



Universidad de Sevilla – Facultad de Filosofía
GRADO EN ESTUDIOS DE ASIA ORIENTAL

Trabajo de Fin de Grado

Kung Fu Panda como expresión
cultural de Asia Oriental

Autor: Rafael Pérez Macías

Tutor: Gonzalo Miranda Márquez

Curso: 2022 - 2023

A mis padres, Asunción y Rafael, por todo el apoyo que siempre me dais, vuestra paciencia, cariño y comprensión. Por vuestro apoyo a lo largo de estos años y por el mérito de escucharme quejarme tanto.

A Mari, por acompañarme desde el primer momento y por tu complicidad y tus ánimos, por nuestros “samantés” y nuestras risas a lo largo de estos cinco años, por ser mi mejor amiga desde siempre.

A Martin y Adrián, por haberme ayudado a descubrir quién soy a lo largo de estos últimos años, por acompañarme, quererme y hacerme sentir el más especial del mundo.

A todos vosotros, que este trabajo sirva como prueba de que estos años han merecido la pena. Os quiero.

Resumen: La saga *Kung Fu Panda* está compuesta por una serie de películas que narran las aventuras de un panda llamado Po y su desarrollo personal hasta cumplir el destino que se le ha encomendado. Estas películas han sido apreciadas enormemente por la comunidad china gracias a los elementos tan fielmente representados que aparecen en cada entrega.

Este Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo poner en valor el trabajo certero que se realizó en la caracterización y representación de toda clase de enseñanzas filosóficas, paisajes y elementos artísticos, filosóficos y sociales típicos de la cultura china para las tres películas de la franquicia de DreamWorks Animation *Kung Fu Panda*, destacando mediante obras como el *Tao Te Ching* (Lao Tsé & Iñaki Preciado Idoeta, 2006) o *An Introduction to Chinese History and Culture* (Qizhi Zhang, 2015) la profundidad alcanzada en sus escenas, para de esta forma poner en común la importancia de no considerar superficiales dichos filmes por el hecho de estar enfocados a un público infantil.

Palabras clave: Comunidad china, taoísmo, historia china, *Kung Fu Panda*, animación, cultura china, cine chino.

Abstract: The *Kung Fu Panda* series is a series of films that narrate the adventures of a panda named Po and his personal development to fulfill his destiny. These films have been greatly appreciated by the Chinese community thanks to the faithfully depicted elements that appear in each installment.

This Final Degree Project aims to highlight the accurate work that was done in the characterization and representation of all kinds of philosophical teachings, landscapes and artistic and cultural elements characteristic of Chinese culture for the three films of the DreamWorks Animation *Kung Fu Panda* franchise, emphasizing through works such as *Tao Te Ching* (Lao Tsé & Iñaki Preciado Idoeta, 2006) or *An Introduction to Chinese History and Culture* (Qizhi Zhang, 2015) the depth achieved in their scenes, to thus put in common the importance of not considering these works superficial by the fact of being focused on a child audience.

Key words: Chinese community, taoism, chinese history, *Kung Fu Panda*, animation, chinese culture, Chinese cinema.

Índice

1. Introducción	1
1.1 Antecedentes	1
1.1.1 <i>Kung Fu Panda</i>	1
1.1.2 <i>Kung Fu Panda 2</i>	3
1.1.3 <i>Kung Fu Panda 3</i>	6
1.2 Objetivos y estructura	9
1.3 Metodología	9
2. Kung Fu Panda como expresión cultural de Asia Oriental	10
2.1 Diseño Artístico	10
2.1.1 Representación y simbología de los animales	11
2.1.2 Escenarios y Arquitectura	14
2.1.3 Instrumentos musicales	22
2.2 Vida Cotidiana	25
2.2.1 Celebración del Festival de la Primavera:	25
2.2.2 Acupuntura:	30
2.2.3 Ingeniería naval	31
2.3 Espiritualidad	32
2.3.1 Chamanismo y Jade	32
2.3.2 Caligrafía	33
3. Kung Fu Panda como expresión filosófica de Asia Oriental	35
3.1 Confucianismo	36
3.1.1 El lugar de cada uno, el hieratismo social	36
3.1.2 La Piedad Filial	37
3.2 Taoísmo	40
3.2.1 Las enseñanzas de Oogway	40
3.2.2 Los aprendizajes de Po	44
3.2.3 Los Villanos de Kung Fu Panda	48
4. Conclusión	51
5. Bibliografía	53

1. Introducción

1.1 Antecedentes

Kung Fu Panda es una franquicia perteneciente a la empresa de animación DreamWorks Animation. En 2008 tuvo lugar el estreno de la primera película, en 2011 el de la segunda y en 2016 la tercera. A lo largo de esos años vieron la luz otros proyectos dentro del mismo universo, *spinoffs* en forma de cinco cortometrajes y tres series de animación.

La historia de las tres películas principales, en las cuales nos centraremos mayormente, pertenece al género de fantasía *wǔxiá* (武侠), un género propio de la literatura, televisión y cine chino que une el ambiente de artes marciales con las características propias de las novelas de caballería. Nuestro protagonista es Po, un panda infantil y algo torpe que vive en el Valle de la Paz y deberá enfrentarse a numerosos desafíos tanto físicos como espirituales para alcanzar sus sueños. Para poder entender las ideas que desarrollaremos a continuación, consideramos altamente necesario entender las escenas y momentos a los que nos estamos refiriendo, es por ello que a continuación desarrollaremos brevemente la trama de estas tres historias para poder comprender mejor las menciones que se encontrarán posteriormente.

1.1.1 *Kung Fu Panda*

En esta primera entrega, dirigida por Mark Osborne y John Wayne Stevenson (2008) se nos presenta cómo Po sueña con ser un guerrero kung fu y conocer a sus héroes, mientras que su padre espera de él que cumpla la tradición y herede el negocio familiar, (un restaurante de fideos). Ante esta dicotomía, surge un evento único, pues en el Palacio de Jade van a celebrar la ceremonia para elegir al legendario Guerrero del Dragón. El maestro tortuga Oogway ha tenido una terrible visión donde Tai Lung, un poderoso y ambicioso guerrero, escapará de su prisión para regresar al valle y reclamar el Pergamino del Dragón, un pergamino del cual se dice que contiene el secreto del poder ilimitado. Po trata de acudir, pero encuentra las puertas del palacio ya cerradas, y mientras trata de entrar por medios desesperados, acaba cayendo de lleno en mitad de la plaza donde los maestros Tigresa, Mantis, Víbora, Mono y Grulla, los maestros de kung fu más famosos de China, exhibían sus habilidades esperando ser elegidos.

Ante este suceso, Oogway le señala y le elige a él como guerrero del dragón y la celebración en su honor comienza frente a los rostros de decepción y sorpresa de los Cinco Furiosos y el Maestro Shifu, su mentor. Este último recibe a Po en el Palacio de Jade y lo somete a una prueba de nivel con el objetivo de humillarlo y hacerle renunciar a ser guerrero del dragón, pero en lugar de ello, Po se enfrenta al desafío y aunque falla, termina quedándose bajo el descontento de todos. Nuestro protagonista se da cuenta de que no es aceptado y ante la presión a la que está sometido sale a buscar algo de comer para relajarse. Es entonces cuando se encuentra con Oogway, quien le anima a dejarse llevar y a disfrutar de aquella oportunidad, algo que Po entiende y animado, acude al entrenamiento del día siguiente. Todos los maestros se enfrentan a él, incluso Shifu, que frustrado, acaba lanzándole fuera del palacio de una patada. Para ese momento, su resiliencia y buen espíritu ya se había labrado la confianza de varios de los otros maestros, que le ayudaron a recuperarse y le contaron la historia de Tai Lung y cómo Shifu le crio como a su hijo sin poder controlar la ambición que se apoderaba de él conforme crecía, y cómo arrasó el Valle de la Paz cuando no fue nombrado Guerrero del Dragón por ello. Mientras tanto, Shifu acude a pedir consejo a Oogway, pues Tai Lung ha escapado de su prisión y no sabe qué hacer. El maestro tortuga, que se encuentra en los últimos momentos de su vida, le reafirma en que debe creer en Po, pues si no, no podrá afrontar su destino, y tras ello, se desvanece al volverse uno con el universo.

Sin Oogway y aún con dudas sobre Po, Shifu advierte a los Cinco Furiosos sobre la fuga de Tai Lung. Po, asustado, trata de huir y mientras Shifu le retiene para demostrarle que pretende entrenarlo y ser su maestro, Tigresa, Mantis, Víbora, Mono y Grulla parten sin avisar para frenar ellos mismos a Tai Lung, que no solo les derrotará, sino que demostrará tras el combate que se ha vuelto más poderoso. Shifu y Po, tras lograr encontrar el método perfecto para entrenar, acaban ganando confianza en sus posibilidades de vencer, pero cuando llega el esperado momento de que Po afronte su destino y lea el Pergamino del Dragón... este está totalmente en blanco, con solo un reflejo dorado en él. Decepcionados y sin el arma secreta que esperaban, todos se van para intentar huir de la ira de Tai Lung, quien llega al Palacio de Jade para reclamar el pergamino. Mientras Shifu trata de retenerlo, Po huye con el resto y su padre para animarle tras su fracaso en el kung fu, le revela que su famosa sopa del ingrediente secreto no lleva realmente ingrediente secreto, solo la sensación de que la gente crea que es especial. Al Po darse cuenta de ello, entiende el mensaje del pergamino y corre hasta el

palacio para ayudar a Shifu y detener a Tai Lung. Cuando llega, Shifu está derrotado, y Tai Lung se burla de su aspecto, pero lejos de amedrentarse, Po le planta cara y lucha usando todo lo aprendido en su entrenamiento con Shifu para evitar que Tai Lung le quite el pergamino, pero tras un fuerte golpe del malvado leopardo, este se hace con él y lo abre. Confuso, trata de descifrarlo, pero es Po quien tiene que decirle el secreto sobre el Pergamino del Dragón y el poder ilimitado que contenía, esta verdad enfurece a Tai Lung, pero Po logra derrotarlo haciendo muestra de que no solo ha aprendido la lección, sino también a aceptarse a sí mismo y el potencial que posee.

1.1.2 *Kung Fu Panda 2*

En esta segunda entrega, quien previamente fue supervisora de la historia pasa a ser la primera mujer tener el cargo de directora de una película para un gran estudio de animación en solitario, Jennifer Yuh Nelson (2011). En esta segunda historia, tras haber dominado el control de su cuerpo como primera enseñanza, y habiendo salvado Po el Valle de la Paz, en la segunda entrega se nos presenta una historia diferente a la de este: la de Lord Shen, quien descubrió que la pólvora no solo servía para los hermosos fuegos artificiales de sus padres, sino también para crear armas. Temerosos de que pudiera ir a peor, sus padres buscaron consejo en una adivina que advirtió sobre un guerrero blanco y negro que detendría a Shen si este mantenía su creciente ambición. El príncipe pavo real, que escuchó aquella profecía, marchó con su ejército en busca de asesinar a todos los pandas de la región para que así nadie pudiera detenerle. Ante esta atrocidad, sus padres, horrorizados, le desterraron y Shen juró venganza. Desde ese entonces ha estado acumulando metal para elaborar armas y así conseguir no solo vengarse, sino también conquistar China.

Po, a quien Shifu le ha enseñado que la paz interior es el siguiente objetivo de su entrenamiento, se ve entrometido en el camino de Lord Shen cuando los lobos de su ejército atacan una aldea de músicos en busca de objetos de metal, él, y sus ahora amigos, los Cinco Furiosos, defienden la aldea, pero durante el ataque, el símbolo de Lord Shen que lleva el líder de los lobos trae a Po un recuerdo oculto de su infancia. Este recuerdo hace que Po se cuestione qué ocurrió en su vida antes de vivir con su padre ganso, el Sr. Ping. Por ello, cuando vuelve a casa, le pregunta respecto a su origen. El Sr. Ping, a pesar de sentir temor ante la posibilidad de que Po deje de considerarle como su padre, le cuenta

que lo encontró en una cajita de rábanos cuando era un bebé y que nunca supo cómo llegó hasta ahí, dejando la duda de nuestro protagonista sin resolver completamente.

Mientras esto sucede, Lord Shen ha logrado preparar sus armas y logra entrar por la fuerza en lo que fue el palacio de sus padres, el lugar de gobierno de Ciudad Gongmen. Allí encuentra a tres poderosos maestros de kung fu, los maestros Buey, Cocodrilo y Rinoceronte. Este último muere intentando detener a Shen al ser alcanzado por el ataque del enorme cañón que ha construido el malvado pavo real.

La noticia llega al Palacio de Jade, donde Shifu toma la decisión de enviar a Po y a los Cinco Furiosos a detener a Shen, pero el padre de Po le pide que no vaya por temor al peligro que supone. Po, aun necesitando respuestas a su pasado, se marcha, aun así. Estas dudas atormentan a nuestro protagonista durante el viaje, pues las pesadillas sobre haber sido abandonado por sus padres le hacen despertarse en mitad de la noche, inquieto y frustrado por las dudas. En ese momento de soledad, recuerda que Shifu le dijo que necesitaba paz interior para poder llegar al siguiente nivel, y trata de concentrarse y despejar su mente, pero aún no es capaz. Tigresa intenta ayudarlo, pero antes de poder empezar, llegan a Ciudad Gongmen. Allí encuentran encarcelados a los maestros Cocodrilo y Buey, que se niegan a rebelarse contra Shen, pues si lo hacen, este atacará a los habitantes de la ciudad. Mientras hablan, el líder de los lobos de Shen los encuentra, pero huye al ver que solo no puede contra ellos, la persecución del lobo acaba con ellos a las puertas de la torre de Shen y rodeados por su ejército. Ante esta situación, no tienen más remedio que entregarse y ser llevados ante el villano.

Lord Shen espera a Po con cierto temor, pues sabe que su existencia pone en riesgo su plan si la profecía se cumple, pero que los héroes, encadenados, sean traídos ante él hace que vuelva a recobrar la confianza en su grandeza. Por desgracia para él, Po había tramado un plan que les ayudaría a deshacerse de sus esposas y destruir el gran cañón con el que Shen planeaba matarlos. En mitad de la lucha, cuando Po iba a detener a Shen, este abre sus alas y muestra sus plumas, las cuales hacen que Po vuelva a revivir un recuerdo, uno que le hace darse cuenta de que Shen estaba presente cuando se separó de sus padres biológicos. Esto hace que nuestro héroe se detenga y Shen escape impune hasta ponerse a salvo en otro edificio, desde el cual, armado con más cañones, ataca la colosal torre para derribarla y acabar con nuestros héroes. Aun así, estos logran escapar, pero todos dudan de Po tras haber fallado dos veces en detener a sus enemigos. Tigresa le obliga a quedarse bajo la supervisión de los maestros Buey y Cocodrilo de vuelta en la prisión, pero Po se

escabulle para buscar respuestas sobre su origen por sí mismo, aunque tenga que ir a la guarida de Shen totalmente solo.

En grupos diferentes, Po y los Cinco Furiosos logran entrar en la fábrica de fuegos artificiales de Shen, la cual usa ahora como fábrica de armas. Allí nuestro héroe pregunta al pavo real sobre su origen, pero este le miente y le dice que sus padres le odiaban, que le abandonaron porque no le querían, para así desestabilizar aún más a Po. Cosa que logra, pudiendo asestarle un cañonazo que lo mandaría volando más allá de las afueras de Ciudad Gongmen y ganando ventaja sobre los Cinco Furiosos, a quienes atrapa.

Pero contrario al destino que desea Shen, Po cae en una aldea en ruinas construida entre bambú. Allí se encuentra con la Cabra, la adivina que predijo su enfrentamiento con Shen. Esta sana sus heridas y le incita a no bloquear sus recuerdos, sino a dejar que estos fluyan para poder entender qué ocurrió en su infancia. Es en ese momento cuando Po recuerda los fluidos movimientos de Shifu mientras hablaba de la paz interior, y decide imitarlos mientras recuerda que sus padres no le abandonaron, sino que le protegieron cuando Shen atacó la aldea. Su padre frenó a los lobos mientras su madre huía con él cuando aún era un bebé, pero los lobos la alcanzaron y tuvo que dejar a su pequeño en una caja de verduras, escondido, y con lágrimas en los ojos, despedirse para siempre de él y usarse a sí misma como cebo para que los sanguinarios lobos y un colérico Lord Shen no encontrasen a su hijo, dando su vida así para salvarle.

Entender ese recuerdo trae por fin la paz interior a Po, que puede asumir quién es y de dónde procede, y puede por fin enfrentar a Shen al tener la mente clara. Lleno de confianza de nuevo, regresa a Ciudad Gongmen, donde Shen está llevando su flota hasta el puerto para iniciar la conquista de China. Nuestro héroe le detiene, liberando a los Cinco Furiosos e iniciando su batalla final para detener al malvado pavo real, pero este vuelve a usar su arma y los separa, hiriéndolos gravemente y lanzándolos al agua. Sus barcos logran salir a la costa, pero en un último intento por detenerle, Po se alza frente a todos los barcos, y con los mismos movimientos que Shifu le enseñó sobre la paz interior logra desviar una a una cada bala que Shen le dispara hasta finalmente devolverla directa al barco del pavo real y detenerle. Aun así, este sigue vivo, pero se cuestiona cómo a pesar de todo el dolor de su pasado, Po ha logrado hallar la paz interior. Al igual que con Tai Lung, le revela qué ha aprendido de todo lo ocurrido. A pesar de pretender lo contrario, esto enfurece a Shen, que se lanza a atacar a Po una vez más, pero su imprudencia hace que los restos de su propio cañón acaben con él. Es así como Po salva China de nuevo.

