

RE-ANIMANDO LA COMUNICACIÓN POLÍTICA: UNA REVISIÓN HISTÓRICA DE LA ANIMACIÓN EN CHINA Y JAPÓN

RESUMEN

El final del XX ha transformado la proyección exterior de los Estados, alejándose del poder coercitivo en favor del poder blando que destaca su atractivo cultural. En este contexto, la diplomacia cultural emerge como un pilar clave de las relaciones internacionales.

Este fenómeno se vincula desde sus inicios con Japón y el anime, a través de su estrategia *Cool Japan*, a la que progresivamente se han sumado otros países asiáticos, como China con sus *Main Melody Films*. Así, la animación se ha transformado en un vehículo de influencia internacional y una herramienta clave de comunicación política.

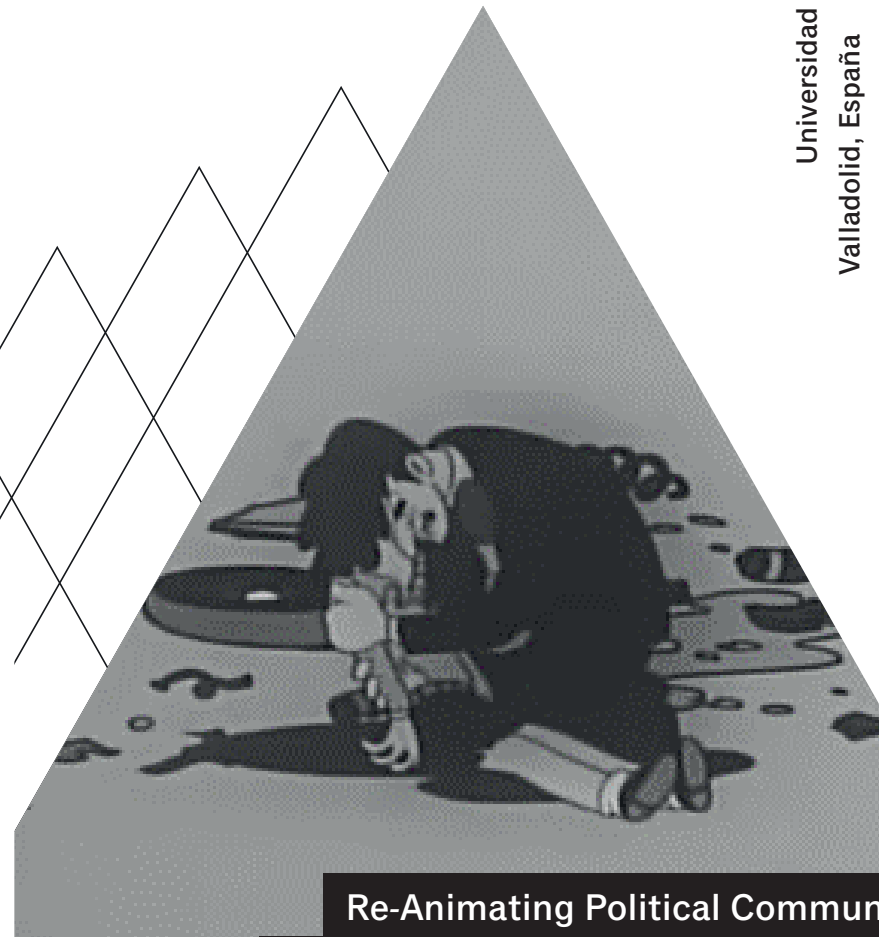
Este artículo realiza una revisión histórica de la industria de la animación en China y Japón, con el objetivo de establecer las sinergias entre su evolución y los intereses políticos de cada país. A través del análisis de casos paradigmáticos, se pretende evaluar el poder de la animación como herramienta de comunicación política.

ABSTRACT

The end of the 20th century transformed the international projection of states, shifting away from coercive power in favor of soft power rooted in cultural appeal. In this context, cultural diplomacy has emerged as a key pillar of international relations.

