

M^a Begoña Yáñez Martínez
Universidad Nebrija- Universidad
Internacional de la Rioja
begona.yanez@unir.net

/ La influencia de la cultura china en el mundo audiovisual: del cine Wuxia a los personajes del videojuego Diablo III

Resumen:

El estudio realiza un recorrido por la influencia de Oriente en Occidente y viceversa. El cine chino, de origen occidental, recibe el reconocimiento internacional gracias a su simbolismo y su gran fotografía. El cine wuxia mezcla la tradición con mensajes simbólicos e historias fantásticas. Los majestuosos trajes de la Corte China inspiran vestidos de obras del cine occidental. Tradición, simbolismo y vestuario chinos se reflejan en los trasfondos e indumentarias de los personajes del monje y la maga del videojuego Diablo III.

Palabras clave:

Cultura china, Psicología del color, Cine Wuxia, Diablo III, Artes marciales.

Abstract:

The study takes a look on the influence of the East in the West and vice versa. Chinese cinema, of Western origin, receives the international recognition thanks to its symbolism and its great photograph. Wuxia cinema mixes tradition with symbolic messages and fantastic stories. The majestic costumes of the Chinese Court inspire dresses of western cinema. Chinese tradition, symbolism and costumes are reflected in the backgrounds and clothing of the characters of the monk and the female wizard of the video game Diablo III.

Key Words:

Chinese culture, Color psychology, Wuxia cinema, Diablo III, Martial arts.

Introducción: La influencia de China en Occidente

En la Edad Media Occidente situaba en Oriente el origen de todos los monstruos, lo desconocido y lo inabarcable por los viajeros. Todo lo que llegaba de oriente venía marcado por el misticismo y desvirtuado por el boca a boca. Oriente siempre ha sido inspiración de historias y leyendas, y su mitología propia ha dado lugar a innumerables y prodigiosos relatos sobre los dragones, los animales sagrados y los guardianes de los templos.

De China nos llegaron grandes descubrimientos que hicieron posible el avance cultural occidental, hablamos del papel y el origen de los tipos móviles, que ayudaron a la creación de la imprenta de Gutenberg y a la difusión del conocimiento. La caligrafía china es otro de los grandes admirados por Occidente, por su dificultad, por su belleza simbólica y por la gran habilidad necesaria con los pinceles.

La cultura china siempre ha sido una fuente de inspiración en Occidente a nivel artístico, el gusto por su particular pensamiento en la búsqueda peculiar (visto desde el modo occidental) del equilibrio nos ha llevado a empaparnos de su Yin-Yang, de su tradición en artes marciales y de la admiración por la serenidad de los monjes Shaolín, entre otras cosas.

Gusto occidental por el cine chino de artes marciales, wuxia

Al comienzo de este siglo tuvo una gran influencia en Occidente el cine chino de artes marciales (llamado wuxia) como Tigre y Dragón, Hero o La Casa de las dagas voladoras, entre otras, que quedaron grabadas en nuestro inconsciente colectivo y despertaron nuevamente el gusto por las artes marciales y su simbolismo. El gusto por lo oriental, en general, ha tenido altibajos en el mundo occidental, pero siempre quedan los fieles seguidores de Bruce Lee¹ y sus películas de acción y artes marciales. Las películas citadas están teñidas de un aire dramático, una gran simbología del color hilada a los sentimientos y mayor profundidad en el argumento. Todo esto unido al cuidado detalle de las coreografías y las magníficas vestimentas al estilo tradicional chino.

Estas películas se ven influenciadas, en parte, por la globalización del cine y la búsqueda de la aprobación de Hollywood, por lo que la relación de influencia es recíproca Oriente-Occidente. No debemos olvidar que el cine chino nació de la influencia occidental ya que los orígenes del cine en China estaban relacionados con lo extranjero. Las primeras proyecciones en los salones de té de Shangai

procedían de Occidente (Lee, 1999). Zhang Yimou fue uno de los productores de «la Quinta Generación» que cambiaron esta situación. Comenzaron a realizar un cine distinto, que mostraba la identidad cultural, con toques de didactismo, pero sobre todo con un nuevo enfoque, alejándose del tradicionalista chino y acercándose al modernismo e internacionalismo.