Mientras tanto, en una aldea lejana, el universo envía un mensaje a un panda que saldrá de la aldea en busca de su hijo.

1.1.3 *Kung Fu Panda 3*

Esta película, dirigida ahora en colaboración de Jennifer Yuh Nelson y Alessandro Carloni (2016) tiene lugar tiempo después de la derrota de Shen, momento en que Po ya ha dominado el control de su cuerpo y ahora su mente al alcanzar la paz interior, siendo el control de su espíritu lo que deberá aprender en esta entrega. La primera escena nos transporta al Mundo de los Espíritus, un lugar misterioso que parece no regirse por las mismas leyes que el mundo mortal. Allí se encuentra Oogway, meditando para alcanzar su paz interior, cuando es interrumpido por su “viejo amigo”, el bisonte Kai, que ha estado esperando 500 años para vengarse de él por traicionarle.

Kai se enfrenta a Oogway, quien se disgusta al ver que su antiguo amigo se ha dedicado a robar el *qi* a los maestros de kung fu que habitaban el mundo de los espíritus para volverse más poderoso. La ambición de Kai le lleva a transformar a Oogway en una pequeña talla de jade, al igual que el resto de maestros a los que ha derrotado, y con su energía logra escapar de vuelta al mundo mortal.

Volviendo con nuestro protagonista, su primera aparición en esta historia es descubriendo que Shifu va a dejar de ser su mentor, y que a partir de ese momento será el propio Po quien tutorice los entrenamientos de los Cinco Furiosos. Po entra en pánico, nervioso por no saber qué hacer. A pesar de su miedo a fallar intenta dar clase a sus amigos, pero todos acaban saliendo heridos y magullados por el caótico entrenamiento. Siendo objeto de burla, Po echa en cara a Shifu el haber sido encomendado para esa tarea sin saber cómo desempeñar su labor, y este le responde que debe aprender a hacer cosas que no sabe para poder crecer espiritualmente. Es entonces cuando le menciona su siguiente aspiración: el control del *qi*, la energía que fluye por el universo y a través de todos los seres vivos, pero que solo podrá controlarlo cuando haya aprendido el significado de “ser quien es”. Lleno de inquietudes y dudas, Po confiesa su situación a su padre, el Sr. Ping, justo antes de ser interrumpidos por la noticia de alguien que va a batir “el récord de comer empanadillas”. Cuando ambos acuden, descubren que la persona que ha logrado tal proeza es otro panda, uno algo mayor que Po y que al encontrarse, menciona que busca a su hijo. Por un instante Po no se da cuenta, pero entiende que Li Shan, el panda desconocido, es en realidad su padre biológico, al cual lleva al Palacio de Jade para

enseñarle todas sus hazañas. El momento de diversión con su padre se ve interrumpido por el ataque de unos misteriosos guerreros de jade, los cuales fueron enviados por Kai para encontrar a los aprendices de Oogway, y aunque logran detenerlos, Kai los hace desaparecer al ya haber descubierto su paradero.

Conociendo el peligro que acecha, todos acuden al Palacio de Jade a buscar algo que les ayude a derrotar a Kai. Allí encuentran un pergamino que narra la historia de Oogway y cómo antes fue un señor de la guerra junto con Kai, su hermano de armas. Ambos fueron emboscados y Oogway salió gravemente herido. El bisonte lo llevó en busca de ayuda y dieron con una aldea escondida en las montañas donde solo vivían pandas. Estos usaron el poder del *qi* para sanar a Oogway, quien, lleno de agradecimiento, quiso entrenar con ellos y aprender sus benévolos métodos. Kai, por el contrario, encontró en aquel poder la posibilidad de conquistarlo todo, y a todos. Y entendiendo cómo funcionaba la técnica de los pandas, trató de usarla para en lugar de dar, robar el *qi* de los demás. Ante esta situación, Oogway no tuvo más remedio que interponerse en su camino y detenerle, algo que enfureció a Kai y los llevó a combatir días y noches hasta que por fin el legendario maestro tortuga salió victorioso.

Tras conocer la historia, todos entienden que aquel que venza a Kai deberá ser alguien que domine el poder del *qi*, pero ninguno de ellos posee la habilidad suficiente. Li Shan, el padre biológico de Po, temeroso por el bienestar de su hijo, miente y dice que en la aldea panda de donde proviene son maestros en el control de esta energía y que si Po acude podrán enseñarles, y llenos de esperanza, todos se muestran de acuerdo. Todos, menos el Sr. Ping, que una vez más, teme que nuestro héroe deje de considerarle su padre. Con este temor en mente, se cuela en la mochila de Po y es descubierto durante el camino a la aldea secreta de los pandas, donde llegarán finalmente los tres y Po “entrenará” para lograr adaptarse a las costumbres calmadas, relajadas y despreocupadas de los pandas, y así prepararse para aprender el control del *qi*.

Con el paso de los días, Po aún no aprende, y esto le preocupa, pues, aunque la relación con su padre biológico es perfecta, Po sigue preocupado por sus amigos en el Valle de la Paz, que, por desgracia, en ese momento, ya han caído todos presa de los poderes de Kai, quien ha destruido el Palacio de Jade y solo Tigresa ha logrado no solo escapar, sino dar con la aldea secreta y así informar a Po de todo lo ocurrido. Al enterarse de que Kai se dirige hacia la aldea panda, Po entra en pánico y ruega a su padre que le enseñe cuanto antes todo sobre el *qi*, pero este confiesa finalmente que todo fue una mentira para poder

mantenerle a salvo. Po, decepcionado al enterarse, se marcha para entrenar y poder plantar cara a Kai.

Triste, decepcionado y asustado ante la posibilidad de no poder defender a los suyos tras Kai haber tomado el poder de todos los maestros kung fu de China, Po entrena hasta que Tigresa le interrumpe pues es consciente de que, en aquella situación, no puede pensar con claridad, que necesita calmarse. Li Shan aparece, acompañado de todos los pandas de la aldea, para decirle a Po que, aunque la batalla sea difícil, podrá contar con ellos para ayudarlo. Po, que no sabe qué hacer, se da cuenta de que está en la misma situación que Shifu vivió con él, donde para enseñarles a luchar deberá centrarse en sus puntos fuertes y no en duros entrenamientos. Mediante ese método Po logrará enseñar a diferentes escuadrones que ayudarán a derribar los guerreros de jade cuando Kai apareciese.

Este elaborado plan funciona, pues Po logra realizar la “llave Wuxi de dedo”, la técnica con la que logró acabar con Tai Lung, pero que esta vez no surtirá efecto, ya que “solo funciona con mortales”. Este hecho da a Po una idea que salvará a todos, pues se agarra al cuello de Kai y se la realiza a sí mismo, para, de esta forma, regresar juntos al reino de los espíritus y frustrar los planes del bisonte coleccionista. Este, enfurecido, le recrimina lo que ha hecho al frustrar sus planes y se lanza a atacarlo, logrando atraparle con sus cadenas y comenzar a absorber su energía. Pero para apoyarlo, desde el mundo mortal, sus padres tratan de enviar y compartir su *qi*, al igual que el resto de personas de la aldea.

En el mundo de los espíritus Po entiende que el flujo de la energía del universo no es algo que pueda contenerse, entiende a su verdadero yo, y al hacer esto, habiendo alcanzado la iluminación, la figura de un poderoso dragón envuelve su cuerpo y le ayuda a vencer finalmente a Kai, quien tras una ardua batalla, Po decide compartir con él el *qi* que controla, pues es tanto que el vengativo bisonte no llega a poder mantenerlo dentro de su cuerpo y acaba siendo derrotado al explotar y liberar el *qi* de su interior. Habiendo derrotado a Kai, Po se encuentra con Oogway, quien le felicita por haber llegado tan lejos en su aprendizaje y le explica por qué fue elegido Guerrero del Dragón. Tras su encuentro, Po regresa al mundo mortal, donde todos le esperan, felices y libres del terror que Kai había provocado. Este es el final de la aventura de Po, el Guerrero del Dragón, quien logró cumplir su destino escrito hace 500 años y salvar China por tercera vez, y la cual analizaremos a continuación, tras conocer ahora el desarrollo de todo el contexto, analizando paso a paso los diferentes elementos de la cultura china que se encuentran reflejados en estas historias.

1.2 Objetivos y estructura

El objetivo de este Trabajo de Fin de Grado es aplicar los conocimientos obtenidos en las múltiples asignaturas a lo largo del grado y con ellos desarrollar y explicar los numerosos elementos culturales, sociales y filosóficos que se encuentran presentes en la franquicia cinematográfica de *Kung Fu Panda*, tomando como referente principal las tres entregas principales, a pesar de la existencia de otras series que amplían el universo creado por DreamWorks Animation.

Para ello se ha dividido el trabajo en tres puntos principales en función de su temática, un primer punto donde establecer la intencionalidad representativa en el diseño artístico aprovechando los libros de arte oficiales, un segundo punto donde poner en común los aspectos culturales representados en comparación a los diferentes registros que hacen autores como Needham (1971, 1986) sobre los elementos de la sociedad china; y un tercer punto donde desarrollar detalladamente los diferentes aspectos filosóficos que se muestran en las películas y cómo afectan a los personajes y sus tramas basándonos en fragmentos de la traducción del *Tao Te Ching* de Ignacio Preciado Idoeta (2006).

1.3 Metodología

Este trabajo se ha realizado trabajando con un gran número de fuentes relacionadas con los diversos aspectos de la cultura y filosofía de China, pero tomando como pilares fundamentales las obras cinematográficas originales y los libros de arte oficiales, mediante los cuales se han establecido referencias con diversas obras, como la serie *Science and Civilisation in China* de Joseph Needham, imprescindible para conocer el origen y funcionamiento de los fuegos artificiales, la pólvora, la arquitectura y la ingeniería naval desarrollada en China, los videos documentales de la Dra. Mei Han donde desarrolla los diferentes tipos de instrumentos musicales y su clasificación típica en China, el *bayi*; o *Introducing Daoism*, de Livia Kohn para explicar y comprender las diversas enseñanzas del taoísmo. De esta forma, en base a la fuente principal, hemos desarrollado y desmenuzado cada temática tratada, representada o mencionada en cada película, poniendo énfasis en cada aspecto posible de la cultura china al mismo tiempo que lo conectamos con gran parte de los conocimientos adquiridos en arte, estética, historia, filosofía, y muchas más de las diversas asignaturas del grado.

2. Kung Fu Panda como expresión cultural de Asia Oriental

En la obra *Orientalismo* (1977) Edward Said argumenta que las representaciones occidentales sobre Oriente han establecido estereotipos y una visión distorsionada y exotista de las sociedades y culturas orientales debido a la existencia de intereses políticos. Del mismo modo, otros autores encuentran la representación de otras culturas ajenas a las occidentales como exóticas o diferentes debido a estar influenciadas por una interpretación eurocéntrica de estas (Shohat & Stam, 2014). Esto no solo afecta a los medios de comunicación, sino también a las diferentes representaciones artísticas que pueden beber de estas culturas, y el cine es una de ellas.

La saga *Kung Fu Panda*, desarrollada por DreamWorks Animation, un estudio de animación estadounidense con sede en California tiene su origen lejos de China. Esto hacía que pudiera correr el riesgo de ser intoxicada con estereotipos y representaciones falsas de la cultura de la Antigua China que pretendía representar. Zhao Bandi, un artista chino que hace de los pandas parte de su imagen personal, protestó en 2008 contra el estreno en China de la primera entrega de la saga, alegando que Hollywood buscaba lucrarse usando elementos identitarios chinos (H. Lee, 2008). Por el contrario, según los directores de la saga, cada entrega es un tributo y un agradecimiento a la hermosa cultura y a los habitantes de China (Flicks And The City Clips, 2016, 09:28 - 10:00). Puede ser por ello que la sociedad china resultó gratamente complacida de la experiencia ofrecida por estas películas gracias a su forma de interpretar su historia y representar su cultura (H. Lee, 2008).

Ciertamente, *Kung Fu Panda* está llena de impactantes escenas de acción, y a lo largo de todas sus películas, las artes marciales funcionan como pilar principal que conectan y estructuran este universo, a pesar de ello, no solo es esto lo que hace grande a esta saga, son los detalles ocultos, aquellos que no se explican directamente los que también se han ganado el cariño de la comunidad china. A lo largo de los siguientes apartados veremos en mayor detalle estos elementos para entender por qué esta franquicia es una valiosa joya en lo que a representación cultural de China respecta.

2.1 Diseño Artístico

En su apartado artístico, *Kung Fu Panda* engloba numerosos aspectos de la cultura china, desde la aparición y uso de instrumentos musicales típicos en su banda sonora hasta

la representación fiel y estudiada de escenarios y lugares reales de China. Los colores, los animales y los diferentes elementos representados han sido estudiados con cuidado y meticulosidad para ofrecer elementos auténticos en un mundo de fantasía (Miller-Zarneke, 2011).

2.1.1 Representación y simbología de los animales

Los personajes que encontramos en estas películas son animales antropomórficos, aunque lo que debemos destacar de esta representación no es este hecho, sino el detalle de qué animales han sido retratados y la interpretación que sus diseñadores deseaban ofrecer. Por ello, debemos distinguir a los personajes (principales y secundarios) que aparecen en dos categorías: maestros de kung fu y civiles:

Civiles:

Son los habitantes, o, mejor dicho, los animales que pueblan toda China y que viven de forma tranquila y pacífica tanto en el Valle de la Paz, hogar de Po, como en Ciudad Gongmen, lugar donde transcurre la trama principal de *Kung Fu Panda 2*, e incluso la Aldea Panda, en *Kung Fu Panda 3*, y cuyos diseños están basados en animales típicos de China. Po es el protagonista de esta saga, pero encontramos otros numerosos pandas en la tercera entrega que comparten con él sus mismas características: tranquilos, glotones, despreocupados, torpes, etc. (Miller-Zarneke, 2016). El resto de representaciones suelen ser también considerados “animales de presa”, es decir, animales que no se encuentran demasiado alto en la cadena alimenticia y que por ese mismo motivo se encuentran frecuentemente más faltos de protección de otros animales más poderosos. La muestra de esto la encontramos en cómo los diseñadores describen los aldeanos del Valle de la Paz como “*las criaturas más adorables e indefensas imaginables*” (Miller-Zarneke, 2008, p. 44). Del mismo modo, tanto estos animales como los representados en Ciudad Gongmen en la segunda entrega, están basados en figuras honorables de la cultura china: conejos, cerdos, gansos, antílopes, ovejas, e incluso zorros, aunque estos últimos fueran descartados durante el proceso creativo (Miller-Zarneke, 2011; Sterckx, 2005). Sumado a esto, encontramos la intención original de que en el Valle de la Paz habitasen un mayor número de esta clase de animales (como vacas, caballos y otros animales domésticos) considerados “comida”, de ahí que habitasen en un lugar protegido mediante el kung fu de sus predadores (Miller-Zarneke, 2008, p. 46). Esta idea no se realizó de forma literal, pero tanto en *Kung Fu Panda 1* como *Kung Fu Panda 2* encontramos ataques a estos

civiles perpetrados por dos tipos de animales considerados predadores: Tai Lung, un leopardo de las nieves, y el ejército de Lord Shen, compuesto por lobos.

Maestros de Kung Fu:

Es importante destacar que, aunque los civiles son representados normalmente como “animales de presa” no por ello debemos asumir que los maestros de kung fu que defenderán o atacarán a estos “adorables e indefensos” personajes no pertenecen a esta categoría o al menos no son todos animales predadores. Contamos con numerosos ejemplos, como el Maestro Oogway. Su nombre es la transcripción a la pronunciación inglesa de 乌龟 (*wūguī*), que significa “tortuga” y no solo es relevante por ser una figura relacionada con el destino que el universo depara a Po, sino por el trasfondo que se planeó para él: *“En nuestra mitología, Oogway proviene de las Islas Galápagos y ha viajado por todo el mundo a lo largo de sus más o menos mil años de vida. Ahora ha elegido vivir en China para supervisar la protección de los residentes del Valle de la Paz que en su momento fueron abusados, algo para lo que creó la fuerza protectora del kung fu y lo confió a los mejores maestros del lugar”* (Miller-Zarneke, 2008, p. 88). Es decir, es el dueño del Palacio de Jade, inventor del kung fu en el universo de *Kung Fu Panda*, sabio taoísta y mentor de otras de las figuras más respetables de China, entre las cuales, en el Valle de la Paz encontramos al Maestro Shifu.