This phenomenon has been closely associated from the outset with Japan and anime, through its *Cool Japan* strategy, and has gradually been embraced by other Asian countries, such as China with its *Main Melody Films*. Thus, animation has become both a vehicle for international influence and a key tool for political communication.

This article provides a historical review of the animation industry in China and Japan, with the aim of identifying the synergies between its development and each country's political objectives. Through the analysis of paradigmatic cases, it seeks to evaluate the power of animation as an instrument for political communication.



Re-Animating Political Communication: A Historical
Review of Animation in China and Japan

PALABRAS CLAVE

China, japon, anime, donghua, comunicación política, diplomacia cultural.

KEY WORDS

China, japan, anime, donghua, political communication, cultural diplomacy.

DOI

<https://doi.org/10.4995/caa.2026.24634>

Universidad de
Valladolid, España

**Ainhoa
Jiménez-Arranz**

Ainhoa Jiménez-Arranz es investigadora predoctoral en la Universidad de Valladolid. Graduada en Periodismo (UVa) y con un máster en Comunicación y Relaciones Internacionales por la Universidad Camilo José Cela, desarrolla su tesis doctoral sobre las nuevas estrategias de comunicación en China y Japón, en el marco de un contrato FPU23. Su investigación se centra en la diplomacia cultural, el poder blando y la marca país. Sus líneas de estudio incluyen industrias culturales, medios de comunicación, nuevos líderes de opinión, desinformación y polarización en el contexto internacional. Forma parte del GIR Nuevas Tendencias en Comunicación (NUTECO).

Introducción

El final del siglo XX marcó la incorporación de nuevos elementos de la diplomacia cultural en el ámbito de la comunicación política, especialmente a partir de 1990. Entre estos, aquellos inherentes a la cultura popular asiática, con Japón a la vanguardia (Burk, 2014: 462), han adquirido un papel central, destacándose la animación como vehículo de influencia. Este fenómeno responde a un cambio de perspectiva en las relaciones internacionales, en el que la construcción de la marca país —identidad nacional— se ha alejado de las estrategias coercitivas del poder duro, en el que predomina la capacidad militar y económica, en favor del poder blando, relacionado con los valores intangibles de un Estado y su influencia cultural (Nye, 2004; Birlea, 2023: 314-315). Este proceso ha dado lugar a estrategias de suma importancia como el *Cool Japan* (Kawashima, 2018: 27-30; Miyamoto, *et al.*, 2023: 2254-2255), replicado décadas más tarde por países como Corea del Sur con sus *Korean Waves* o China con su *Main Melody* (Yang, 2016: 78-84).

La comunidad académica ha reaccionado a este fenómeno con investigaciones centradas en obras o componentes culturales de los países asiáticos. Sin embargo, son pocos los estudios que analizan de forma pormenorizada la estrecha relación que existe entre la industria de la animación y los objetivos políticos de estos Estados (Xu y Schirato, 2015; Bobrowska, 2019; Wei *et al.*, 2022). El objetivo de esta investigación es presentar una revisión histórica vinculada al estudio de casos paradigmáticos. De esta manera, se espera trazar la evolución de la animación en China y Japón en relación con sus circunstancias políticas e históricas más relevantes durante el siglo XX, atendiendo a periodos históricos clave de la industria (1920-1945, 1950-1960, 1970-1980). Así pues, se profundizará en el papel de la animación como una herramienta de comunicación política moderna y su vinculación con conceptos como propaganda, diplomacia pública o comunicación cultural.

01

Batalla por el dominio regional: las relaciones sino-japonesas

Autores como Bonillo (2019: 61) señalan que las relaciones sino-japonesas han estado marcadas por las tensiones geopolíticas y la búsqueda de influencia regional, ya que las dos potencias han buscado liderar el futuro del continente. El punto álgido del enfrentamiento se encuentra en el siglo XIX, con Japón en plena Restauración Meiji (1868-1912) y revolución industrial que le permitieron alzarse como la primera potencia moderna no occidental. Este hecho avivó los deseos de extender su imperio por Asia y condujo a la Primera Guerra Sino-japonesa (1894-1895), enfrentándose por el control sobre Corea. Una contienda que se saldó con un cambio en el *statu quo* regional, ya que Japón desplazó a China de su posición como potencia hegemónica (Fleury, 2023: 28).