«[El llamado] nuevo cine chino [tiene] la intención de probar una nueva subjetividad ante los retos contemporáneos. Los trabajos tratan temas de cambio cultural como el papel de la tradición en la sociedad moderna, la búsqueda de identidad, y las exploraciones de sí mismo, género y sexualidad. [Las películas producidas por la Quinta Generación muestran] esta nueva estética emergente y una nueva sensibilidad en la descripción de la subjetividad contemporánea china, que da mayor énfasis en la psicología interior que a la representación social externa». (Lee, 1999: 388)

El reconocimiento internacional llega a los productores y directores chinos, así Tigre y Dragón (Ang Lee, 2000) fue nominada a 10 Óscar² convirtiéndose en la primera película extranjera en conseguirlo. También fue la primera en superar los 100 millones de recaudación en Estados Unidos.

El aspecto fantástico de los personajes y la fantástica fotografía hacen que esta película mantenga un lugar importante en el recuerdo de la audiencia occidental. Igual que vere-

mos en las historias contadas por Zhang Yimou, Tigre y Dragón gira en torno a una historia de amor y muestra facetas de la tradición china. Las artes marciales están teñidas de magia y ayudan a generar un mundo fantástico que fomenta una creativa imaginación en el espectador.

Hero fue la película más cara en la historia del cine chino y también tuvo una gran acogida internacionalmente. Zhang Yimou, es un director que trabaja mucho con la tradición china y la simbología, de esta manera acerca el conocimiento de la cultura china a Occidente. En Hero (2002) además de la simbología del uso del color para tratar los sentimientos, la verdad y la mentira, etc., también nos

narra la historia real de la unificación de los reinos de china A.C. En La Casa de las Dagas Voladoras (2004) continúa con el simbolismo, la crítica social y las artes marciales alrededor del romance. Pero Yimou no aborda estos temas solo en el cine wuxia, en Camino a Casa (1999) nos acerca a las tradiciones funerarias chinas y juega con el pasado y el presente mediante el uso del color y el blanco y negro. El punto en común de estas películas está en la trama romántica que sirve de hilo conductor del acercamiento de los sentimientos tradicionales. A modo de aprendizaje significativo, mediante la incidencia en el amor, el director nos adentra en la enseñanza de nuevos conociemien-

tos relacionados con sus tradiciones.

Todas estas historias se cuentan desde la simbología china, y con ello su propia percepción de las emociones en los colores. Debemos tener en cuenta que las actitudes de los personajes responden a la filosofía china. «La armonía del Tao Te Ching, implica llevar adelante las tareas y responsabilidades propias de la situación que cada cual tenga en la sociedad» (García-Noblejas, 2006: 8). La visión oriental no coincide en todos los aspectos con la occidental. El pensamiento oriental tiene la necesidad de comprender la dualidad de los contrarios, el juego del equilibrio constante (González, 2015). Ese cambio constante es el que les da una estabilidad en el fluir diario.



Fig. 1. Ejemplos del tratamiento del color en la película Hero, Zhang Yimou, 2002.

Fuente: capturas de pantalla.

La influencia de Oriente en el cine occidental: Amidala y el vestido del Salón del Trono

El vestido que Zhang Ziyi porta en su primera aparición en Tigre y Dragón es un majestuoso ejemplar de vestido ceremonial de estilo tradicional chino. «Fue tejido durante dos meses por cuatro cualificadas bordadoras» (Ecartelera). Zhang Ziyi, que aparece en las cuatro películas citadas, se metió tanto en nuestras vidas que acabó haciendo de japonesa en la versión cinematográfica de Memorias de una Geisha.

Otro majestuoso vestido de la gran pantalla forma parte del armario de la realeza de Naboo en Star Wars. El vestuario de la reina Amidala cuenta con un vestido inspirado y confeccionado siguiendo los patrones de los trajes ceremoniales de la corte china. Trisha Biggar fue la diseñadora y creadora de cada uno de los modelos para este personaje aparece exhibiendo de forma extraordinaria en las distintas escenas de la película.

El vestuario cuenta con influencia de los colores y diseños de China, Japón, Mongolia y la India, con adaptaciones a las tradiciones de Naboo. Trisha Biggar (2005) cuenta que han trabajado sobre una base histórica para cada traje, pero no querían que se vinculara con una etnia concreta por lo que realizaron cambios para que fueran acordes entre sí y con las necesidades de la historia de la película.

El vestido en cuestión es el llamado vestido del Salón del Trono. Está confeccionado en seda sintética roja con bordados dorados y necesitó de la elaboración de un armazón para dar

consistencia y repartir el peso. El resultado es un conjunto de gran belleza que recuerda a los vestidos ceremoniales al estilo tradicional chino que aún hoy se utilizan para las bodas.