Shifu es un panda rojo que, aunque en un inicio estuvo diseñado para ser el padre de Po debido a que ambos guardarían la relación de ser llamados pandas sin tener parentesco biológico, terminó siendo el tutor de los artistas marciales más talentosos de China (Miller-Zarneke, 2008, p. 34). Además de su aspecto serio y estricto tan diferente al de Oogway, su propia personalidad refleja el peso de haber criado a Tai Lung y tras su derrota, la paz que obtiene gracias a Po. Shifu es conocido por ser mentor de otros muchos maestros, siendo Los Cinco Furiosos los más conocidos en el Valle de la Paz. Están conformados por los maestros Tigresa, Víbora, Mantis, Mono y Grulla, animales para los cuales su diseño se pensó de forma metódica y se realizó a propósito, con el objetivo de representar con cada uno varias de las corrientes más típicas en las que se divide el estilo de kung fu (Miller-Zarneke, 2008). Cada maestro lucha con un estilo propio y característico, mostrando cómo el kung fu real se basa en los movimientos y formas de actuar de estos animales para desarrollar sus técnicas, y son precisamente el tigre, la serpiente, la grulla o la mantis religiosa algunos de los animales que más han inspirado

las técnicas del kung fu (B. Lee, 2015; K. K. Wong, 1996). Además de los Cinco Furiosos, gran cantidad de los maestros kung fu que aparecen a lo largo de la saga son animales que destacan tanto por sus cualidades como para ser considerados grandes maestros y, en algunos casos, protectores de sus respectivos hogares o grandes peligros, como es el caso de los Maestros Buey, Cocodrilo y Rinoceronte en Ciudad Gongmen, los gorilas y el ejército de lobos de Lord Shen (un pavo real) o los muchos maestros que aparecen en *Kung Fu Panda 3*, siendo tanto Kai (un bisonte mongol) y sus guerreros de jade (como los Maestros Puercoespín o Tejones Gemelos) o guerreros vivos como los Maestros Oso y Gallina (Carloni & Nelson, 2016; Nelson, 2011).

Además de estos animales, otros que destacan en su influencia en el kung fu son el leopardo y el dragón (B. Lee, 2015; K. K. Wong, 1996). Estos dos son precisamente los que representan a Tai Lung, un leopardo de las nieves que atacó el Valle de la Paz y villano principal de la primera entrega de *Kung Fu Panda*; y a Po, quien, aunque su estilo de movimientos no recuerda al de un dragón, sí debemos tenerle en cuenta debido a su papel a lo largo de la saga como “Guerrero del Dragón”. En su caso no podemos analizar su estilo de combate, sino las cualidades que representa el animal que se le asocia.

Del mismo modo que Oogway no solo es importante por su papel intrínseco en la saga, sino por la simbología que merece su figura. Dentro de la simbología y la mitología china encontramos dos tipos de representaciones de cuatro animales principales: el unicornio, el fénix, la tortuga y el dragón como deidades protectoras y augurios positivos; y animales relacionados con los cuatro puntos cardinales, el dragón verde como el Este, el tigre blanco como el Oeste, el ave roja para el Sur y el guerrero negro para el Norte (Miranda Márquez, 2021; P. Y. M. Wong, 2006), aunque este último “guerrero negro” está frecuentemente representado por un animal con rasgos de serpiente y tortuga (P. Y. M. Wong, 2006). Debemos destacar pues, que en tanto Po como Oogway encontramos dos de estos animales: la tortuga y el dragón. Tal como Sterckx ejemplifica, el carácter tradicional 龜 (*guī*, tortuga) está relacionado con 舊 (*jiù*, viejo), conceptos que se relacionan con el uso de los caparazones de tortugas en rituales adivinatorios chamánicos y la creencia en la longevidad de las tortugas y su capacidad de predecir el futuro (Sterckx, 2005, p. 37), cualidades que ya hemos comprobado que se cumplen por parte de Oogway al tener más de 500 años y prever tanto el escape de Tai Lung de prisión, como el destino de Po, al cual se asocia la figura del Guerrero del Dragón, no por su poder o sus cualidades, sino por su destino.

Por su parte, Po no es literalmente un dragón, sino que se le asigna la tarea de actuar como uno. Los dragones son criaturas que en la mitología china son asociadas con elementos acuáticos (mares, océanos, pantanos, etc.) (Miranda Márquez, 2021, 2020), algo que también encontraremos directamente relacionado con Po en momentos como su batalla final contra Lord Shen en el puerto (entorno acuático) de Ciudad Gongmen y cómo su victoria se debe a que logra conectar y fluir como si de una gota de agua se tratase (Nelson, 2011, sc. 28). También se considera que los dragones son deidades de carácter bondadoso y protector que serán invocados para detener catástrofes (Miranda Márquez, 2021, 2020). Po, precisamente, es mostrado como alguien bondadoso que quiere hacer feliz a su padre y al mismo tiempo seguir sus sueños, y a lo largo de la trilogía, vemos cómo ejerce su labor protectora defendiendo primero el Valle de la Paz de Tai Lung, luego Ciudad Gongmen de Lord Shen y finalmente, salva toda China de la conquista de Kai. En este último enfrentamiento, al haber alcanzado finalmente su propósito definitivo, se ve envuelto en la figura de un dragón para actuar como el protector último de su familia, sus amigos y de toda China (Carloni & Nelson, 2016, p. 3).

2.1.2 Escenarios y Arquitectura

A lo largo de la trilogía encontramos numerosos escenarios y estructuras donde se desarrollan partes muy diferentes de la historia: las calles del Valle de la Paz, los canales de Ciudad Gongmen, el Palacio de Jade, etc. Pero debemos destacar cómo estos escenarios también suponen una enorme representación de elementos geográficos y artísticos propios de China. Una historia con personajes variados y profundos no puede sostenerse por sí sola, necesita una ambientación y un entorno a la altura de estos, es por ello que el diseño de los escenarios y elementos arquitectónicos en la franquicia destaca por el cuidado del detalle, la meticulosidad y la fidelidad con la que se ha tenido en cuenta en qué clase de localizaciones tendrá lugar la acción y las referencias que se han tomado para llevarlas a cabo (Miller-Zarneke, 2008, 2011, 2016).

Escenarios:

Gran parte de los elementos que encontramos en los escenarios de la saga están basados en el mundo real. En los libros de arte oficial de estas películas podemos encontrar numerosas referencias que los diseñadores y artistas tomaron para la creación de un mundo tan vasto, amplio y profundo. Por ejemplo, encontramos en el Valle de la Paz una clara referencia al valle del río Li (漓江, *lǐjiāng*), en la provincia de Guǎngxī

(广西) (Miller-Zarneke, 2011). La cercanía del pueblo al río y las montañas con paredes de roca desnuda y al mismo tiempo envueltas en frondosa naturaleza, una mezcla de entornos naturales y civilización que en el universo de *Kung Fu Panda* logra la sensación de aldea antigua oculta en un entorno mágico (también algo que ya podemos relacionar con la intención original de Oogway de crear dicho lugar para esconder y proteger a los más débiles) (Miller-Zarneke, 2008).

Del mismo modo, debemos también destacar los paisajes montañosos que acompañan estas secuencias. No solo por estar inspirados en las Montañas Amarillas (黄山, *huángshān*) (Miller-Zarneke, 2011), sino por su clara referencia a las pinturas paisajísticas que se han desarrollado a lo largo de la historia de China. Encontramos ejemplos no solo en la primera entrega, en la batalla de los Cinco Furiosos contra Tai Lung en el puente colgante, un escenario donde solo destacan las cimas de pequeñas montañas separadas entre sí y rodeadas de cielo y cuya base está cubierta por nubes que no permiten ver nada más que un entorno casi blanco, como un lienzo vacío (Osborne & Stevenson, 2008, sc. 36); o en la montaña Wu Dan, el lugar donde Shifu lleva a Po para entrenarlo con comida. Esta montaña se inspira a su vez en los montes Wūdāng (武当山), una cadena montañosa directamente relacionada con el taoísmo donde se cree que nacieron varios estilos de artes marciales, algo que se refleja fielmente en la película, pues la montaña Wu Dan es el lugar donde, según Shifu, Oogway alcanzó la iluminación y creó el kung fu siglos atrás (Miller-Zarneke, 2008, p. 174).

Figura 1. Pintura paisajista "Mil millas de Montañas y Ríos"



Fuente: <https://theme.npm.edu.tw/opendata/DigitImageSets.aspx?sNo=04034100&lang=2&Key=mountains^^11&pageNo=2>.

Aún en la primera entrega, encontramos paisajes similares, aunque en este caso, las montañas y el horizonte pasan a un plano secundario que reafirman la importancia de un elemento principal: el “Melocotonero Sagrado de la Sabiduría Celestial”. Un elemento que no solo vuelve hermosa las escenas en las que aparece, sino que supone una clave fundamental en el desarrollo de la historia y la caracterización de Oogway, uno de sus personajes más importantes. El melocotonero es considerado uno de los cinco árboles más importantes en la mitología taoísta, pues se considera que su madera posee la capacidad de expulsar y repeler espíritus malignos y demonios, llegándose a elaborar tallas, amuletos o armas rituales usando esta madera con el objetivo de ofrecer protección frente a estos espectros (Ceurvets, 2019), cosa que comprobamos al entender que el bastón que Oogway porta durante la película y que posteriormente Shifu heredará, está hecho de este material (Miller-Zarneke, 2008). Otro aspecto que destacar es su propio fruto, el cual se asocia con la inmortalidad en el propio taoísmo, Ceurvets (2019) nos da varios ejemplos:

- El fruto de los melocotoneros del jardín de la Diosa Madre del Oeste es capaz de otorgar la inmortalidad (p. 2). Referencias a esto también se pueden encontrar mencionadas en la obra *Viaje al Oeste* (西游记, *Xīyóuji*) , donde Sun Wukong devora los melocotones del jardín para aumentar su inmortalidad (Wu, 2016).
- Los dioses de la longevidad poseen representaciones tanto de la fruta, en manos del dios masculino *Shòuxīng* (寿星) como en la madera, en manos de la diosa femenina *Ma Gu* (麻姑) (p. 2).

En conexión con la temática de inmortalidad, debemos destacar el diseño del Reino de los Espíritus en *Kung Fu Panda 3*, aunque desarrollaremos su simbología junto al resto de conceptos taoístas en apartados posteriores.

Arquitectura:

Relacionados con los entornos naturales que se aprecian en los escenarios que hemos mencionado previamente, pero ganando su propio lugar, encontramos en esta franquicia varias representaciones de villas, poblados o ciudades. El Valle de la Paz es una localización que ya hemos tratado anteriormente, pero cuya arquitectura debemos destacar, pues su diseño está basado en los métodos de construcción propios del sur de

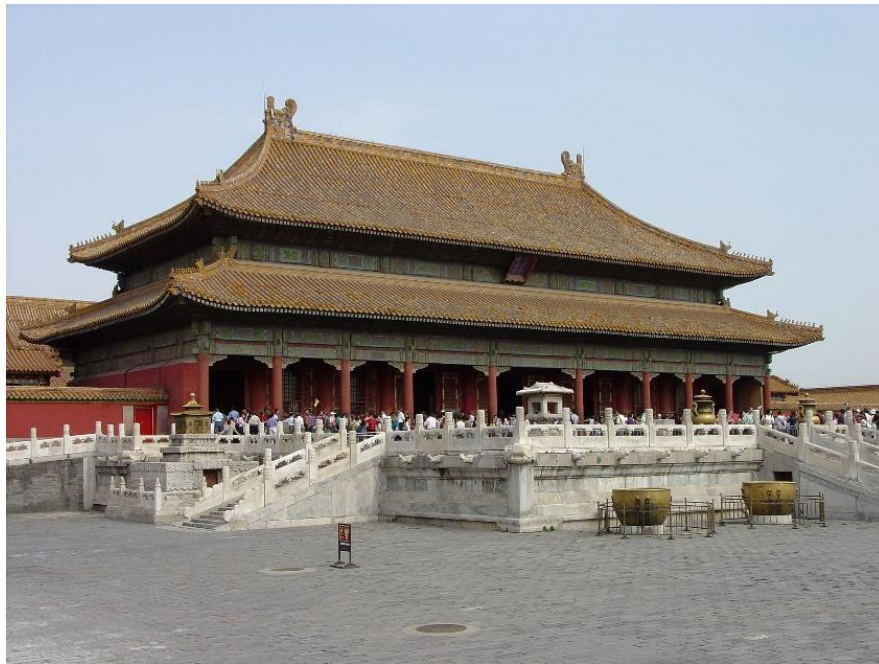
China (edificios blancos con techos de tejas oscuras que adquieren tonos rojizos conforme su localización se acerca al Palacio de Jade) (Miller-Zarneke, 2008). Y esto no es de extrañar, pues el Palacio de Jade es el lugar más importante del lugar, construido en honor a Oogway y que actúa como archivo de numerosos pergaminos y como hogar de los maestros de kung fu que defienden el Valle (Miller-Zarneke, 2008, 2016). Su similitud con la estructura de los edificios del complejo palaciego de la Ciudad Prohibida (紫禁城, *zǐjìnchéng*) destaca sobre todo en el uso de los colores: rojo por su relación con la suerte, la excelencia y la nobleza, y dorado o amarillo por su asociación con el concepto de “centro”, reservado a los gobernantes, reyes y emperadores (Dusenbury, 2015), además de la clara referencia que encontramos en su estructura y disposición: puertas de tonos rojos y decoraciones doradas que preceden un enorme patio sin decoración (lugar donde tiene lugar la competición de los Cinco Furiosos por el título de Guerrero del Dragón), y tras ellos, el edificio principal (Needham, 1971), el cual podemos observar que posee una gran similitud con los edificios que se encuentran en la Ciudad Prohibida.

Figura 2. Detalles en unas puertas de la Ciudad Prohibida (Pekín)



Fuente: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=8349841>

Figura 3. Palacio de la Pureza Celestial (Ciudad Prohibida, Pekín)



Fuente: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=45653533>

Por otro lado, en *Kung Fu Panda 2* encontramos dos tipos de localizaciones cuya arquitectura resulta muy diferente entre sí. Primero, la Aldea de Músicos donde acuden los secuaces de Lord Shen, una aldea reclusa en la ladera de una montaña, con la naturaleza formando parte de los propios edificios como si fuera un monasterio del monte Qīngchéng (青城山) (Miller-Zarneke, 2011). Segundo, Ciudad Gongmen, un enclave portuario como Hong Kong (香港) o Shanghai (上海), con gran cantidad de calles, edificios y población que guarda grandes similitudes con la ciudad de Píngyáo (平遥) en relación a su arquitectura y la distribución de sus elementos (Miller-Zarneke, 2011).

Tanto el Valle de la Paz, como la Aldea de los músicos, y, sobre todo, Ciudad Gongmen, destacan por su horizontalidad, apenas hay edificios que resulten unos más altos que otros. Solo destacan en altura aquellos que, precisamente, también sobresalen de los demás, como el ya mencionado Palacio de Jade, que se encuentra en la cima de la montaña mientras que el poblado del Valle se encuentra en la falda, o la Torre de la Llama Sagrada, hogar de Lord Shen en *Kung Fu Panda 2*. Esto se debe a la importancia que posee la naturaleza en la propia arquitectura y diseño de las ciudades y cómo siempre se construye teniendo ésta en cuenta, en lugar de en contra, aprovechando la forma original del lugar como un elemento más en la construcción (Needham, 1971).

A pesar de todas estas comparaciones, la arquitectura y el diseño de Ciudad Gongmen no puede entenderse como del todo similar a las otras dos localizaciones mencionadas, pues son aldeas, pueblos que crecen de forma orgánica. Según explica Joseph Needham (1971), la arquitectura relativa al diseño de ciudades es diferente, pues son entendidas como un núcleo político (p. 71). En Ciudad Gongmen encontramos la Torre de la Llama Sagrada, el centro político de la ciudad (antiguo palacio de los reyes pavo real, lugar de reunión del Consejo de Maestros, y mansión de Lord Shen tras su conquista), rodeada por una muralla con torres vigías que sirven como protección y delimitación. En el interior de esta se encuentran varios edificios conectados por un patio general, todos decorados con los colores rojizos y dorados (Miller-Zarneke, 2011) que representan la realeza, el honor y la excelencia como ya hemos visto. La torre central ya mencionada es el único edificio de Ciudad Gongmen que destaca sobre el resto, en una ciudad que apenas posee edificios de dos o tres pisos, la torre posee nueve plantas que se alzan para demostrar el poder e influencia de sus gobernantes, inspirada por la Torre de la Grulla Amarilla en Wuhan y el Pabellón del Príncipe Teng en Jiangxi (Miller-Zarneke, 2011).

Figura 4. Torre de la Grulla Amarilla (Wuhan)



Fuente: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=3920524>

Aunque, debemos destacar que, a pesar de estar basadas en estas dos torres, debido a su elevada altura guarda mayor similitud con una estructura que en la Antigua China se importó desde la India: las pagodas (Needham, 1971). A pesar de que su uso original estaba dedicado a actuar como capillas budistas y no como residencia, los diseñadores de Kung Fu Panda pretendían alejarse de elementos religiosos (Miller-Zarneke, 2008) y es por ello que poseía la función de vivienda para los gobernantes de la ciudad. La base de las pagodas podía ser cuadrada, poligonal o en algunas ocasiones, circular; en este caso la encontramos del primer tipo, y sobre esta base se yerguen ocho plantas más, todas elaboradas en madera y con techumbre de teja. La decoración interior posee detalles flamígeros que combinan con la temática de Lord Shen y sus armas de fuego, combinando tonos rojizos oscuros, negro y el dorado como símbolo propio de la realeza (Miller-Zarneke, 2011).

Figura 5 Pagoda de Tianning (Changzhou)



Fuente: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=9090041>

Aunque no solo destaca en Ciudad Gongmen la arquitectura de sus edificios. Un detalle que parece pasar por alto es la atención al detalle que existe en los canales y los puentes que atraviesa (o, mejor dicho, que destruye) la flota de Lord Shen en la escena final de *Kung Fu Panda 2*. Needham (1971) nos explica la diferencia existente entre los puentes de arco realizados en occidente en comparación a los que se elaboraban en la Antigua China de la dinastía Zhou: mientras que, en occidente, los romanos elaboraban puentes de gran grosor y con un uso de materiales excesivo, en China se lograba un ahorro mucho mayor y efectivo en materiales, realizando una capa más fina de piedra con relleno suelto y cubierta por losas de piedra que actuaban como superficie. El grosor de los puentes romanos facilitaba su resistencia al paso del tiempo y los elementos, pero la estructura china se veía deformada más fácilmente por los cambios en el nivel del mar. Por este motivo se vieron obligados a perfeccionar la técnica, añadiendo dispositivos auxiliares como muros en la estructura para evitar que se deformasen (p. 168).