La victoria nipona incrementó aún más sus ansias por el dominio regional, lo que explica una política exterior marcada por el deseo de consolidarse como el líder de Asia y la conquista de territorios: en agosto de 1940 se anunció el objetivo de crear la Esfera de Co-Prosperidad del Asia Oriental que implicaba la adhesión de los países del Sudeste Asiático al Imperio (Magpantay, 2023:1). El filósofo Kitaro Nishida (2019: 326) explicó este principio en 1944 como la necesidad de que las naciones de Asia Oriental se unieran y conformasen “la idea de la cultura de Asia

Oriental” para librarse de la opresión del imperialismo europeo y recuperar sus misiones “histórico-mundiales”. Una tarea en la que designaban a Japón como el único candidato capaz de asumir el liderazgo. Precisamente, su estrategia se centró en imponer su cultura en las zonas ocupadas para conquistar a sus ciudadanos y facilitar su adhesión al “estilo de vida japonés” (Bukh, 2014: 467-468) o consolidar la idea de “asia para los asiáticos” (Magpantay, 2023: 3). Pero el resultado fue mayoritariamente adverso, despertando recelo hacia cualquier exportación cultural nipona, incluso cuando ya se había adaptado al modelo democrático-capitalista estadounidense y había sido obligado a renunciar a su dominio regional. Así, hasta los 90, en países como Malasia, Tailandia, Filipinas o Singapur su cultura popular generaba rechazo, llegando a prohibir su importación en Corea del Sur o Taiwán (Hu, 2010: 93; Otmazgin, 2012: 48).

Las relaciones entre ambos países, especialmente culturales, se reestablecieron con la reapertura de China al mundo (1970-1980), asistiéndose a la Edad de Oro de sus relaciones (Bonillo, 2019: 62). Al inicio, estas radicarán en la disponibilidad de los animadores chinos como una opción de mano de obra barata para abarcar las grandes exigencias de producción nipona por el auge de su popularidad internacional (Hu, 2010: 138). Sin embargo, será a partir de finales del 2000 cuando pueda hablarse de una colaboración en las producciones y del reconocimiento del trabajo chino. Esto coincidirá con un aumento de las producciones con inversión privada en China (Flew, 2016: 284), permitiendo que compita realmente con Japón por la atención del público a través de sus *Main Melody Films* (Xu y Schirato, 2015; Xie, 2020; Wei *et al.*, 2022).

En este contexto, caracterizado por la rivalidad y la influencia geopolítica en Asia-Pacífico, la animación emerge como un espacio de disputa simbólica y de proyección de poder blando. Las industrias audiovisuales de China y Japón se han empleado como medio para reforzar sus narrativas nacionales y proyectar su identidad en el escenario regional y mundial de acuerdo con la situación del mercado y con sus metas políticas.

Un ejemplo paradigmático de ello se encuentra en Tadahito Mochinaga (1919-1999), ya que este animador japonés revolucionó ambas industrias con avances tecnológicos, así como con importantes obras propagandísticas (Mochinaga, 2022: 21-25): en Japón trabajó para el estudio Geijutsu Eigasha (GES), participando en películas como *Momotaro's Sea Eagles* (Mitsuyo Seo, 1943) o *Fuku-chan's Submarine* (Isoji Sekiya y Ryuichi Yokoyama, 1944). Después se trasladará a Manchuria, donde ejercerá en la Manchukuo Film Association (1937-1945), compañía de origen japonés que tras la guerra quedó bajo el control del PCCh y se fusionó con el Northeast Film Studio (1946-1955), reconvertido después en el Changchung Film Studio.¹ En esta etapa, firmará como Fang Ming y colaborará en producciones satíricas sobre Chiang Kai-shek como *The Dream to be an Emperor* (Chen bo'er y Fang Ming, 1947) y *Capturing the Turtle in a Jar* (Fang Ming, 1948). Más tarde, su departamento de animación se relocará en el Shanghai Film Studio,² donde producirá 4 películas con Te Wei: *Thank You, Kitty* (Fang Ming, 1950), *Little Iron Pillar the Boy* (Fang

1 En 1955, el Northeast Film Studio se fusionaría con el Yan'an Film Studio dando lugar al Changchun Film Studio, bajo el Ministerio de Cultura.