Fig. 2. Vestido del Salón del Trono en la exposición de 2009 de la sala de exposiciones del Canal de Isabel II.

Fuente: Wikimedia Commons.



Fig.3. Vestido de boda tradicional china.

Fuente: <http://s3.weddbook.com/t1/2/0/8/2089400/traditional-chinese-wedding.jpg>

Rasgos chinos en el videojuego *Diablo III*

La primera influencia china que encontramos en el estudio del videojuego *Diablo III* es la región de Xiansai. Es una isla ambientada al estilo chino, la propia ambientación del juego la describe como civilización asiática y el acento de los personajes se corresponde con esta relación. El aspecto físico de esta clase, en ambos géneros, es oriental tanto en rostro como en trajes, especialmente en las ilustraciones del Art Work del video-



juego. Para nuestro estudio hemos acotado la investigación a las apariencias más influenciadas de los personajes de la maga y la versión femenina de monje. El lugar de procedencia de los monjes, Ivgorod, es una ciudad al estilo shaolín. «Los monjes son guerreros santos que canalizan el poder divino gracias a su férrea fuerza de voluntad. Las técnicas que dominan incluyen oleadas de curación, mantras de protección y ataques de fuerza divina» (Eu.battle.net).

Veamos ahora el análisis de algunas de las posibles apariencias de estas dos clases.

Fig. 4. Art Work de la maga del Diablo III.

Fuente: Eu.battle.net, *Diablo 3*, Blizzard Entertainment INC.



Fig. 6. Vestido de boda tradicional china.

Fuente: http://www.china-cart.com/u/172/7155213/Ancient_Chinese_Costume_Chinese_Style_Wedding_Dress_Tang_Dynasty_Clothing.jpg

Fig. 5. Fotograma de la película Hero, Zhang Yimou, 2002.

Fuente: Eu.battle.net, *Diablo 3*, Blizzard Entertainment INC

Apariencias de maga N°1

Indumentaria: Haori de Shi Mizu, peto legendario. La prenda tiene un aspecto chino debido principalmente a la forma del cuello (similar al cuello Mao), que unido a la apariencia propia del personaje de la maga (que tiene rasgos orientales), hacen que esta indumentaria nos recuerde a las prendas tradicionales chinas para las artes marciales. Aunque sea menos común encontrarlas sin mangas para mujer que para hombre, sí es común que las camisas de mujer tengan una mayor longitud. Teniendo en cuenta que es una adaptación, y que la evolución



Fig. 7 y 8. Apariencia 1 de maga: Haori de Shi Mizu y Espada Jingum.

Fuente: Captura de pantalla, *Diablo 3*, Blizzard Entertainment INC.

de los trajes tradicionales chinos para la mujer los hace más propensos a mostrar los hombros en la actualidad, esta circunstancia es relacionable. La imagen que aparece en la información del peto tiene manga ranglán.

Arma: Espada Jingum, espada legendaria. Similar a Destino Verde, la espada que aparece en la película *Tigre y Dragón* (véase Fig. 25). Aquí la relación es directa ya que es una espada tradicional china, conocida como espada Jian o Gim.

«Llevada por los reyes de Xian-sai en la antigüedad, se decía que esta espada encerraba la velocidad y la fuerza letal de cuatro espíritus de tigre. Un rey se vanagloriaba de haber «exorcizado» a mil demonios de sus desventuradas víctimas usando únicamente esta espada».



Fig. 9. Evolución de las vestimentas femeninas chinas en las últimas etapas (en la imagen 1930-1940, 1940-1960 y siglo XXI).

Autor: Nancy Duong

Fuente: <http://nannaia.tumblr.com>

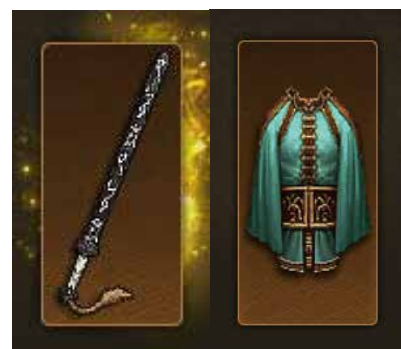


Fig. 9. Evolución de las vestimentas femeninas chinas en las últimas etapas (en la imagen 1930-1940, 1940-1960 y siglo XXI).