Figura 6. Arquitectura de puente de arco. Ejemplo del puente de Zhàozhōu (赵州)



Fuente: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1813644>

Finalmente debemos destacar una arquitectura diferente a las mencionadas hasta el momento que se encuentra en ambas aldeas habitadas por pandas en *Kung Fu Panda 2* y *Kung Fu Panda 3*, cuyas viviendas estaban elaboradas no solo usando bambú como un

elemento principal (en los tejados, vallas, etc.) sino por estar construidas sobre soportes con el objetivo de almacenar las cosechas en el espacio entre la casa y el suelo (Miller-Zarneke, 2011), algo que se traslada a algunas de las casas en la aldea que aparece en la siguiente entrega, de forma que podemos apreciar cómo la cultura y las costumbres de los pandas se han mantenido tras la masacre de Lord Shen. En ambas aldeas, inspiradas en el ambiente de la ciudad antigua de Lijiāng (丽江), en la provincia de Yúnnán (云南), podemos ver características ya mencionadas anteriormente: construcción adaptada al entorno y no al revés, naturaleza abundante en los alrededores, etc. Esto es un detalle importante a destacar, pues los pandas aparecen representados en esta saga como aquellos que más conexión poseen con la naturaleza (Miller-Zarneke, 2011, 2016).

2.1.3 Instrumentos musicales

No existen muchos registros disponibles sobre los instrumentos utilizados y presentes en la banda sonora de la trilogía, pero podemos destacar de forma aún más importante la aparición de los instrumentos musicales típicos de la cultura china a lo largo de la saga: como en la primera entrega, donde Shifu toca una flauta travesera hecha de bambú llamada *dízi* (Van Aalst, 1884) antes de ser emboscado por los Cinco Furiosos (Osborne & Stevenson, 2008, sc. 5), o en la escena donde Po y los Cinco repelen el ataque del ejército de lobos de Lord Shen en la Aldea de los Músicos (Nelson, 2011, sc. 6).

La Dra. Han, directora del Centro para Música y Cultura China nos explica cómo los instrumentos originarios de China se clasifican en función del material que están elaborados, dividiéndose en lo conocido como *bāyīn* (八音, ocho sonidos), un sistema de categorización establecido entre los siglos 12 a.C. y 8 a.C. (MTSU Center for Chinese Music and Culture, 2020a; Van Aalst, 1884). Algunas de estas categorías se encuentran representadas en la trilogía como, por ejemplo:

- **Instrumentos de metal (金, *jin*):** En la cual encontramos campanas de bronce (编钟, *biānzhōng*) como contra las que Tigresa lanza a uno de los lobos durante la batalla (Nelson, 2011, sc. 6 [08:26]); o dos tipos de platillos, uno grande similar a un *gong* llamado *luó* (锣) contra el que choca otro de los lobos durante la batalla, y un par más pequeños, similares a platillos o címbalos, llamados *bó* (钹), que Mono usa para golpear en la cabeza a uno de sus enemigos (Nelson, 2011, sc. 6 [08:00-08:08]).

- **Instrumentos de bambú (竹, zhú):** Como el ya mencionado *dizi* (笛子), tocado por Shifu antes del ataque de los Cinco Furiosos. Existen además de este, aunque no aparecen en la saga, varios tipos de flauta de bambú, como el *xiāo* (簫) que se toca en vertical y es de mayor tamaño, o la *páixiāo* (排簫), un instrumento muy similar a la flauta de pan conocida en occidente.
- **Instrumentos de seda (丝, sī):** Aquí podemos incluir todos los instrumentos de cuerda que aparezcan en la saga, pues las cuerdas de los instrumentos de la época se hacían con hilos de seda (MTSU Center for Chinese Music and Culture, 2020a). En la Aldea de los Músicos en *Kung Fu Panda 2* logramos advertir varios instrumentos de este tipo, unos usados por algunos personajes y otros que aparecen brevemente como decoración. En el primero de los casos encontramos un conejo que toca durante todo el combate una *pípá* (琵琶), un instrumento de cuatro cuerdas de seda, las cuales se dicen que cada una representa una estación (Van Aalst, 1884). Encontramos brevemente en una de las casas saqueadas por lobos varios instrumentos que no llegan a verse en detalle, pero que sabemos reconocer: Colgados en la pared encontramos varios como la “guitarra lunar” o *yuèqín* (月琴) que obtiene su nombre debido a su cuerpo redondo que recuerda a la luna llena; varios *húqín* (胡琴) y *èrhú* (二胡), instrumentos de una y dos cuerdas respectivamente que se tocan frotando un arco contra estas, recordando al funcionamiento de los violines y similares instrumentos occidentales. A pesar de ello, su sonido es muy diferente, al igual que la técnica necesaria para tocarlos (Van Aalst, 1884). El último instrumento de cuerda de seda que encontramos representado es el *gǔzhēng* (古筝), un instrumento, según el MTSU Center for Chinese Music and Culture (2020), con más de 2500 años de historia, encontrándose registros que datan de la dinastía Han entre los años 25 y 220. Se dice que es una versión reducida de un instrumento de funcionamiento similar llamado *sè* (瑟). Ambos instrumentos poseen en torno a 16 o 25 cuerdas (pudiendo el *sè* llegar hasta 50) divididas en dos partes por puentes móviles, una es la que se toca para obtener el sonido y la otra se usa para sostener las cuerdas y moldearlo.
- **Instrumentos de piel (革, gé):** El funcionamiento de estos instrumentos es similar al que encontramos en los tambores occidentales, cuya membrana está hecha de piel animal (MTSU Center for Chinese Music and Culture, 2020a; Van Aalst, 1884).

2020d; Van Aalst, 1884); los instrumentos de **arcilla** (土, *tǔ*) como por ejemplo el *xūn* (埙), un instrumento de viento normalmente ovalado, se sopla por arriba y posee al menos seis agujeros con los que producir sonido, similar al funcionamiento de una ocarina (MTSU Center for Chinese Music and Culture, 2020c; Van Aalst, 1884); y los instrumentos de **madera** (木, *mù*), normalmente de percusión, como el *mùyú* (木鱼), un instrumento hecho con un pequeño bloque hueco normalmente en forma de pez pintado de rojo y usado por sacerdotes budistas en sus oraciones (Van Aalst, 1884).

2.2 Vida Cotidiana

En este apartado trataremos diversos elementos que aparecen en la franquicia relacionados con el estilo de vida, costumbres y elementos típicos en la Antigua China representada. Ejemplo de estos elementos lo encontramos brevemente al inicio de la primera entrega de *Kung Fu Panda*, donde el Sr. Ping cuenta a su hijo Po que debe seguir la tradición familiar de heredar el restaurante de fideos: “*Como yo lo heredé de mi padre, que lo heredó de su padre, que se lo ganó a un amigo jugando una partida de mahjong*” (Osborne & Stevenson, 2008, sc. 4). Este juego tiene muchos misterios alrededor de su origen, entendiéndose como un juego milenario, pero cuyos registros sobre su posible creación se relacionan con la Rebelión Taiping entre 1850 y 1864 (M. Chen, 2009; Depaulis, 2007). En esta película también encontramos numerosas referencias a alimentos típicos de China, como los propios fideos del Sr. Ping, el tofu o los pasteles de judías. Representaciones como esta se encuentran en numerosos casos, llegando a suponer una temática generalizada en el caso de Ciudad Gongmen. Los elementos de la vida cotidiana china que podemos destacar son numerosos, pero tres son los más destacados:

2.2.1 Celebración del Festival de la Primavera:

A pesar de ya haber mencionado detalladamente elementos propios de Ciudad Gongmen, debemos ahora ahondar en un elemento diferente que nos habla aún más del entorno social de la ciudad, los numerosos detalles que nos transportan a una ciudad en mitad de la celebración del Festival de la Primavera. Entendemos que este hecho no es algo literal, pues no existen registros de esta intención durante el diseño y desarrollo de la película. A pesar de ello, en una escena de *Kung Fu Panda 2*, Lord Shen habla con su subordinado sobre el comienzo del año del pavo real, algo que hace extrañar al lobo, pues responde que es imposible pues aún faltan seis meses para que acabe el año (Nelson, 2011). Teniendo en cuenta que la ciudad está controlada por alguien que desea el inicio

de una nueva era y en la que podemos ver elementos típicos de esta celebración, no podemos sino relacionar estos conceptos para mencionar y profundizar en esta tradición.

El Festival de la Primavera es también asociado a la celebración de Año Nuevo en la tradición china, esta celebración inicia el primer día del primer mes lunar, frecuentemente a finales de Enero o principios de Febrero en el calendario gregoriano. La fecha se asocia con el final del invierno y el inicio de la primavera, de ahí su nombre (Huang, 1991; Zhang, 2015). Esta celebración es el festival más importante en China, pues durante cinco días se visten las mejores prendas, se cierran los negocios y se festeja con fuegos artificiales y teatros, un momento donde todos desean un mejor y más próspero año nuevo (Lin, 1960, citado por Zhang, 1991). Parte de las celebraciones llevadas a cabo durante este festival, las encontramos representadas:

– **Danza del león y danza del dragón:** Debemos resaltar una confusión producida en el diseño de este evento en la película *Kung Fu Panda 2*, pues mientras que en el filme se menciona a un dragón cuando Po y los Cinco Furiosos caminan disfrazados para esconderse de los lobos, las características que encontramos son mucho más cercanas a las del disfraz para la danza del león (Nelson, 2011, 31:30 - 33:30). Tomando primero la Danza del Dragón debido a su mención directa, debemos destacar que el primer registro de este tipo de danza se remonta a hace más de dos mil años, en la era de la dinastía Han. En el registro se afirma que era un evento realizado para el entretenimiento de diplomáticos extranjeros (M. Lee, 2004). En aquella época, por otro lado, la danza del león aún no se había desarrollado como tradición, pero sí encontramos registros de la presencia de leones en la región a pesar de no ser animales autóctonos (Yap, 2017). la danza del león tuvo su origen establecido durante la dinastía Tang (desde 618 hasta 907), esta danza, acompañada de al menos 140 músicos y cantantes, era considerada una de las mejores obras realizadas en el palacio imperial, contaba con cinco largos leones de diferentes colores, manipulados con cuerdas por dos personas en su interior. Debido a su gran relevancia, esta danza es la que influenciará a las realizadas en años posteriores (Yap, 2017). Estas danzas, asimismo, son propias del festival de la primavera, pues el Día de Año nuevo, las familias se reúnen para presenciar a un grupo realizar esta danza y ofrecer sus buenos deseos de año nuevo (Huang, 1991; Yap, 2017). A pesar de ello, como hemos mencionado, los disfraces utilizados son como el mostrado en *Kung Fu Panda 2*, solo que este está caracterizado como un dragón, una confusión debido a las similitudes entre ambas danzas. Esto nos abre la posibilidad de explicar también un poco sobre la danza

del dragón para saber distinguirlas. M. Lee (2004) describe que la danza del dragón representa, mediante artes marciales y acrobacias, a una bestia que se transforma en un enorme lenguado en un estanque, y este en un dragón de más de dos metros de largo. La conexión entre los dragones y el agua es algo que ya hemos desarrollado anteriormente, pero debemos remarcar la importancia de estos seres en la mitología y la cultura china por su conexión con la buena fortuna y por su carácter protector y bondadoso. Por otro lado, M. Lee (2004) también nos explica que para realizar esta danza una persona debe sujetar una vara con una perla de dragón (龙珠, *Lóngzhū*) y moverla de un lado a otro al ritmo de tambores y música. Mientras tanto, el dragón, sujeto también por varas por más personas, debe perseguirla e intentar alcanzarla. Este tipo de danza contrasta con lo visto en *Kung Fu Panda 2*, pues Po y los Cinco Furiosos se esconden en el interior de un disfraz cuyo funcionamiento se asemeja más al de las danzas del león que a las danzas del dragón.

Figura 8. Miembros de la Sociedad de Jóvenes de China realizando un truco básico con un dragón



Fuente: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=5507736>

– **Teatro de Sombras:** Las representaciones teatrales son otro elemento que previamente hemos mencionado como una costumbre característica en la celebración del Año Nuevo y del Festival de la Primavera. En celebraciones así debemos destacar un tipo de representación artística que vemos reflejada en el inicio de *Kung Fu Panda 2*. Ya hemos mencionado la historia de Lord Shen y cómo una adivina predijo su destino, pero en este apartado debemos mencionar que la forma en que esta historia se nos presenta es

en forma de un teatro de sombras (Nelson, 2011). Este tipo de representaciones, además de ser considerado parte del Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad por la UNESCO, según la obra *Chinese Shadow Theatre* (F.-P. L. Chen, 2007), tienen una historia de más de mil años de antigüedad. Estas obras teatrales reunían a toda clase de espectadores, de todas las edades y clases sociales, mostrando historias que albergaban detalles de la sociedad del momento, costumbres o historias que serán elevadas a categoría de leyendas fuertemente arraigadas en la sociedad, como *Viaje al Oeste* o *La Investidura de los Dioses* (F.-P. L. Chen, 2007). Con esta misma intención, se nos presenta la historia de Lord Shen, actuando a modo de leyenda sobre lo ocurrido en el pasado, y cómo el presente se ve afectado por ello (Nelson, 2011). El teatro de sombras utiliza marionetas elaboradas con papel, aunque el uso del cuero translúcido las sustituiría en su mayoría debido a la mayor resistencia y la capacidad de mostrar color (F.-P. L. Chen, 2007), las cuales son elaboradas de manera artesanal, llegando a poseer más de diez articulaciones. Antes de las representaciones, se eligen las cabezas que se usarán y se colocan en los cuerpos, que irán sujetos por varillas que controlarán el movimiento. Estas se colocan detrás de una gran lámina de papel o tela iluminada en la que se reflejan las sombras de las marionetas. Las obras representadas se recitan oralmente, del mismo modo que se transmiten normalmente, y se acompañan por una orquesta (F.-P. L. Chen, 2007, p. 7). En algunas representaciones, es una sola persona la que mueve las marionetas, canta y e interpreta los diálogos, en otras, el trabajo se repartiría entre varias personas (F.-P. L. Chen, 2007, p. 8). La complejidad de estas representaciones es una muestra del legado tan valioso que suponen estas obras y de la importancia que representa su aparición como acto introductorio de la historia en *Kung Fu Panda 2* (2011).

– **Festival de las linternas:** Un elemento que encontramos decorando la ciudad desde el momento en que nuestros héroes llegan son las linternas rojas colgando y decorando las numerosas calles. En muchas encontramos inscripciones con deseos de buena fortuna escritas y puestas boca abajo, siguiendo la creencia de que en esa posición, significan que esos deseos están aún por venir, augurando un futuro próspero (Huang, 1991). La presencia de estos faroles colgados cerca de las casas recuerda al Festival de las Linternas, celebrado el día quince del primer mes lunar. Esta celebración tiene su origen en la dinastía Han, y desde entonces la tradición de encender linternas y lanzarlas o usarlas como decoración para atraer la buena fortuna se ha arraigado más y más, algo que podemos comprobar hoy en día, viendo cómo familias cuelgan linternas frente a sus casas

(Huang, 1991, p. 170). Durante esta festividad, se llevan a cabo las ya mencionadas danzas del dragón y del león, además de juegos con acertijos escritos en las linternas. (Huang, 1991, p. 171). A pesar de que en *Kung Fu Panda* esta festividad no posee demasiada relevancia, es un elemento que consideramos imprescindible mencionar al ver la decoración y el ambiente en Ciudad Gongmen.