2 Solo dos años más tarde se convertiría en el Shanghai Animation Film Studio.

Ming, 1952), *Kitty Goes Fishing* (Fang Ming, 1952) y *Mushroom Picking* (Te Wei, 1953).

A partir de este marco, el estudio continúa con una revisión histórica y el análisis de casos paradigmáticos de la animación asiática, examinando cómo estas producciones no solo reflejan sus transformaciones político-históricas, sino que también operan como herramientas estratégicas dentro de la diplomacia cultural y la comunicación política contemporánea.

02 La animación asiática a través de casos paradigmáticos

2.1. Inicio: imposición cultural e influencia mutua (1920-1945)

Ambos países asisten al nacimiento de la animación en las primeras décadas del siglo XX (Sun, P., 2018: 658; Yang, 2016:119):

En el caso de China, los Hermanos Wan impulsarán la animación (Macdonald, 2016: 3; Du, 2017: 140-142; Bobrowska, 2019: 62-63) con cortometrajes de breve duración como el anuncio *Su Zhendong's Typewriter* (1922) o *Uproar in an Art Studio* (1926). Además, durante la II Guerra Mundial, crearon piezas que instaban a los chinos a levantarse contra el enemigo invasor (Hu, 2013: 65-66). Pero, hasta el final de la guerra, la producción

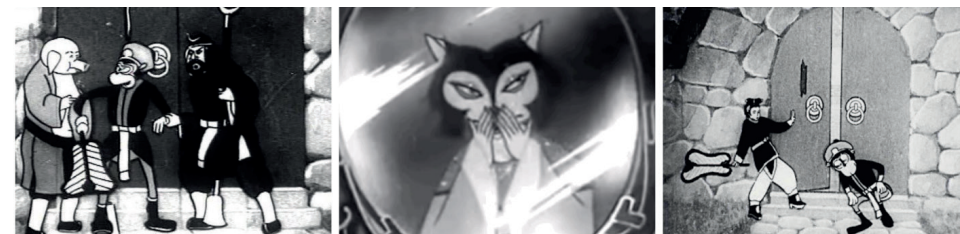


Fig. 1. Fotogramas de *Princess Iron Fan* (Wan Laiming y Wan Guchan, 1941). © Shanghai Animation Film Studio.

china estará muy limitada por la ocupación japonesa y se asistirá a un periodo de influencia mutua —forzada por la presión para compartir su proceso de producción—, que se reflejará en las creaciones posteriores. El máximo exponente de esta etapa será el primer largometraje de animación asiática, *Princess Iron Fan* (*Tie san gong zhu*, Wan Guchan y Wan Laiming, 1941), que presentará elementos clave en las obras futuras y marcará el estilo de animadores como Osamu Tezuka, según Hu (2013: 71-72)³ y Du (2019, citado en Gou, 2019).

Esta cinta recrea un episodio del clásico *El Viaje al Oeste*: Sun Wukong y sus compañeros parten en busca del arma espiritual de la princesa Iron Fan —Tie Shan Gong Zhu—, un abanico de viento con poderes mágicos que servirá para apagar las llamas de las Montañas de Fuego. Sin embargo, la princesa no cederá su tesoro tan fácilmente y se verán envueltos en una batalla que combinará el ingenio, el engaño y la lucha cuerpo a cuerpo.