Autor: Nancy Duong

Fuente: <http://nannaia.tumblr.com>

Apariencias de maga N°2

Indumentaria: Conjunto Galas del Fénix. El aspecto del conjunto es completamente oriental. Además del gusto por el uso de los elementos, en este caso el fuego, es una representación que recuerda a los Reyes Celestiales Protectores del Mundo. Al tener una predominancia del color rojo, y estar dotada con un arma en forma de serpiente, podemos relacionar esta apariencia de la maga con el guardián de occidente que también se representa con el arma simbólica de una serpiente o un cordón rojo (relacionándose con el dragón como en la mayoría de las mitologías). Los adornos que vemos observando al personaje por la espalda refuerzan esta relación con el juego y la decoración oriental.



Fig. 12 y 13. Apariencia 2 de maga: Galas del Fenix y Serpiente centelleante.

Fuente: Captura de pantalla, *Diablo 3*, Blizzard Entertainment INC.



Fig. 16. Rey Celestial del Oeste. Parque Beihai, Beijing, China.

Fuente: Wikimedia Commons, autor Rolf Müller.



Fig. 14. Rey Celestial del Oeste. Templo del Alma Escondida, Hangzhou, Sala de los Reyes Celestiales.

Fuente: http://www.losviajeros.com/foto/user/141094/normal_33561_1537457189448_1025416599_31398153_899310_n.jpg



Fig. 15. Serpiente Centelleante, imagen de la ficha técnica de Battle.net.

Fuente: [Eu.battle.net](http://eu.battle.net), *Diablo 3*, Blizzard Entertainment INC.

Apariencias de maga N°3

Indumentaria: Cota de Brasas, peto legendario. Esta apariencia cambia para cada personaje del juego, siendo el aspecto más cercano a la estética china el del personaje de la maga. En la ficha técnica de la cota de brasas aparece una imagen muy distinta de la que vemos en el personaje (véase Fig. 19). El estilo del cuello y la combinación de formas se acerca bastante a otras prendas chinas que aparecen en las películas de género wuxia.

Arma: Refutación de Valtheq, bastón legendario. Este bastón tiene un aspecto decorativo que recuerda a los atributos de algunas representaciones de los Cuatro Reyes Celestiales, en especial por el uso de las largas cintas de seda. Entendemos que es una versión, adaptada al juego, de uno de los bastones de monje reales. Al tratarse de un arma para mago le añaden un aspecto visualmente más adornado.



Fig. 19 y 20. Por orden: Cota de Brasas, Refutación de Valtheck, imágenes de la ficha técnica de Battle.net.

Fuente: *Eu.battle.net, Diablo 3, Blizzard Entertainment INC.*



Fig. 17 y 18. Apariencia 3 de maga: Cota de brasas y Refutación de Valtheck.

Fuente: *Captura de pantalla, Diablo 3, Blizzard Entertainment INC.*

Apariencias de monje N°1

Indumentaria: Vestimenta de las mil tormentas, imagen de conjunto. El conjunto de las mil tormentas nos recuerda también al Guardián del Oeste, en concreto por el color rojo. Las cintas flotando hacia arriba aparecen en muchas representaciones escultóricas de este conjunto de protectores. El casco, que cubre también la cara y da una apariencia de rostro de demonio, se compone de decoraciones orientales a juego con las de las hombreras y dan al conjunto un mayor aspecto de escultura protectora (en este caso con una influencia más japonesa). Además, al ser una apariencia específica de monje aparece con el collar de grandes cuentas al cuello, al estilo de los monjes shaolín (exagerando un poco el tamaño).

Armas: Won Khim Lau y Puño legendario de Shenlong, El Won Khim Lau es otra de las armas inspiradas en las armas tradicionales de los monjes shaolín. Encontramos similitudes, adaptadas a la estética visual del videojuego, con el cuchillo de luna creciente.

Apariencias de monje N°2

Indumentaria: Para esta apariencia hemos optado por teñir el peto de Poder de Tyrael con el color del conjunto Mantra de Inna para añadirle un aspecto más oriental todavía. Al unificarse toda la indumentaria con el color azul (original del conjunto de Inna) podemos relacionarlo con el Rey Celestial Protector del sur, aunque no lleve una espada como este. t



Fig. 21 y 22. Apariencia 1 de monje: Vestimenta de las mil tormentas y Espíritu de Shenlong.

Fuente: *Captura de pantalla, Diablo 3, Blizzard Entertainment INC.*

Arma: Flujo de la Eternidad, dai-bo legendario. Como vemos en el siguiente ejemplo es un arma real dentro de las que usan los monjes shaolín.