– **Pólvora y fuegos artificiales:** Teniendo en cuenta que la temática que tratamos aparece en la segunda entrega, este elemento es de imprescindible mención debido a la gran relevancia que posee. En la escena de teatro de sombras ya mencionada se nos cuenta cómo los padres de Lord Shen inventaron los fuegos artificiales, y posteriormente, haciendo uso de esta creación, él desarrolló la pólvora y el armamento que la usaría (Nelson, 2011). Y es curioso mencionar que históricamente, los fuegos artificiales también se desarrollaron antes que la pólvora. Durante la dinastía Han, las explosiones se realizaban lanzando fragmentos de bambú al fuego, de forma que la presión del aire en su interior aumentaría hasta reventar, provocando un fuerte sonido con su explosión, y el uso de la pólvora pretendía imitar este sonido (Needham, 1986; Yap, 2017). Estas explosiones se usaban para espantar toda clase de monstruos, como el que encontramos en la leyenda del Nian (年兽, *nián shòu*), una bestia asociada también al Festival de Primavera que aparecía para arrasar con los cultivos y que debía ser espantada con el color rojo o los ruidos fuertes de los fuegos artificiales (Yap, 2017). Debemos destacar que los fuegos artificiales que se muestran estallando en la historia, o incluso los que Po usa en la primera entrega de *Kung Fu Panda* para entrar al Palacio de Jade (Osborne & Stevenson, 2008) no son los fuegos artificiales tal como se usaban originalmente, pues este uso lo encontramos en dos escenas concretas, una, cuando Lord Shen echa un poco de pólvora en el fuego de la antorcha de un subordinado, y otra cuando la Cabra Adivina los echa sobre el cuenco antes de mostrar su adivinación (Nelson, 2011, sc. 14). Antes del uso de la pólvora en armas, se usó como sustituto del bambú a la hora de tener algo que hiciera ruido al lanzarlo al fuego, es por ello que se tomaba directamente el polvo para echarlo a las llamas y así lograr un sonido similar al crujido y estallido de la madera. Con el tiempo, su uso se desarrolló y se le añadió color (Needham, 1986), tal como podemos ver en el estallido azul de la adivina y el rojo intenso de la pólvora de Lord Shen. Este malvado pavo real representará el desarrollo bélico que se llevará a cabo usando la pólvora, representando aun así el legado de los fuegos artificiales en el potente estallido de las balas de cañón. Del mismo modo se desarrollarán numerosos estilos de armas

usando la pólvora: lanzallamas, flechas explosivas, minas, cañones, pistolas, etc. (Needham, 1986)

Para terminar, debemos destacar, una vez más, la importancia de las palabras de Lord Shen y su mención al cambio del animal del zodiaco propio del inicio de un nuevo año. Este elemento de cambio en el zodiaco, sumado a todos los vistos previamente, nos permiten reunir gran parte de los elementos principales encontrados en la celebración del Festival de la Primavera y de Año Nuevo: danzas de leones y dragones, fuegos artificiales, linternas y teatro de sombras, son elementos primordiales que se destacan por su presencia en la celebración más importante en la cultura china (F.-P. L. Chen, 2007; Huang, 1991; M. Lee, 2004; Yap, 2017; Zhang, 2015)

2.2.2 Acupuntura:

La acupuntura es considerada una medicina alternativa cuyos métodos ya se registran en el año 100 a.C, en el *Clásico del Emperador Amarillo de Medicina Interna*, consistente en la punción de agujas (inicialmente de piedra y posteriormente de otros materiales como cobre, hierro, plata u oro) en puntos determinados del cuerpo, con el objetivo de sanar o poner remedio diferentes males o enfermedades que afectasen a la persona (Ma, 1992; White, 2004). A pesar de esta definición inicial, en *Kung Fu Panda* y *Kung Fu Panda 2* encontramos varias escenas donde esta técnica no solo se usa para sanar el cuerpo, pues se entiende que los puntos donde se realiza la punción u acupresión están conectados con músculos, nervios, órganos o la propia esencia de vida de la persona (Ma, 1992; White, 2004). Un ejemplo de uso alternativo a la sanación lo encontramos en la primera entrega de *Kung Fu Panda*, en la escena donde Tai Lung escapa de su prisión al abrir la coraza que lo mantiene preso. De aspecto similar a un caparazón de tortuga, tiene injertado numerosas agujas de jade clavadas en puntos clave para evitar que pueda moverse, estas son mencionadas en *Kung Fu Panda 2*, cuando Po y los Cinco Furiosos son apresados por Lord Shen y sus esposas poseen mecanismos de acupresión similares. (Nelson, 2011; Osborne & Stevenson, 2008). Por otro lado, demostrando un uso terapéutico, tanto Mantis, en la primera entrega, como la Cabra Adivina, en la segunda, tratan de sanar el cuerpo malherido de Po mediante esta técnica (Nelson, 2011; Osborne & Stevenson, 2008). Existen registros de dónde deben clavarse las agujas para modificar el flujo del *qi* (la energía que fluye por todos los seres y la cual se asumía que era el origen de las enfermedades al estancarse o fluir de forma poco natural en el cuerpo), así como figuras con marcas usadas como guía cuya utilidad perdura hoy día (Ma, 1992; White, 2004). A

pesar de ello, como mencionamos antes, la acupuntura es una medicina alternativa y tal como White (2004) desarrolla, su estudio fue excluido del Instituto Imperial Médico en el siglo XVII.

2.2.3 Ingeniería naval

Como hemos podido comprobar hasta el momento, *Kung Fu Panda 2* es la película que más aspectos de la vida cotidiana muestra de la trilogía, a diferencia de las otras dos, cuya representación se centra en mayor medida en el aspecto espiritual y filosófico. En este caso, el último elemento de la vida cotidiana que debemos destacar es la ingeniería naval plasmada en esta película, pues aparecen los dos tipos de embarcaciones más usadas y que demuestran el avanzado nivel de diseño alcanzado en China. El primer tipo de embarcación lo podemos ver cuando Po despierta de su pesadilla, de camino a Ciudad Gongmen con los Cinco Furiosos, conocida como sampan. Estos barcos se basan en la estructura de un trozo de bambú cortado por la mitad, de ahí que estos barcos posean forma de cuña roma, fondo plano y tabiques transversales en cada extremo (Johnstone, 1988; Needham, 1971)

El segundo tipo es el usado por la flota de Lord Shen y que tienen su protagonismo en la batalla final, los barcos conocidos por el nombre de “juncos”. Estas últimas obtienen su nombre debido no solo a la forma de su estructura, sino a los juncos que sujetan las velas en los mástiles. Son embarcaciones compactas, ligeras y con la cubierta totalmente descubierta, de forma que el oleaje interrumpa menos la velocidad (Johnstone, 1988; Needham, 1971). Estos barcos poseen poca profundidad, y gracias a su timón no solo más alto sino también extensible, poseen una gran capacidad de maniobrabilidad tanto en alta mar como en aguas poco profundas como la de algunos ríos (Johnstone, 1988; Needham, 1971). Estas cualidades ejemplifican por qué estas embarcaciones, de las cuales su uso data de entre el año 600 a.C hasta aproximadamente el s.XIX (Needham, 1986), son las elegidas por Lord Shen como flota para llevar sus poderosos cañones a la conquista de China (Miller-Zarneke, 2011; Nelson, 2011), del mismo modo que estos navíos fueron elegidos a lo largo de la historia por toda clase de marineros, ya fuera su uso para el transporte de personas, de mercancías o incluso la piratería (Needham, 1986). Su gran resistencia, maniobrabilidad y capacidad de adaptación hacían de estas embarcaciones, emblemáticas a lo largo de la historia de China y cuyo diseño se extendió por toda Asia (Johnstone, 1988), un ejemplo perfecto del gran desarrollo técnico de la ingeniería naval china.

2.3 Espiritualidad

2.3.1 Chamanismo y Jade

Por el momento hemos desarrollado numerosos ejemplos de la cultura china que engloban aspectos mundanos, como barcos, festivales, o los propios escenarios representados en las películas. Pero algo que también debemos profundizar es en los temas que respectan a la espiritualidad, pues como comprobaremos a continuación, dos personajes de gran importancia están vinculados a este aspecto místico. Uno de ellos, es la Cabra Adivina, cuyo papel fue fundamental en el destino de Po y Lord Shen; el otro es Kai, “el Coleccionista”, villano principal de la tercera entrega, y que hace del jade su sello principal. El chamanismo y el jade son elementos fuertemente conectados, sobre todo en las civilizaciones prehistóricas de China. En las tribus del neolítico, entre las que encontramos la cultura de Hongshan (5000-3000 a.C), podían encontrarse personas que actuaban como intermediarios entre la tribu y el mundo de los espíritus conocidas como chamanes. (Lin, 1994; Michael, 2015). En las tumbas de estos chamanes se han encontrado figuras hechas de jade, talladas para darles diferentes formas. Algunas de estas tallas son utensilios u accesorios. Otros, son tallas conocidas como *zhūlóng* (玉猪龙) o “dragón cerdo”, o diferentes representaciones de aves, tortugas u otros animales (Ycaza & Wiesheu, 2022). Estas tallas eran consideradas capaces de, al tener la forma representada de un animal, absorber su energía u obtener su poder, eran imágenes de espíritus, herramientas rituales que solo los chamanes tenían la capacidad de utilizar. (Lin, 1994; Michael, 2015; Ycaza & Wiesheu, 2022). Es por este motivo que debemos destacar las figuras de la Cabra Adivina y de Kai. La Cabra, una chamana capaz de predecir el futuro mediante rituales, tomando objetos de un príncipe pavo real (como la pluma o el trozo de seda que arranca de su ropa) y elaborando un ritual para conocer qué le depara el destino, así como una curandera (Nelson, 2011), papel también importante en estas tribus neolíticas, pues estas figuras debían poseer un gran conocimiento de la naturaleza, para entender su funcionamiento o poder predecir sus peligros (Lin, 1994; Michael, 2015). Por otro lado, tenemos a Kai, en quien no podemos ver a un chamán, pero sí la relevancia de las tallas de jade mencionadas anteriormente y cómo cada maestro de kung fu al que ha arrebatado el *qi* se ha convertido en una pequeña figura de jade con sus características grabadas en la piedra. A lo largo de la película vemos cómo puede crear soldados que luchan a su lado y que obedecen su voluntad, es decir, al poseer la talla con su aspecto y

su energía, puede hacer uso de ella cuando lo requiere, tal como hemos mencionado previamente (Carloni & Nelson, 2016; Miller-Zarneke, 2016).

En referencia al chamanismo y los elementos rituales, debemos destacar como último detalle la estancia del Palacio de Jade conocida como “La Sagrada Galería de los Guerreros”, una estancia cuyas columnas poseen, tal como hemos mencionado previamente, dragones de jade tallados como decoración, algo que podemos entender no solo como decoración, sino como un símbolo constante de protección de esta mítica deidad protectora. Además, encontramos en ella un ejemplo de urna funeraria, la “Urna de los Guerreros Susurrantes” con el dibujo de un *tāotiè* (饕餮) en ella. El *taotie* es la representación de una bestia malvada complementaria de forma opuesta al dragón, por lo que no nos sorprendería que la urna estuviera ahí para evitar ser alterada o perturbada (Miller-Zarneke, 2008; Osborne & Stevenson, 2008; Tucker, 1982).

2.3.2 Caligrafía

A lo largo de la saga se nos presentan en numerosas ocasiones la necesidad de tener la mente clara para poder pensar, entender y actuar mejor, incluso para perfeccionar el entrenamiento y la técnica de kung fu, como podemos observar cuando Oogway le dice a Shifu que para poder actuar correctamente debe tener la mente clara, o cuando Po entiende que debe alcanzar la paz interior para detener a Lord Shen (Nelson, 2011; Osborne & Stevenson, 2008). Del mismo modo, también se nos presentan diversas formas de lograr dicha claridad y paz, Shifu, en *Kung Fu Panda 2* explica cómo para alcanzar la paz interior algunos maestros se retiran a meditar diariamente durante años, o cómo otros, como él, toman un camino más asceta donde su forma de alcanzar la paz es mediante el dolor (Nelson, 2011), pero un elemento no solo considerado apropiado para la meditación, sino que forma parte del arte histórico de China es la caligrafía. Ya hemos mencionado previamente cómo los escenarios parecen pinturas paisajistas donde el vacío forma también una parte esencial de las obras (Soper, 1941), y en *Kung Fu Panda 3* tenemos un claro ejemplo a lo largo de la secuencia donde se nos cuenta el pasado de Oogway y Kai, una escena que imita el estilo y, destacando en esta ocasión, los elementos. Pues la historia no viene solamente contada en imágenes, sino que aparece escrita acompañando las escenas (Carloni & Nelson, 2016, 26:40 – 28:10). Encontramos gran similitud en esta escena con las diferentes obras que muestra y explica Wen C. Fong en su obra *Beyond Representation: Chinese painting and Callygraphy* (1992), pues no solamente apreciamos el arte de la pintura en el pergamino, sino también el de la escritura a los lados,

y un elemento que perdurará a lo largo de los años: los sellos. Este elemento, normalmente visto como una marca de color rojo, posee diferentes formas y grabados que se consideraba que añadía un importante elemento distintivo y capaz de realzar aún más la belleza de las obras artísticas (Barnhart, 1972; Fong, 1992; Zeng, 1993).

A pesar de esto, nos hemos limitado a expresar la importancia artística y representativa de la caligrafía, ¿pero por qué relacionarla con el ámbito espiritual y la paz interior? Para ello debemos entender el por qué la caligrafía es considerada un arte independiente y, simultáneamente, conectado con la pintura. El proceso de la caligrafía no supone únicamente escribir aquello que se desea o copiar poemas de forma simplemente estética, posee todo un trasfondo de conexión mental, de asimilación, de transmisión de sentimientos y meditación (Barnhart, 1972; Ni, 1999; Zeng, 1993). Teniendo esto en cuenta, podemos entender mucho más claramente no solo el detalle conciso en las representaciones de las películas tratadas, sino lo que estas representan a un nivel más profundo, pues existen dos escenas que detallan este aspecto tan personal y espiritual de la caligrafía. El primer ejemplo nos transporta a *Kung Fu Panda*, la primera entrega, a la escena donde los maestros Víbora y Mantis tratan de sanar a Po mediante la acupuntura. Esta parte, precisamente, no es la que debemos destacar, sino cómo los gruñidos de Po interrumpen la meditación del Maestro Mono y hacen que el Maestro Grulla erre en su escritura (Osborne & Stevenson, 2008, sc. 21). En esta escena, podemos ver cómo el *hanzi* (汉字, nombre dado a los caracteres chinos) que escribe es 禪 (*chán*), cuyo significado es “meditación”. El hecho de que se nos presente antes al Maestro Mono meditando de la manera en que convencionalmente se entiende en occidente es una forma de mostrar cómo existen otras formas de lograr la armonía del cuerpo y la mente, siendo en este caso, la caligrafía. Esto se debe a que la persona que realice la caligrafía lo hace con la intención de sentir, de reproducir en su interior, el sentimiento con el que fueron escritas esas palabras, o canalizar la esencia, la imagen de los radicales, de cada trazo, del significado de cada *hanzi* que su pincel plasma en el vacío del lienzo (Barnhart, 1972; Fong, 1992; Ni, 1999; Zeng, 1993). Teniendo esto último en mente, podemos traer a colación una vez más la importancia del vacío no solo en la pintura, sino por su origen, en el taoísmo, al entenderse el vacío como un todo del que surgen las cosas, la caligrafía, al igual que la pintura, actúa como un medio de conexión entre el calígrafo y el vacío, la creación de lo específico en base al todo potencial que existe en la nada (Cheng, s. f.; Nishida, 2006).

Finalmente, como último ejemplo, debemos retomar el elemento de la canalización de los elementos mediante la caligrafía, pues es algo que también podemos encontrar en la escena inicial de la tercera entrega de la saga, donde Oogway, en el reino de los espíritus, lucha contra Kai (Carloni & Nelson, 2016, 02:20). En esta escena se aprecia cómo para intentar frenar a Kai, Oogway, portando un bastón de jade con el símbolo del yin y el yang (algo que debemos destacar debido a la importancia ya mencionada del jade y el poder que poseen las representaciones realizadas en este), traza en el aire el *hanzi* 氣, un término que ya hemos mencionado con anterioridad a lo largo de este trabajo: *qi*, la energía que fluye por todos los seres vivos y que los conecta con el movimiento y cambio del universo (Kohn, 2009; Lao & Preciado Idoeta, 2006). En este caso, Oogway, quien ya ha alcanzado la paz interior y el control del *qi* de su cuerpo, es capaz de lograr de forma instantánea la intención última de la caligrafía, la conexión y canalización de la energía del universo, la transmisión del significado de lo escrito y su representación. Oogway escribe la palabra *qi* (氣) para invocar una de energía universal para frenar a Kai. Es por este motivo que debemos destacar la importancia de la representación que se hace de la caligrafía en la franquicia como un elemento clave en la cultura china, tanto a nivel artístico como a nivel espiritual.

3. Kung Fu Panda como expresión filosófica de Asia Oriental

Existen numerosos elementos en la cultura china que no solo perduran desde hace siglos y se mantienen como partes emblemáticas del patrimonio de China, sino que se ven influenciadas enormemente por las diferentes corrientes de pensamiento que han surgido a lo largo de la historia. *Kung Fu Panda* es una saga que no solo recoge elementos cotidianos o artísticos. En el anterior apartado donde tratamos la espiritualidad encontramos elementos muy unidos al taoísmo o al confucianismo, algo que se ha visto también reflejado en cada película. Aunque antes de explicar esto, debemos entender primero qué son estas corrientes de pensamiento y en qué contexto surgen.

La inestabilidad y grandes libertades existentes entre los años 770 a.C y 220 a.C facilitaron el desarrollo de gran cantidad de escuelas filosóficas, o escuelas de pensamiento. Debido al gran número de estas que llegó a desarrollarse, el conjunto se llamó las Cien Escuelas de Pensamiento (百家, *bǎi jiā*). Con el tiempo, todas estas escuelas desarrolladas fueron desapareciendo hasta quedar solamente tres: la confuciana, la legista y la taoísta. Las primeras se caracterizaron por un sistema estricto respecto a las

normas y el deber del individuo en la sociedad (Lao & Preciado Idoeta, 2006; Schwartz, 2009). El Confucianismo (儒家, *ríjiā*) mantenía un sistema basado en seguir los roles establecidos y realizar ritos (礼, *lǐ*) en honor al Cielo (天, *tiān*), siguiendo estos la sociedad se podría considerar armoniosa al seguir lo establecido según el Cielo (Lao & Preciado Idoeta, 2006). Por otro lado, la Escuela de las Leyes (法家, *fǎjiā*) buscaba una mayor transformación social frente al hieratismo jerárquico del confucianismo, la sustitución de los ritos por la ley (Lao & Preciado Idoeta, 2006; Schwartz, 2009). Consideraban que de esta forma se acabaría con el privilegio y la corrupción de la élite social, equiparando a todos ante la ley y primaría el bien frente al castigo por no seguirla. De esta forma, se alejan de la voluntad del Cielo planteada por el confucianismo. Aunque estas escuelas puedan parecer antagónicas, destacó una tercera con planteamientos, objetivos y desarrollos diferentes a los planteados hasta el momento, el Taoísmo (道教, *dàojiào*). Esta escuela será menos uniforme que las demás y se dividirá en múltiples corrientes, aunque todas coincidirán en el camino del *Tao* y el *wu-wei* (无为, la no-acción) (Kohn, 2009; Lao & Preciado Idoeta, 2006; Schwartz, 2009).