Su animación, aunque muy rudimentaria, con imágenes poco nítidas y movimientos artificiales, presenta elementos clave (Fig. 1). Los

3 El libro *Japanese animation: East Asian perspectives* se ha consultado en formato ePub, por lo que las referencias a sus páginas son orientativas.

personajes se debatirán entre una representación que imite al completo las características humanas y aquella que combine estas con las de los animales. Estos animales antropomórficos van a ir transformando su figura en función del contexto o de su simbología: con una apariencia más humana cuando se asocian a aspectos positivos o con una forma zoomórfica cuando se vinculen con lo negativo o lo salvaje.

Asimismo, su estética se aproxima a las pinturas tradicionales, alejándose de las caricaturas occidentales. El escenario y los personajes imitan a la realidad, pero mostrando un ambiente sombrío y con fuertes contrastes. A esto se suma una atmósfera cómica que impregna la trama y que enmarcará las historias sobre el rey mono (Sun, H., 2018). Además, la tradición asiática está presente a través de las artes marciales combinadas con elementos de fantasía como la levitación o el arte del disfraz. Las peleas épicas serán constantes durante toda la trama.

Aunque resulta complejo identificar un mensaje claramente político en este filme, sí se observan aspectos morales que se transmiten a través de canciones. Estas sirven como hilo conductor de la trama y pueden relacionarse con preceptos más propios del taoísmo o el confucianismo como el poder

del espíritu o la lucha por el bien común. Además, autores como Cheng (2022: 28) interpretan el enfrentamiento entre el rey mono y el marido de la princesa como un paralelismo de la II Guerra Sino-japonesa, por lo que Sun Wukong se constituye como un héroe para dotar de esperanzas a China frente a la invasión nipona.

Hu interpreta su impacto en relación con la Esfera de Co-Prosperidad por dos razones: la primera porque consiguió que los japoneses se refiriesen a China como el primer país oriental capaz de producir el “primer largometraje animado con cualidades orientales” (Hu, 2013: 63-65). La segunda porque la carta —sobre la obra— que los hermanos Wan enviaron en 1942 a Akira Shimizu acentuaba el desarrollo del cine oriental como opuesto al enfoque estadounidense y se dirigía a los pueblos orientales (Hu, 2010: 171-173).

Por su parte, la animación japonesa nacerá marcada por un “sentimiento cultural nacionalista” y el deseo de constituirse como una nación al nivel Occidental (Hu, 2010: 20) y se caracterizará en estas décadas por la propaganda y los contenidos educativos (Watanabe, 2013: 149-150). Los primeros estudios y pioneros de la animación encontrarán en los objetivos políticos del gobierno una importante fuente de financiación, predominando los vídeos promocionales del gobierno y encargos del ejército, alternados con películas educativas para niños y publicidad. Ejemplo de esto serán *Recommendations for Your Savings* (Kitayama Seitara, 1917), *The Hare and the Tortoise* (Oishi Ikuo, 1918) o *The Mail's Journey* (Yamamoto Sanae, 1924) (Clements y Ip, 2012: 191-192).

El mismo año del estallido de la II Guerra Mundial (1939), se impondrá la *Film Law* (*Eiga-ho*) para regular los contenidos y reorien-

tarlos como parte de la imposición cultural desplegada en Asia. Esta campaña constituye un antecedente de la diplomacia cultural, ya que la cultura jugará un papel clave para consolidar la influencia japonesa en los territorios ocupados. Aunque no trascendió públicamente, la animación educativa también se empleó para instruir a las fuerzas armadas en materias como bombardeos, radares, torpedos, identificación de barcos o combate aéreo-naval. Ejemplo de ello es la serie *Principles of Bombardment* (Oishi Ikuo, 1940-1942), empleada para instruir a los pilotos que atacaron Pearl Harbour (Clements y Ip, 2010: 193-201).

La rentabilidad de la propaganda bélica —dirigida al público general— y la competencia con China se traducirá en el nacimiento del primer *anime* completo: *Momotaro: Sacred Sailors* (*Momotaro: Umi no Shinpei*, Mitsuyo Seo, 1945). Este filme encargado por la marina nipona proyecta el discurso oficial y representa el ideal de Japón como defensor de los pueblos asiáticos del imperialismo occidental (Ban y Tezuka Productions, 2016: 175-176), así como “la respuesta oriental de Japón al mundo de la animación durante la guerra” (Hu, 2013: 67-68).