En esta escena de Tigre y Dragón

Yu Shu Lien (a la derecha) lleva una espada del monje, mientras que Jen (a la izquierda) lleva la espada Destino verde (una espada Jian). Como se ve en la imagen se corresponden con dos armas que aparecen en el videojuego que son el Flujo de la Eternidad y la Espada Jingum, respectivamente.



Fig. 23 y 24. Apariencia 2 de monje: Mantra de Inna y Flujo de la Eternidad.

Fuente: Captura de pantalla, Diablo 3, Blizzard Entertainment INC.

Apariencias de monje N°3

Indumentaria: Coraza a rayas, peto. El aspecto de este peto y el siguiente (Brigantina) cambia con la clase, siendo el aspecto para el monje el más oriental, como se puede ver en la Fig. 28. En general, tanto esta apariencia como la siguiente tienen semejanzas directas con los monjes shaolín.

Arma: Bastón de guerra del general Quang, daibo legendario. Este es otro de los daibos que solo puede usar el monje. Tiene una cabeza a cada extremo con un aspecto similar, en color y gesto, al Rey Celestial Protector de Occidente.



Fig. 26 y 27. Apariencia 3 de monje: Coraza a rayas y Bastón del general Quang.

Fuente: Captura de pantalla, Diablo 3, Blizzard Entertainment INC.



Apariencias de monje N°4

Indumentaria: Brigantina, peto. Esta es la apariencia más sencilla de monje y podemos ver que es una adaptación/interpretación de la vestimenta de los monjes shaolín. El personaje femenino no tiene las marcas en la frente escondidas bajo el flequillo, pero el masculino las tiene a la vista. En lugar de los seis puntos de los shaolín tradicionales representativos de sus votos, el monje en Diablo III tiene dos marcas. Estas son las señales de compromiso con el monasterio al que pertenece y que ha abandonado, tras una vida de entrenamiento, para cumplir la voluntad de sus patriarcas. «El emblema que llevan en la frente los distingue como supervivientes, campeones y pilares de su sociedad» (Eu.battle.net)

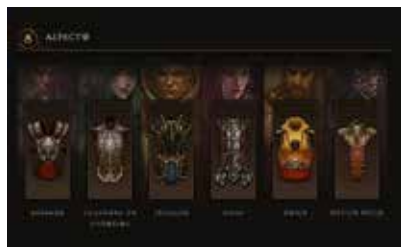


Fig. 28. Aspecto del peto Coraza a rayas para cada una de las clases, imagen de la ficha técnica de Battle.net.

Fuente: Diablo 3, Blizzard Entertainment INC.



Fig. 31. Aspecto del peto Brigantina para cada una de las clases, imagen de la ficha técnica de Battle.net.

Fuente: Diablo 3, Blizzard Entertainment INC.

Fig. 29 y 30. Apariencia 4 de monje: Brigantina.

Fuente: Captura de pantalla, Diablo 3, Blizzard Entertainment INC.

Otras indumentarias con influencia china

Pantalones malditos del señor Yan

«Estos pantalones formaban parte de un atuendo muy elaborado que solía llevar el notorio (y sorprendentemente vanguardista) señor Yan mientras se aventuraba por Westmarch. El señor Yan, que carecía de paciencia y autocontrol, siempre se lanzaba de cabeza al peligro, una táctica que no siempre garantiza la supervivencia de los magos. Precisamente por eso, el señor Yan diseñó esta prenda para convertir su debilidad en una ventaja».

Las propiedades de los pantalones en el videojuego consisten en mejorar las cualidades cuando se está en movimiento y penalizar el estar quieto, reduciendo dichas cualidades. La relación, además de visual y por el nombre del propietario y creador, está basada en la procedencia de los magos, la isla oriental de Xiansai.

Atavío del rey mono

«Sunwuko poseía tal control sobre su forma física que dicen que era capaz de hacer un clon de sí mismo con un solo cabello. Sin embargo, pese al número de copias, el talismán siempre lo llevaría el auténtico Rey Mono».

Es conocido comúnmente como indumentaria de Sunwuko por estar compuesto por: Alma de Sunwuko (peto), Corona de Sunwuko (yelmo), Equilibrio de Sunwuko (hombrecas), Esplendor de Sunwuko (amuleto), Leotardos de Sunwuko (pantalones) y Zarpa de Sunwuko (guantes). Sunwuko está inspirado en Sun Wukong

(Sun Wu-Kung), que procede de la novela clásica y épica china Viaje al Oeste. Sun Wukong, entre otras hazañas, luchará contra los Reyes Celestiales e incluso pretenderá enfrentarse a Buda. La inmortalidad y los detalles, de lo que ha acabado siendo una leyenda tradicional, alimentan la inspiración de esta indumentaria y sus propiedades en el videojuego..