Partiendo de esta profundización, ahora podremos ver en detalle los elementos taoístas y confucianos que tan fielmente se reflejan a lo largo de estas películas, así como las enseñanzas que estas representaciones nos dan:

3.1 Confucianismo

3.1.1 El lugar de cada uno, el hieratismo social

Algunas de las características del confucianismo pueden resultar similares a las corrientes de pensamiento desarrolladas en Occidente, pues eran los considerados “más aptos” aquellos mantenidos en el poder, aunque estos siempre resultaban siendo las élites sociales ya establecidas, este planteamiento aristocrático favorecía una sociedad de estratos estáticos donde aquellos menos pudientes tenían altamente difícil acceder a puestos de poder (Schwartz, 2009). Esta clase de pensamiento la encontramos reflejada a lo largo de la primera entrega de *Kung Fu Panda*, como el caso del Sr. Ping, quien renunció a su sueño de cocinar tofu porque “su lugar está en el restaurante de fideos” (Osborne & Stevenson, 2008, sc. 4), o como el Maestro Shifu, su mayor ejemplo dado su rechazo inicial al hecho de que Po sea elegido como guerrero del dragón. Este personaje achaca a Oogway el hecho de que la elección de Po “fue un accidente”, no le acepta pues

le toma como alguien del pueblo, sin capacidades, conocimiento, disciplina ni el entrenamiento necesario para poder ejercer un cargo de tal importancia, considera que Po tiene ya su lugar y que abandonarlo es alejarse de su posición establecida (Angle & Slote, 2013; Flicks And The City Clips, 2016; Osborne & Stevenson, 2008; Van Norden, 2003).

En la Antigua China también resultaba difícil para el campesinado acceder a cargos de funcionarios en alguna figura estatal o en la corte, el trabajo en el campo y la necesidad de seguir los ritos y actuar con virtud significaba no desatender a sus familias ni sus trabajos, lo cual imposibilitaba en gran medida el estudio necesario para los exámenes de acceso o el entrenamiento necesario para poder acceder a un rango militar superior, además, a aquellos que lo intentaban o lo conseguían se les menospreciaba y juzgaba por sus “orígenes de clase baja” (Angle & Slote, 2013; Schwartz, 2009; Van Norden, 2003). Esto también lo encontramos por parte de la Maestra Tigresa, quien le dice que “por respeto a ellos y a su trabajo”, Po debería abandonar el Palacio de Jade, pues a diferencia de los Cinco Furiosos, maestros de kung fu durante años y que han trabajado duramente para lograr su fama, el Guerrero del Dragón ha resultado siendo un panda vendedor de fideos que ni siquiera sabe kung fu (Osborne & Stevenson, 2008). Los Maestros del Palacio de Jade, es decir, aquellas personas preparadas, entrenadas, en posesión de “virtud” y que siguen el camino que se les ha establecido no reciben bien a Po, pues lo consideran alguien vulgar que oculta su ignorancia para hacerse pasar por lo que no es y que toma algo que no se ha ganado, que no merece y que por ello no obra con rectitud ni honradez (Angle & Slote, 2013; Lacarra, 2016; Schwartz, 2009; Van Norden, 2003). A pesar de ello, tal como hemos comprobado, la constancia, la paciencia y la dedicación que Po demuestra para estar a la altura logrará no solo ganarse la confianza de los Cinco Furiosos, que entenderán que le han juzgado mal y que, con el tiempo necesario, Po es capaz de no solo demostrar esas virtudes, sino de alzarse como digno compañero de equipo. De esta forma, el hieratismo se supera, llegando a lograr que incluso su padre, el Sr. Ping, cambie el nombre de su tienda y empiece a preparar también tofu además de fideos (Miller-Zarneke, 2011).

3.1.2 La Piedad Filial

Aunque esta virtud se debe mostrar hacia cualquier persona de edad superior, nosotros centraremos su interpretación en la relación paternofilial entre Po y el Sr. Ping, que es la más detallada a lo largo de la saga.

La Piedad Filial (孝, *xiào*) es una de las virtudes confucianas más importantes, basada en el respeto, el amor y la honra a los padres, los abuelos y en general a los ancestros. Según los ritos (礼, *lǐ*), un hijo debe cuidar a sus padres, y cuando estos mueren, seguir los ritos para su entierro y honrarlos (Angle & Slote, 2013; Schwartz, 2009; Van Norden, 2003). En el cuidado y la honra de los padres se incluye el hacerles felices, no avergonzarles, acompañarlos en sus asuntos y ayudarles económicamente. Los ritos y virtudes se relacionan entre sí, de forma que para honrarles se debe actuar en base a estos. Este cuidado se entiende como una deuda frente los padres, aquellos que dan la vida y amor, deben recibir una actitud agradecida y cuidados en su vejez como ellos ejercieron los cuidados en la infancia (Angle & Slote, 2013; Schwartz, 2009; Van Norden, 2003), de esta forma, encontramos la actitud de Po como la propia de alguien que trata de mantener el equilibrio entre la piedad filial y sus propios deseos, tratando de hacer feliz a su padre y ayudándole a diario en el restaurante de fideos a pesar de que su verdadera ambición no es heredar el restaurante, sino salir a vivir aventuras y volverse un maestro de kung fu, algo que logra y que a pesar de ello, no hace que trate diferente a su padre, ni siquiera tras descubrir que es adoptado, esto, precisamente, es la muestra genuina de que la piedad filial de Po es sincera y verdadera y no solo una obligación que seguir, siente puro amor hacia su padre y le agradece todo en todo momento. (Carloni & Nelson, 2016; Nelson, 2011; Osborne & Stevenson, 2008).

Por el contrario, y siendo el claro ejemplo de hijos que no respetan esta virtud, tenemos a los villanos principales de las dos primeras entregas: Tai Lung, el leopardo de las nieves criado por Shifu, y Lord Shen, príncipe pavo real que fue desterrado de Ciudad Gongmen. Las figuras de ambos están llenas de cualidades negativas como la soberbia o la irascibilidad, pero debemos destacar también la falta de piedad filial según hemos explicado previamente. Por ejemplo, en el caso de Tai Lung, tenemos a un guerrero que aprende todo lo que sabe de su padre y maestro y que, cegado por la ira y la ambición, usa sus enseñanzas contra este mismo, hiriéndole y trayéndole gran deshonra y tristeza debido a los terribles estragos que ha causado en el Valle de la Paz y al arrepentimiento que siente por no haber sido precavido del peligro que suponía, es este el motivo por el que cuando Tai Lung regresa al Palacio de Jade, Shifu le dice “*Esta ya no es tu casa, y yo ya no soy tu maestro*” (Osborne & Stevenson, 2008, sc. 41). Precisamente, justo después de esta escena, Tai Lung vuelve a entablar combate contra Shifu, no llegando a lamentar el casi asesinarle, algo que, como hemos podido comprobar por lo que debe aspirar

alguien que quiera ejercer la virtud de la piedad filial, sería totalmente descabellado, pues supondría arrebatarse la vida a quien te la ha otorgado (aunque en este caso, Tai Lung fuese adoptado).

Mientras tanto, Lord Shen nos muestra un tipo de ofensa diferente, pues sus padres ya no están vivos y no puede hacerles daño. En cambio, toma un camino muy diferente, uno que supone renegar de su pasado y del cariño de sus padres, establecer una ofensa y deshonor a su recuerdo y sus espíritus. Esto queda patente en la escena donde Shen se hace con el control de la Torre de la Llama Sagrada, pues al acceder a la sala del trono, rememora un evento de su infancia, un recuerdo de su padre y cómo el rey pavo real le prometió que el trono sería suyo en el futuro. La siguiente escena nos muestra el trono siendo lanzado desde lo alto de la torre hasta estrellarse contra el suelo y el gran cañón diseñado por Lord Shen siendo colocado en su lugar, algo que podemos entender como el mensaje de Shen de odio hacia la figura de sus padres y como una deshonor a su figura como gobernantes de Ciudad Gongmen, pues lo que era un emblema de su reinado ahora ha sido suplantado por el diseño definitivo del arma por el que su hijo fue desterrado (Miller-Zarneke, 2011; Nelson, 2011, sc. 14). Y no solo eso, pues tras el primer enfrentamiento contra Po y los Cinco Furiosos, Shen huye y ordena a sus secuaces que disparen a la torre hasta derribarla. La Cabra Adivina le recrimina esto argumentando que ha destruido el hogar de sus ancestros y que para que sus padres descansen en paz, debe dejar de actuar de esa forma. (Nelson, 2011, sc. 23). Es en respuesta a esto que Lord Shen se reafirma en su negativa a honrar a sus padres, y que, por el contrario, no le importa todo el daño que pueda causar con tal de lograr la ambición que trataron de negarle, una intención que resume en la frase: *“Los muertos solo existen en el pasado. Y yo debo mirar hacia el futuro”*.

Debemos destacar también a Li, el padre panda de Po, que hace su aparición en la tercera entrega, y cómo la Piedad Filial no es algo mediante lo que un padre deba ejercer poder sobre sus hijos, es por este motivo que Po no muestra reparos en marcharse cuando descubre que su padre le ha mentado y le ha hecho abandonar a sus amigos, pues la piedad filial también supone asegurarse de que los padres son honorables y virtuosos según las cualidades confucianas, entre ellas, la sinceridad (Angle & Slote, 2013; Carloni & Nelson, 2016; Lacarra, 2016; Schwartz, 2009; Van Norden, 2003).

3.2 Taoísmo

3.2.1 Las enseñanzas de Oogway

Hemos podido comprobar cómo Shifu mantenía un pensamiento cercano a las características del confucianismo a lo largo de la primera película de *Kung Fu Panda*, en contraparte a este, tenemos la figura de Oogway, de quien ya hemos hablado previamente. Este personaje es una tortuga de más de mil años que fundó el Valle de la Paz para reunir a las criaturas indefensas y así protegerles de los agresores, para facilitar esta tarea, creó el kung fu y lo enseñó a personas que consideró dignas de proteger y al mismo tiempo, extender el deseo de proteger a los demás. En la tercera entrega descubrimos que antes de eso fue un poderoso guerrero junto a Kai, pero que abandonó el camino de la guerra tras convivir con pandas y aprender de estos el control del *qi*, la energía que fluye por todos los seres vivos. Desde entonces, a lo largo de 500 años, Oogway se ha convertido en quien conocemos a lo largo de estas películas, alguien que posee todas las características necesarias para ser considerado un maestro taoísta. Estas características no solo las comprobamos por su forma de actuar, sino también en las enseñanzas que ofrece a los demás, algo que a continuación desglosaremos y analizaremos más detenidamente:

Wúwéi (无为), la no-acción: Cuando Shifu se altera por la noticia del retorno de Tai Lung, Oogway le calma señalando al estanque y dice: *“Tu mente es como esta agua, amigo. Cuando está agitada es complicado ver en ella. Pero si permites que se apacigüe la respuesta aparece diáfana”* (Osborne & Stevenson, 2008, sc. 6). Este mensaje se asemeja a una enseñanza encontrada en el *Zhuang Zi*: *“Manteniéndote en perfecto equilibrio, tendrás sosiego; estando sosegado, verás con claridad; viendo claramente, alcanzarás la vacuidad; en la vacuidad, no actuarás sin que nada dejes de hacer”* (*Zhuang Zi*, citado en Lao & Preciado Idoeta, 2006, p. 77). Esta enseñanza entra en directa relación con una cualidad taoísta que vemos frecuentemente en este personaje, el *wu-wei* o “no-acción”, pues a esto se refiere con actuar sin dejar nada por hacer, Oogway trata de hacer que Shifu mantenga la calma para pensar con claridad, y así saber actuar en el momento adecuado. Este detalle es importante, pues la “No-acción” no implica total pasividad ante los acontecimientos, sino evitar actuar demasiado y solo intervenir en el momento adecuado, el no evitar el curso natural de las cosas (Kohn, 2009; Lao & Preciado Idoeta, 2006). Tenemos el ejemplo perfecto de cómo por mucho que se actúe para prevenir algo, cualquier imprevisto puede acabar sucediendo, precisamente en el hecho de que, si

Shifu no hubiera enviado al ganso mensajero a la prisión de Chorh-Gom es posible que Tai Lung no hubiera escapado al no tener acceso a la pluma. También encontramos este ejemplo en el flashback donde Shifu se lanza a atacar a Tai Lung para intentar evitar que tome el Pergamino del Dragón, Oogway espera hasta que Tai Lung está junto a él para detenerle, no interviene, no ataca, simplemente frena a Tai Lung, actúa en el momento adecuado y no más, tal como se debe hacer según el *wu-wei*. Esto es algo que también se aplica al gobierno, pues, al fin y al cabo, el Palacio de Jade es el hogar de quienes se consideran “los dirigentes de la aldea”, pero estos no intervienen en la vida de las personas, no establecen leyes, simplemente aseguran su bienestar cuando es necesario.

El sabio no tiene una mente constante;

hace suya la mente del pueblo llano.

Soy bueno con quienes lo son conmigo

y también con quienes no lo son:

así hago a los hombres mejores.

Soy leal con quienes lo son conmigo

y también con quienes no lo son:

así hago a los hombres más leales.

El sabio vive en el mundo

en un sobrio no-actuar;

en su gobierno del mundo

hace (al pueblo) retornar a la sencillez.

Las gentes del pueblo fijan en él sus ojos

y el sabio a todos trata como a niños. (Lao & Preciado Idoeta, 2006, p. 431)

Este pasaje sacado del *Tao Te Ching* tratado por Ignacio Preciado Idoeta demuestra la forma de proceder de Oogway como protector del Valle de la Paz, como dirigente y como mentor de Shifu y de los Cinco Furiosos. Esta “no intervención con los eventos” también recae en la frase que dice a menudo durante la primera entrega: “*No existen los accidentes*”. No son accidentes, es el destino, que ocurre por una razón y que dará pie a eventos futuros por un motivo, es el designio del *tao*, del universo. Es, como dice en la película, el universo quien envía al Guerrero del Dragón, no él quien lo elige, son los eventos los que llevan a Po a caer frente a él justo antes de su elección, y no es casualidad que Po sea un panda, como quienes enseñaron a Oogway el camino que sigue desde hace 500 años, como explica en *Kung Fu Panda 3* (2016). Esta misma enseñanza, dada al

inicio a Shifu, es la que ofrece a Po cuando le encuentra agobiado en el melocotonero, destacando la frase con la que transmite dicho mensaje, pues considera que Po debe aprovechar su estancia para empezar a convertirse en aquello que desea ser, en lugar de temer volver a lo que era o no poder alcanzar su sueño: “*El ayer es historia, el mañana es un misterio, sin embargo, el hoy es un regalo. Por eso se le llama presente*” (Osborne & Stevenson, 2008, sc. 17).

Abandonar la ilusión de control: Esta es la clave, según Oogway, de que Shifu y Po puedan cumplir sus destinos y poder detener a Tai Lung, es algo que trata de enseñarle a Shifu cuando aún considera que la elección de un “panda vulgar” como Guerrero del Dragón fue un accidente (Osborne & Stevenson, 2008, sc. 25).

*Por eso el sabio se acomoda en el no-actuar,
ejercita la enseñanza sin palabras,
deja que los seres todos se desarrollen por sí mismos
y no los gobierna,
los deja crecer y no los posee
déjalos actuar por sí mismos y no se impone (a ellos),
triunfa en su empeño, mas no se apodera (del fruto).
Justamente porque no se apodera (del fruto),
por eso mismo (el fruto) no le abandona (Lao & Preciado Idoeta, 2006, p. 384).*

Este fragmento del *Tao Te Ching* es perfecto para entender la discusión que tienen ambos personajes, pues mientras que Shifu trata de negar la posibilidad de ser su maestro, Oogway trata de transmitirle la enseñanza de este mismo pasaje, el fruto, el melocotón, Po en última instancia, debe desarrollarse por sí mismo, no debe imponerle, no debe forzarle, debe guiarle y educarle permitiéndole ser él mismo, y de esa forma no fracasarán.

Unidad con el universo: Este es el objetivo último del taoísmo, la conexión total y absoluta con la naturaleza, con el universo, formar parte del *tao* y que este forme parte de nosotros. Ya hemos mencionado previamente la importancia del melocotonero como símbolo taoísta de la inmortalidad y cómo este estaba directamente relacionado con Oogway, este es el motivo de ello. Aunque no es una enseñanza directa, es relevante destacar el hecho de que Oogway, tras haber discutido con Shifu en la escena mencionada previamente, entrega su bastón y se aleja, desvaneciéndose entre pétalos de melocotonero. Esta escena es un intento de representar cómo aquel que alcanza la iluminación taoísta,

que entiende el flujo del *qi* y que aprende a fluir con este, logra, al terminar su vida, pasar a formar parte de todo el universo (Koehn, 1952; Kohn, 2009; Lao & Preciado Idoeta, 2006). En la escena se nos representa no solo con Ooway desapareciendo entre pétalos, sino que, durante la transición entre escenas, estos pétalos se diluyen en el cielo y se vuelven estrellas en el firmamento.