Fig. 32 y 33. Atavío del rey mono.

Fuente: Captura de pantalla, *Diablo 3*, Blizzard Entertainment INC.

Conclusiones

La influencia china se ha visto reflejada en muchos ámbitos de nuestra sociedad. Esto, unido a la proliferación de los llamados barrios chinos en muchas de nuestras ciudades, hace que China esté más cerca de lo que pensamos. Debido a la equivocada concepción de llamar chinos a todos aquellos orientales de ojos rasgados, muchas de las influencias orientales en nuestro arte, moda, videojuegos, cine, etc. son una mezcla de las distintas culturas y tradiciones. A pesar de sus similitudes físicas, los distintos países orientales no tienen unas relaciones muy cordiales, ni se sienten tan iguales como los ven algunos occidentales.

Hay que valorar la aportación de cada uno de ellos por separado, aunque en el resultado final de muchos de los ejemplos que hemos mostran la japonesa, ya que a nivel simbólico sí comparten parte de ese pensamiento oriental. Consideramos que a nivel artístico esa inspiración conjunta enriquece el resultado. Tanto los vestidos de Amidala como las apariencias del videojuego *Diablo III* tienen influencias de distintos lugares orientales, son siempre tratadas con el respeto y la admiración correcta y ayudan a la mirada occidental a enriquecer su conocimiento sobre Oriente.

Bibliografía

- BIGGAR, T. (2005): *Dressing a Galaxy: The Costumes of Star Wars, Welcome Books.*
- GARCÍA-NOBLEJAS, J. J. (2006): “La identidad temática en «Hero», un hermoso y extraño cuento chino”, en M. Frago, A. Martínez y E. Cuevas (Eds.) *Personaje, acción e identidad en cine y literatura*, Madrid, Eümsa, pp. 75-90.
- GONZÁLEZ BLAS, A. M. (2015): *Análisis diferencial de los lenguajes del diseño gráfico en China y España (Tesis)*, Madrid, UCM.
- LEE, S. (1999): “Nuevo cine chino” en J. L. Caramés, C. Escobedo y J. L. Bueno (Coords.) *El Cine: Otra Dimensión del Discurso Artístico (Vol. 1)*, Oviedo, Universidad de Oviedo, pp. 383-396.

Fuentes electrónicas

- ECARTELERA, <http://www.ecartelera.com/noticias/29101/curiosidades-tigre-y-dragon/5/>, 24/10/2016.
- EU.BATTLE.NET, *Diablo III*, <http://eu.battle.net/d3/es/>, 31/10/2016.
- LOREDELSTH, Los vestidos de Amidala, http://www.loresdelsith.net/universo/amidala/c_vestidos.htm, 24/10/2016.
- VESTIMENTA TRADICIONAL CHINA, <http://chinoblog4.blogspot.com.es/2015/05/vestimenta-tradicional-china.html>, 28/10/2016.

Wikipedia-Sun Wukong. https://es.wikipedia.org/wiki/Sun_Wukong, 17/03/2017.

Filmografía

LEE, A. (DIR.). (2000):

Tigre y Dragón (título original: *Wo hu cang long*), Coproducción Taiwán-China-Hong Kong-USA, Sony Pictures Classics.

LUCAS, G. (DIR.) (1999):

Star Wars: Episodio I: La amenaza fantasma, EEUU, Lucasfilm.

ZHANG, Y. (DIR.) (1999):

Camino a casa (título original: *Wo de fu qin mu qin*), China, Guangxi Film Studios.

ZHANG, Y. (DIR.) (2002):

Hero (título original: *Ying xiong*), Coproducción China-Hong-Kong.

ZHANG, Y. (DIR.) (2004):

La casa de las dagas voladoras (título original: *Shi mian mai fu*), Coproducción China-Hong-Kong, Edko Films, Zhang Yimou Studio Production, Beijing New Picture Film Co.

Referencias

1. Bruce Lee fue una de las figuras chinas que más influencia y difusión tuvieron en el mundo occidental y uno de los primeros en tratar de acercar la cultura china y las artes marciales a Occidente.

2. Entre ellos ganó el mejor “película extranjera”, “banda sonora”, “dirección artística” y “dirección fotográfica”.