*Sólo siendo ecuánime, se puede ser universal;
sólo siendo universal, se puede alcanzar la unión con el Cielo;
sólo unido al Cielo, se puede alcanzar la unión con el Tao;
sólo hecho uno con el Tao, se puede perdurar* (Lao & Preciado Idoeta, 2006, p. 398).

Cuanto más se desea, menos se posee: Esta es la última enseñanza que recibimos por parte de Oogway, es algo que dice a Kai al enterarse de que ha robado el *qi* a los maestros de kung fu del Reino de los Espíritus (Carloni & Nelson, 2016, sc. 3). En el *Tao Te Ching* existen numerosas referencias a cómo la ambición lleva a nunca sentirse satisfecho, a desear más y más, y, por ende, a la infelicidad por no tener todo lo que se desea. Contentarse con lo que se tiene es, para el taoísmo, una de las bases de la felicidad (Kohn, 2009; Lao & Preciado Idoeta, 2006).

*Si no se elogia a los sabios,
las gentes no disputarán.
Si no se da valor a las mercaderías difíciles de obtener,
las gentes no robarán.
Si no se deja ver lo que puede provocar el deseo,
el juicio de las gentes no se alborotará.* (Lao & Preciado Idoeta, 2006, p. 385)

La ambición es algo que, como en apartados siguientes veremos, supone un impedimento enorme para seguir y alcanzar la unión con el *tao*, este mensaje, de hecho, es similar al mencionado por la Cabra Adivina cuando advierte a Lord Shen sobre su camino: “*La copa que estás llenando no tiene fondo*” (Nelson, 2011, sc. 23). La ambición por el poder o las riquezas no suele tener fin, se desea más y más sin sentir satisfacción, en cambio, si uno se mantiene conforme y feliz con lo que tiene, encuentra la paz, aquello que no espere recibir le hará más feliz, y la pérdida se atenuará al pensar en lo que aún se posee. (Kohn, 2009; Lao & Preciado Idoeta, 2006)

3.2.2 Los aprendizajes de Po

A lo largo de sus aventuras, Po debe afrontar diferentes desafíos y situaciones que solo es capaz de superar aprendiendo una de las enseñanzas fundamentales del taoísmo, algo que le permite superar a su rival no en poder, sino en entendimiento del universo y de sí mismo. Estas enseñanzas taoístas, que veremos a continuación, son las que encontramos en el Pergamino del Dragón, en la Paz Interior, y en el control del *qi*:

3.2.2.1 El poder infinito de la potencialidad

Treinta radios convergen en el cubo de una rueda,

y merced a su vacío

el carro cumple su misión.

Modelando la arcilla se hacen las vasijas,

y merced a su vacío

las vasijas cumplen su misión.

Horádanse los muros con puertas y ventanas

al levantar la casa,

y merced a su vacío

la casa cumple su misión.

Y así del ser depende el uso

y del no-ser que cumpla su misión (Lao & Preciado Idoeta, 2006, p. 393)

Este pasaje del *Tao Te Ching* nos permite profundizar en el simbolismo del Pergamino del Dragón, el cual en *Kung Fu Panda* (2008), se dice que contiene el secreto del poder ilimitado y que su poseedor será capaz de hacer cosas increíbles, pero que, al desarrollarlo, solo hay un reflejo dorado de aquel que lo mira, sin letras, ni secreto descifrado ni nada, solo uno mismo y el vacío del pergamino. El vacío del pergamino es el mismo vacío que el de la rueda, que el de la vasija o de la casa, es el mismo vacío que el del *tao*, el mismo vacío del que surge todo el universo y en el que no hay nada al mismo tiempo, la dualidad del ser y el no-ser hace referencia a la potencialidad, al hecho de que hasta que no se especifique qué es, es todo, pues puede serlo (potencialidad) y al mismo tiempo no lo es, pues objetivamente, no hay nada en su interior (Kohn, 2009; Lao & Preciado Idoeta, 2006). Tal como hemos mencionado previamente al hablar de caligrafía y de pintura, el vacío es un elemento fundamental en el arte chino, y es este concepto el que lo sustenta. La “sopa del ingrediente secreto” es especial porque no tiene ingrediente secreto, o como como explica el Sr. Ping “*para que algo sea especial, basta con creer que es especial*”

(Osborne & Stevenson, 2008, sc. 40), es la simplificación de: “Si crees que en el vacío hay algo concreto, ese algo tomará valor, si entiendes el vacío como negativo, perderá su valor”, algo que en apartados posteriores veremos que sucede a Tai Lung. Po, por su parte, entiende que ese vacío, esa potencialidad, es algo que ya se ha demostrado a sí mismo, siente orgullo por lo que ha logrado y no desea obtener más poder, pues no es el poder lo que le hace especial, sino todo lo que él es capaz de hacer, es ese descubrimiento: la aceptación de su cuerpo, de sí mismo, la que le permite derrotar a Tai Lung mediante sus propias capacidades (como el aprender él solo el funcionamiento de la *Llave Wuxi de dedo*) y dar su primer paso hacia convertirse en un verdadero maestro.

3.2.2.2 El elogio del agua

El hombre de bondad superior es como el agua.

El agua sabe favorecer a todos los seres, mas no lucha;

(...)

Sabe elegir el lugar donde vivir,

sabe conservar la calma de su mente,

sabe ser benevolente en su trato,

(...)

sabe en qué momento debe moverse.

Siempre y cuando que no luches,

excusarás caer en falta. (Lao & Preciado Idoeta, 2006, p. 390)

El agua es un elemento fundamental en esta enseñanza, pues, aunque el logro de Po en *Kung Fu Panda 2* (2011) es alcanzar la paz interior, el agua forma parte de este proceso. El flujo del agua es la herramienta para discernir cuándo uno se encuentra en paz, tal como Shifu muestra a Po (sc. 5). Al lograr este estado, se logra una fluidez con el universo tal, que el cuerpo se mueve y es capaz de transportar una gota de agua sin que esta se rompa, sin intervenir, existiendo, pero sin mostrar presencia. Esto coincide con dos elementos muy importantes que forman parte de Po que se forman parte de su identidad y de su fortaleza: la debilidad y la infantilidad. Debemos destacar en su relación a la infancia cómo el taoísmo compara el estado de mayor sabiduría de un taoísta con la similitud absoluta a la infancia y la inocencia de la niñez (Kohn, 2009; Lao & Preciado Idoeta, 2006), y nuestro héroe da ejemplos de esto constantemente: queriendo jugar con los objetos legendarios del Palacio de Jade, divirtiéndose devolviendo las balas de cañón de Lord Shen, incluso riendo, jugando y bromeando cuando derrota a Kai en la tercera

entrega, esta despreocupación, el disfrutar del momento, el aceptar todo su entorno y no preocuparse por él (Kohn, 2009; Lao & Preciado Idoeta, 2006). Para alcanzar la paz interior, Po no solo debe aceptarse físicamente, sino también entender y aceptar su pasado, por trágico que fuese. El taoísmo destaca enormemente la debilidad como un rasgo primordial y como ejemplo a seguir para quien desee seguir el camino del *tao* (Kohn, 2009; Lao & Preciado Idoeta, 2006), asumir las debilidades, entenderlas y trabajar con ellas es algo que hace Po al enfrentarse a Shen y sus cañones tras la derrota de sus amigos. Es mediante esa paz interior que logra concentrarse y alcanza control de su cuerpo y su mente simultáneamente para poder derrotar a Lord Shen, algo que también debemos entender como apoyado por el taoísmo. “¿Cuántas veces tengo que matar a ese repugnante y asqueroso panda?” es algo que pregunta Shen cuando ve a Po aparecer por tercera vez para enfrentarle (Nelson, 2011, sc. 27), pues en cada ocasión que se han enfrentado, Po no ha vencido, y, aun así, sigue mostrándose ante él cual gota que erosiona la roca a lo largo de mucho tiempo. Cuando Po demuestra que ha alcanzado la paz interior en el puerto y devuelve la bala de cañón al barco de Lord Shen, no solo demuestra su fluidez como el agua (elemento asociado a los dragones, como hemos mencionado en apartados anteriores al tratar la simbología de Po como Guerrero del Dragón), sino como la constancia y la paciencia de esta logran vencer a los robustos y poderosos cañones de Lord Shen, es decir, lo débil: el agua, venciendo a lo poderoso: el acero. Para finalizar esta explicación, consideramos que es apropiado reafirmar esto mediante un fragmento diferente del *Tao Te Ching* al mostrado previamente, donde se muestre la enseñanza taoísta sobre el flujo del agua:

Nada hay en el mundo más blando y débil que el agua,

mas nada la supera en vencer a lo recio y duro,

pues nada en ello puede ocupar su lugar.

Lo débil vence a lo fuerte,

lo blando vence a lo duro. (Lao & Preciado Idoeta, 2006, p. 460)

La Paz Interior es el segundo paso que Po da para convertirse en un verdadero maestro: aceptar su pasado, apreciar el presente y entender su futuro, esta nueva enseñanza se suma a la previa del pergamino y le permite no solo derrotar a Lord Shen y salvar Ciudad Gongmen, sino estar más cerca del *tao* y del universo.

3.2.2.3 *El dragón y el universo*

Tal como hemos mencionado previamente, el hecho de que Po sea el Guerrero del Dragón lo relaciona no solo con el agua, sino con una labor de protección que, en su caso, está destinado a cumplir. Pero la última enseñanza es algo que Po no logra entender, al inicio de la tercera entrega, nuestro héroe considera que ya sabe quién es: El Guerrero del Dragón, un luchador que vence a villanos y protege el Valle de la Paz. Pero pronto Shifu recuerda que eso no es cierto, que Oogway le eligió por algo mucho mayor (Carlioni & Nelson, 2016, sc. 5). Oogway logró, según cuenta Shifu, el control del *qi* tras mucho tiempo meditando, haciéndose la pregunta “¿Quién soy yo?”, algo que, en ese momento, genera gran confusión a Po, sus conflictos internos le acompañarán hasta la Aldea Panda, donde se da cuenta de que tras tanto tiempo sin vivir con los de su especie, ha olvidado sus costumbres, de que no es buen profesor y de que su único propósito parece casi imposible ante una amenaza imparable como es Kai (Carlioni & Nelson, 2016). Esta pregunta volvemos a verla durante la batalla final de la película, en un momento donde, gracias que a sus padres todos los que han aprendido de Po le transmiten su *qi*, Po logra liberarse de las cadenas y la técnica de robo de *qi* de Kai. Es entonces cuando este, sorprendido, pregunta: “¿Quién eres tú?” Es en ese entonces cuando Po, habiendo asumido por fin su último aprendizaje, responde:

“¿Soy el hijo de un panda? ¿El hijo de un ganso? ¿Un alumno? ¿Un profesor? Resulta que... soy todos ellos” (Carlioni & Nelson, 2016, sc. 21)

Este mensaje no solo hace referencia a que, realmente, Po es hijo de un panda (Li Shan), de un ganso (el Sr. Ping), es un alumno (de Shifu) y ahora, un profesor (de los pandas de la aldea), sino, y de forma más simbólica, hace referencia a que ahora comparte su *qi*, es decir, comparte la esencia de vida, la energía de sus padres, de Tigresa y de los pandas, quienes hacen que su energía fluya y llegue hasta Po. Este flujo de la energía del universo es el *tao*, es la iluminación, el entender que ahora Po es su padre Li, su padre Ping, es Tigresa, ahora Po es uno con el universo, pues no solo su energía, sino su influencia forma parte de él. Su vida está influenciada por la presencia de estas personas, del mismo modo que todos, para transmitir su energía a Po, piensan en lo que este ha hecho por ellos al enseñarles (Carlioni & Nelson, 2016, sc. 21; Kohn, 2009; Lao & Preciado Idoeta, 2006). Po ahora sabe quién es, para sí mismo y para los demás, entiende por fin cuál es el cometido y qué significa ser el Guerrero del Dragón, en total conexión con el universo, dejando que el *qi* fluya alrededor de su cuerpo, logra derrotar a Kai, y así

finalmente, cumplir con su destino y salvar no solo el Valle de la Paz o China, sino todo el mundo.

3.2.3 Los Villanos de Kung Fu Panda

A lo largo de las tres películas se nos presentan tres historias antagónicas a las de Po y los personajes que le rodean, figuras que no son malvadas solo por el hecho de serlo pues sus motivaciones están arraigadas, como veremos a continuación, en motivos más profundos que les hacen seguir el camino equivocado. De hecho, debemos destacar también que la posibilidad de cambiar este camino no se les es dada, pues del mismo modo que Po llega a la conclusión de cada aprendizaje y asimila la respuesta por sí solo, Tai Lung y Lord Shen se ven privados de esta oportunidad cuando este les revela directamente cuál es la clave para mejorar en lugar de dejarles hacer ese descubrimiento por sí mismos (Nelson, 2011, sc. 29; Osborne & Stevenson, 2008, sc. 42). Tai Lung, se guía por aquello que considera justo para él, según los pensamientos confucianos que Shifu le inculcó, él se había esforzado toda su vida para ser el Guerrero del Dragón, de aquí quizás la similitud de su nombre con las palabras 太龍 (*tài lóng*) que significan Gran Dragón. Tras toda su vida entrenando, resultó siendo considerado indigno, algo que le hizo sentir humillado y que, en lugar de aceptar, decidió desatar su ira contra el Valle de la Paz, trayendo así deshonor y preocupación a Shifu, como mencionamos previamente. Es por ello por lo que, al enterarse del mensaje que contiene el pergamino por el que tanto lucha, no solo no lo entiende, sino que enfurece. Antes hemos comentado cómo la potencialidad del vacío hace que este sea valioso, salvo si se considera que en él no hay nada (Kohn, 2009; Lao & Preciado Idoeta, 2006), esto es lo que Tai Lung hace. Al considerar que no hay nada en el Pergamino del Dragón no solo comprende que todo su esfuerzo ha sido en vano, sino que, entendiendo el mensaje de que “lo valioso es aquel que lee el pergamino”, comprende que la grandeza que buscaba ya la tuvo y que su ambición le hizo desear más, que ya era el poderoso héroe legendario y en su obsesión por el reconocimiento, dejó esa figura a un lado debido a su furia. Cuando Po le explica el mensaje del pergamino, Tai Lung pierde la oportunidad de realizar esa introspección, ya sabe el final, por lo que no tiene motivos para realizar el camino para averiguarlo.

Esto es algo que también ocurre a Lord Shen, quien, de hecho, incluso pregunta a Po cómo ha alcanzado la paz interior a pesar de las cosas que le hizo (Nelson, 2011, sc. 29). Esto es algo que él mismo desea saber, pero debemos tener en cuenta que las palabras que Po le responde son la respuesta a una introspección y aceptación que él debe hacer. En

cambio, para el pavo real, escuchar “El pasado da igual” le llena de ira, pues es algo que, como comprobamos en la película, Shen sufre desde el momento en que es desterrado por sus padres, les guarda rencor y todo aquello que le mueve es con el objetivo de quedar por encima de ellos y de lo que él considera una traición, entendiendo que una vez demuestre que puede lograr aquello que trataron de impedirle hacer, hallará la paz. La Cabra Adivina, en cambio, le advirtió del peligro de esa ambición, pues lo que Shen necesita es dejar ir el dolor del pasado, hacer las paces con sus padres, algo para lo que no le servirá conquistar China y subyugar a su gente. A pesar de esto, de nuevo, cuando Po le revela cómo alcanzó la paz interior, le arrebató la posibilidad de entender el mensaje y Shen sintió que el dolor que ha sentido durante tantos años es ninguneado, es asumido como poco importante e irrelevante a pesar de que es este dolor el que ha hecho que sea quien es y que esté donde esté en ese momento. Hablando de las enseñanzas de Oogway, tratamos un fragmento de *Tao Te Ching* que menciona este hecho precisamente: “*déjalos actuar por sí mismos y no se impone (a ellos), triunfa en su empeño, mas no se apodera (del fruto). Justamente porque no se apodera (del fruto), por eso mismo (el fruto) no le abandona*” (Lao & Preciado Idoeta, 2006, p. 384). Esta vez el fruto no es Po, sino Tai Lung y Lord Shen, pero Po no les deja actuar por sí mismos, les impone la solución que deben seguir, y es esto por lo que estos no siguen sus indicaciones y encontraron un trágico final.

Kai, por su parte, no posee redención, es la representación de la ambición, del egoísmo, es la imagen opuesta del taoísmo que Oogway legó a sus aprendices. Cuando este estaba con Oogway en la Aldea Panda, a diferencia de su amigo, que aprendió a dar su energía, él, fruto de la ambición, tomó el camino opuesto y aprendió a quitarla, cuando Oogway se dedicó a la paz, él continuó alzando sus armas (Carlioni & Nelson, 2016, sc. 10). Kai se enfada al regresar al mundo mortal y descubrir que nadie recuerda su nombre, esto es algo también explicado en el *Tao Te Ching*:

*Conocer a los demás,
inteligencia.*

*Conocerse a sí mismo,
clarividencia.*

*Vencer a los demás,
fortaleza.*

Vencerse a sí mismo,

poderío.

Saber contentarse,

riqueza.

Esforzarse,

voluntad.

No perder el lugar,

perduración.

Morir sin caer en el olvido,

longevidad.

(Lao & Preciado Idoeta, 2006, p. 415)

Oogway, que ha seguido el camino del *tao*, es recordado por todos, mientras que Kai, a pesar de ser temido y considerado un glorioso guerrero en el pasado, tras 500 años no encuentra a nadie que recuerde su nombre, ha caído en el olvido, su recuerdo ha muerto deprisa, a diferencia del de Oogway, quien es recordado y venerado por todos. Tal como podemos ver en este fragmento el taoísmo menciona constantemente la existencia de opuestos, algo ejemplificado mediante el yin y el yang: masculino-femenino, pasivo-activo, oscuro-luminoso, blando-duro, dar-quitar, vivir-morir, etc., y cómo el flujo constante entre ambas partes es lo que mueve el universo (Kohn, 2009; Lao & Preciado Idoeta, 2006). Kai tiene como objetivo volverse el más poderoso de todos para así destruir el legado de Oogway y vengarse, algo que hace arrebatando el *qi* a los demás. Ya hemos mencionado anteriormente que el *qi* es la energía que fluye por el universo y por todos los seres vivos, es el flujo que permite el movimiento y el cambio en el universo (Kohn, 2009; Lao & Preciado Idoeta, 2006), y por tanto, está directamente relacionado con el *tao*. Kai no entiende esto, y lucha usando el poder de los demás, un poder que alberga dentro de su cuerpo para volverse más poderoso. Pero, el *tao*, es decir, el vacío, la potencialidad y el infinito que supone, no pueden contenerse, pues no puede contenerse el universo en algo que no sea en sí mismo (Kohn, 2009; Lao & Preciado Idoeta, 2006).

El Tao es vacío,

mas su eficiencia nunca se agota.

Es un abismo,

parece raíz de todos los seres (Lao & Preciado Idoeta, 2006, p. 386)

El espacio entre el Cielo y la Tierra,

¡cómo se asemeja a un fuelle!

Vacío y nunca se agota;

cuanto más se mueve, más sale de él (Lao & Preciado Idoeta, 2006, p. 387)

Debido a esto, mientras que Po fluye con el *qi* en forma de dragón a su alrededor y controla la energía del universo que le rodea, Kai la posee y la almacena en su interior. Cuando Po le da su *qi*, Kai lo absorbe, pero no lo toma todo, es imposible, pues es infinito. Nuestro héroe, siendo uno con el universo, no almacena ese poder, Kai, que lo intenta, no lo consigue, pues el cuerpo físico tiene un límite y el *tao*, el universo, el vacío, son infinitos y no pueden ser contenidos. Kai se da cuenta de esto, pero es tarde, y sin poder hacer nada, fruto de su propio egoísmo, desaparece, arrastrado por la infinita corriente de *qi* (Carloni & Nelson, 2016, sc. 21). Al igual que Tai Lung y Lord Shen, Kai encuentra un trágico final siguiendo el camino egoísta y cruel que separa a los humanos del camino taoísta.

4. Conclusión

A lo largo de este proyecto hemos tocado temas muy diferentes, todos ellos relacionados con la historia y la cultura de China. El artículo *Kung Fu Panda, Go home!* (H. Lee, 2008) nos ha servido como introducción a esta franquicia que, lejos de mostrar estereotipos propios del Orientalismo que autores como Said (1977) o Shohat y Stam (2014) establecen en la representación occidental de Oriente, ha sabido ganarse el beneplácito y el cariño de la población china. Algo que se debe a la gran cantidad de ámbitos que se representan constantemente en la franquicia y que nosotros hemos tratado de plasmar en este trabajo con el objetivo de enfatizar mayormente el gran valor representativo a nivel cultural y filosófico que esta saga posee.

Apoyándonos en numerosos autores, como Joseph Needham (*Science and Civilisation in China, 1971, 1987*) para la historia de los fuegos artificiales, su desarrollo y su evolución al uso bélico, así como para la disposición de las ciudades, la arquitectura y la ingeniería naval; como Ignacio Preciado Idoeta (*Tao Te Ching: Los Libros del Tao, 2006*) para comprender y profundizar en el contradictorio y profundo mundo del taoísmo y sus múltiples enseñanzas; como Tracey Miller-Zarneke (*The Art of DreamWorks: Kung Fu Panda 1, 2 y 3*) para acceder a imágenes inéditas e información sobre el diseño y la intencionalidad de los personajes y escenarios; o como la Dra. Mei Han, directora del

Centro para la Música y Cultura china en la Universidad de Middle Tennessee o J. A. Van Aalst (*Chinese Music*, 1884), hemos logrado desarrollar y profundizar en numerosos elementos representados a lo largo de las tres entregas: arquitectura, música, festividades, caligrafía, filosofía... Y a pesar de ello, consideramos que aún hay numerosos elementos que pasan desapercibido, detalles que, de entrar en profundidad en ellos, requerirían de una mayor investigación aún. El objetivo de este trabajo no solamente resulta destacar estos detalles, sino mediante ello, incentivar a continuar con el estudio y seguir desentrañando la gran cantidad de enseñanzas y utilidades que pueden aplicarse y extraerse de esta saga, cuyo mensaje no solamente va directo a niños debido a su formato de animación, sino también a personas de otras edades, pues las enseñanzas que hemos desarrollado: apreciarse a uno mismo, creer en el cambio, aceptar el pasado para poder tener paz en el futuro... todos estos, y muchos más de los mencionados. El taoísmo es tan profundo y complejo que para entender todos los matices mostrados en las enseñanzas de Oogway, probablemente se necesitaría mucho más tiempo, al igual que para desarrollar las virtudes confucianas que vemos en Po o en Shifu.

Debemos concluir, remarcando una vez más, la enorme importancia de estas películas que tan desapercibido pasan. La capacidad de, siendo una película extranjera, lograr captar la atención del público chino y plasmar siglos de historia en numerosos aspectos y con una atención al detalle sorprendente, pues incluso el detalle de que la estatua de Oogway en *Kung Fu Panda 3* (2016) sea de piedra y no de jade, a pesar de encontrarse en el Palacio de Jade, es también algo mencionado en el *Tao Te Ching*. Estas películas suponen parte de la infancia de muchas personas, y destacando todos estos detalles y matices, podemos sacar a relucir el verdadero valor que en muchas ocasiones dejamos pasar por alto. Considerarlas simples películas de animación infantil y no una forma de conocer e interesarse por la cultura china es un error, y es lo que hemos tratado de enmendar. Aun así, al igual que el *tao*, es difícil abarcar todos estos detalles y enseñanzas a la perfección, del mismo modo que es también difícil para estas películas mantener una fidelidad impecable con la realidad, por ello, esperamos que este trabajo sirva, al igual que la saga *Kung Fu Panda*, como impulso para los demás a adentrarse en investigar y conocer más profundamente toda esta multitud de ámbitos cuya historia en China es tan amplia e interesante.

5. Bibliografía

- ngle, S. C., & Slote, M. A. (2013). *Virtue ethics and Confucianism*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780203522653>
- Barnhart, R. (1972). Chinese Calligraphy: The Inner World of the Brush. *The Metropolitan Museum of Art Bulletin*, 30(5), 230-241.
<https://doi.org/10.2307/3258680>
- Carloni, A., & Nelson, J. Y. (Directores). (2016, marzo 11). *Kung Fu Panda 3* [Animación, Acción, Aventura]. China Film Group Corporation (CFGC), DreamWorks Animation, Oriental DreamWorks.
- Ceurvels, W. (2019). *The Sleeping Giant Under the Peach Tree: A novel explanation for the prominence of the peach in Daoist iconography*.
<https://hcommons.org/deposits/item/hc:22925/>
- Chen, F.-P. L. (2007). *Chinese shadow theatre: History, popular religion, and women warriors*. McGill-Queen's University Press.
- Chen, M. (2009). Seeking Accurate Cultural Representation: Mahjong, World War II, and Ethnic Chinese in Multicultural Youth Literature. *Multicultural Education*, 16(3), 2-10.
- Cheng, F. (s. f.). *Caligrafía China*.
- Chinese Youth Society of Melbourne. (2005). *Danza del Dragón*. en:File:CYSM CNY show with Chai.jpg.
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=5507736>
- Diego Delso. (2006). *Detalle de una puerta*. Own work.
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=8349841>
- Depaulis, T. (2007). Embarrassing Tiles: Mahjong and the Taipings. *The Playing-Card*, 35(3), 148-153.

- Dr. Meierhofer. (2006). *Torre de la Grulla Amarilla*. Transferred from de.wikipedia to Commons. <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=3920524>
- Dusenbury, M. (2015). *Color in Ancient and Medieval East Asia*. Spencer Museum of Art, University of Kansas. <https://kuscholarworks.ku.edu/handle/1808/23208>
- Flicks And The City Clips (Director). (2016, enero 15). *Kung Fu Panda 3 Directors Interview—Jennifer Yuh Nelson & Alessandro Carloni*. https://www.youtube.com/watch?v=oKaY_8QLACs
- Fong, W. (1992). *Beyond Representation: Chinese Painting and Calligraphy, 8th-14th Century*. Metropolitan Museum of Art.
- G41rn8. (2006). *Palacio de la Pureza Celestial*. Own work. <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=45653533>
- Hałun, J. (2009). *Tianning Pagoda in Changzhou*. Own work. <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=9090041>
- Huang, S. (1991). Chinese traditional festivals. *Journal of Popular Culture*, 25(3). <https://www.proquest.com/scholarly-journals/chinese-traditional-festivals/docview/195354624/se-2>
- Jiang, S. (s. XIII). *A Thousand Miles of Mountains and Rivers* [Tinta aguada sobre pergamino]. The National Palace Museum Open Data Platform. <https://theme.npm.edu.tw/opendata/DigitImageSets.aspx?sNo=04034101&lang=2&Key=miles^^11&pageNo=1>
- Johnstone, P. (1988). *The Sea-craft of Prehistory*. Psychology Press.
- Koehn, A. (1952). Chinese Flower Symbolism. *Monumenta Nipponica*, 8(1/2), 121-146. <https://doi.org/10.2307/2383008>
- Kohn, L. (2009). *Introducing Daoism*. JBE Online Books.

- Lacarra, S. D. (2016). Trabajo de Fin de Grado - El confucianismo en el cine: Comparativa entre el cine chino y el cine internacional sobre China. *El Confucianismo En El Cine*.
https://www.academia.edu/40211832/Trabajo_de_Fin_de_Grado_El_confucianismo_en_el_cine_Comparativa_entre_el_cine_chino_y_el_cine_internacional_sobre_China
- Lao, T., & Preciado Idoeta, I. (2006). *Tao te ching: Los libros del Tao* (I. Preciado Idoeta, Trad.). Trotta.
- Lee, B. (2015). *Bruce Lee The Tao of Gung Fu: A Study in the Way of Chinese Martial Art*. Tuttle Publishing.
- Lee, H. (2008). *Kung Fu Panda, Go Home!*
- Lee, M. (2004, diciembre 30). *Dragon dance* | *Infopedia*.
https://eresources.nlb.gov.sg/infopedia/articles/SIP_924_2004-12-30.html
- Lin, F.-S. (1994). *Chinese shamans and shamanism in the Chiang-nan area during the Six Dynasties period (3rd-6th century A.D.)* [Ph.D.].
<https://www.proquest.com/docview/304137528/abstract/9624542F04E44611PQ/1>
- Ma, K.-W. (1992). The Roots and Development of Chinese Acupuncture: From Prehistory to Early 20Th Century. *Acupuncture in Medicine*, 10(1_suppl), 92-99.
<https://doi.org/10.1136/aim.10.Suppl.92>
- Michael, T. (2015). Shamanism Theory and the Early Chinese Wu. *Journal of the American Academy of Religion*, 83(3), 649-696.
<https://doi.org/10.1093/jaarel/lfv034>
- Miller-Zarneke, T. (2008). *Le Making Of de Kung Fu Panda*. L. Pire-RTL éd.

Miller-Zarneke, T. (2011). *The art of DreamWorks Kung fu panda 2*. San Rafael, CA :

Insight Editions. <http://archive.org/details/artofdreamworksk0000mill>

Miller-Zarneke, T. (2016). *The Art of Kung Fu Panda 3*. Titan Books.

Miranda Márquez, G. (2021). La connotación cultural del zoónimo mitológico

«Dragón» en China: Un Análisis de su carga simbólica en la cultura china a través de su mitología y su presencia en la lengua. En *Nuevos retos y perspectivas de la investigación en literatura, lingüística y traducción* (1ª, pp. 883-902). Dykinson.

https://fama.us.es/permalink/34CBUA_US/3enc2g/alma991013483579404987

Miranda Márquez, G. (2020). La connotación cultural del zoónimo mitológico dragón

en China: Un análisis de su carga simbólica en la cultura china a través de su mitología y su presencia en la lengua. *Congreso Internacional Nodos del Conocimiento 2020*. <https://2020.nodos.org/ponencia/la-connotacion-cultural-del-zoonimo-mitologico-dragon-en-china-un-analisis-de-su-carga-simbolica-en-la-cultura-china-a-traves-de-su-mitologia-y-su-presencia-en-la-lengua/>

MTSU Center for Chinese Music and Culture (Director). (2020a, agosto 27).

Introduction to Chinese Musical Instruments: Bayin 八音 - a musical instrument categorization system. <https://www.youtube.com/watch?v=qDYfuneGMsM>

MTSU Center for Chinese Music and Culture (Director). (2020b, septiembre 10).

Introducing Chinese Music and Musical Instrument—Stone chime 磬 (qing). <https://www.youtube.com/watch?v=wKWqZLQDuKo>

MTSU Center for Chinese Music and Culture (Director). (2020c, septiembre 17). *Clay*

flute—Xun 埙. <https://www.youtube.com/watch?v=icWLKnx4J78>

MTSU Center for Chinese Music and Culture (Director). (2020d, septiembre 24). *Sheng*

笙 - free-reed mouth organ. <https://www.youtube.com/watch?v=T4x9C1SHv90>

- Needham, J. (1971). *Science And Civilisation In China, Vol. 4 Physics And Physical Technology, Part 3 Civil Engineering And Nautics* (Vol. 4).
<http://archive.org/details/science-civilisation-in-china-4-physics-pt-3>
- Needham, J. (1986). *Science And Civilisation In China, Vol. 5 Chemistry and Chemical Technology, Part 7 Military technology; The Gunpowder Epic* (Vol. 5).
<http://archive.org/details/science-civilisation-in-china-4-physics-pt-3>
- Nelson, J. Y. (Director). (2011, junio 17). *Kung Fu Panda 2* [Animación, Acción, Aventura]. DreamWorks Animation.
- Ni, P. (1999). Moral and Philosophical Implications of Chinese Calligraphy. *Grand Valley Review*, 20(1). <https://scholarworks.gvsu.edu/gvr/vol20/iss1/8>
- Nishida, K. (2006). *Pensar desde la nada: Ensayos de filosofía oriental*. Eds. Sígueme.
- Osborne, M., & Stevenson, J. (Directores). (2008, julio 11). *Kung Fu Panda* [Animación, Acción, Aventura]. DreamWorks Animation, Dragon Warrior Media.
- Schwartz, B. I. (2009). *The World of Thought in Ancient China*. Harvard University Press.
- Shohat, E., & Stam, R. (2014). *Unthinking Eurocentrism: Multiculturalism and the Media*. Routledge.
- Soper, A. C. (1941). Early Chinese Landscape Painting. *The Art Bulletin*, 23(2), 141-164. <https://doi.org/10.1080/00043079.1941.11408770>
- Sterckx, R. (2005). Animal Classification in Ancient China. *East Asian Science, Technology, and Medicine*, 23, 26-53.
- Tucker, E. (1982). Jade Forms from Ancient China. *Gems & Gemology*, 18(1), 20-31.
<https://doi.org/10.5741/GEMS.18.1.20>

- Van Aalst, J. A. (1884). *Chinese music*. Shanghai : Published at the Statistical Dept. of the Inspectorate General of Customs ; London : P.S. King.
<http://archive.org/details/chinesemusic00vana>
- Van Norden, B. W. (2003). Virtue Ethics and Confucianism. En *Comparative approaches to chinese philosophy* (pp. 99-121).
- White, A. (2004). A brief history of acupuncture. *Rheumatology*, 43(5), 662-663.
<https://doi.org/10.1093/rheumatology/keg005>
- Wong, K. K. (1996). *The art of Shaolin kung fu: The secrets of kung fu for self-defense, health and enlightenment*. Shaftesbury, Dorset [England] ; Rockport, Mass. : Element. <http://archive.org/details/artofshaolinkung0000wong>
- Wong, P. Y. M. (2006). *The siling (four cardinal animals) in Han pictorial art* [Ph.D.].
<https://www.proquest.com/docview/1954691820/abstract/D16A9284AE6A49CFPQ/1>
- Wu, C. (2016). *Xī Yóu Jì [Viaje al oeste: Las aventuras del rey mono]* (E. P. Gatón & I. Huang-Wang, Trans.; 2ª Edición). Siruela. (Obra original publicada c. 1590)
- Yap, J. (2017). *The Art of Lion Dance*. Joey Yap Research Group.
- Ycaza, T. D. G. R. D., & Wiesheu, W. M. (2022). La Edad del Jade y la arqueología china. *Revista Internacional de Estudios Asiáticos*, 148-183.
<https://doi.org/10.15517/riea.v1i1.49610>
- Zeng, Y. (1993). *A History of Chinese Calligraphy*. Chinese University Press.
- Zhang, Q. (2015). *An Introduction to Chinese History and Culture*. Springer Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-46482-3>
- Zhao 1974. (2007). *Zhaozhou Bridge*. Imported from English Wikipedia, Photo taken by Zhao 1974. <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1813644>