La película muestra la campaña del ejército imperial para liberar las islas Célebes de los invasores occidentales. La trama se divide en dos acciones principales: la formación de las tropas paracaidistas y el diseño de la estrategia militar; y el desarrollo de la batalla y el éxito del Imperio Japonés en su misión de liberar Asia.

Aunque con una animación más fluida, todavía predominan movimientos artificiales y una estética entre una representación más realista de los personajes y los escenarios, especialmente para retratar el armamento, y más cercana a la animación occidental por la caricaturización del enemigo.

Tabla 1. Comparación entre las obras de los años 40, elaboradas durante el periodo de la II Guerra Mundial, © Shanghai Animation Film Studio, © Shochiku Co., Ltd.

	Princess Iron Fan (1941)	Momotaro: Sacred Sailors (1945)
Cartel		
Protagonista	Protagonistas mitológicos: Sun Wukong. El rey mono que emprende junto con el monje Xuanzang el “Viaje al Oeste” para recuperar los sutras.	Protagonistas mitológicos: Momotaro. Niño que nace de un melocotón y se convertirá en héroe liberando a la región de los demonios.
	Fotograma de la película en la que aparece Sun Wukong en las Montañas de Fuego.	Fotograma de la película en la que el capitán (Momotaro) está explicando la estrategia para liberar las islas Célebes.
Características de animación	<ul style="list-style-type: none"> • Animación en blanco y negro. • Movimiento poco fluido, con paneles oscuros y menor claridad de imagen. • Animales antropomórficos que imitan la figura humana. • Artes marciales, técnicas de disfraz/camuflaje y magia. • Episodio de la novela clásica Viaje al Oeste en el que deben conseguir el arma espiritual de la princesa Iron Fan para apagar el fuego de las montañas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Animación en blanco y negro. • Movimiento poco fluido, con paneles más limpios y claros. • Animales antropomórficos (asiáticos), humanos realistas (japoneses) y humanos caricaturizados (occidentales). • Armas y material bélico. • Reversión del mito de Momotarō y la isla de los demonios para mostrar la liberación japonesa de las islas Célebes. • Propaganda bélica.
Mensaje	Mensaje moral: superación de las adversidades, resistencia y sacrificio por los demás.	Mensaje claramente político: legitimación de Japón para liderar Asia y liberarla de los invasores occidentales.

Su iconografía se puede interpretar en torno a la tradición y la propaganda: emplean los elementos ya observados del folclore asiático, así como el protagonismo de los animales antropomórficos combinado con la presencia de humanos. Estos últimos con diferencias significativas: en el caso del ejército nipón el único humano es su capitán —Momotaro—, mientras que el resto de la tropa son animales que deben aprender su disciplina y su idioma —elemento que recuerda a la campaña de educación y asimilación cultural—. Esta representación refleja estereotipos racistas (Hu, 2013: 69-70) al retratar a los japoneses como la *raza* avanzada frente al resto de asiáticos como *salvajes* a los que deben civilizar. En contraste, los personajes occidentales se presentan como caricaturas de cómics occidentales (Hu, 2010: 73), resaltando su corta inteligencia y debilidad y simbolizan el mal con características propias de los “oni”⁴ como los cuernos (Tabla 1) —Dower (1986, en Hu, 2010: 187) alude su representación como “demonios con rostro humano”—.

Además del evidente paralelismo con la Esfera de Co-Prosperidad, se combinan símbolos asociados al imperialismo japonés a través de banderas —del Sol Naciente (*Kyokujitsu-ki*) y la bandera nacional nipona (*Nisshokí*)— con elementos como altares o decoraciones festivas como las banderas en forma de carpa (*Koinobori*). Su enfoque belicista se observa también en la música que, al igual que en la animación china y occidental, sirve como eje, pero va adquiriendo un ritmo más militar, adaptando su mensaje y pasando de una finalidad educativa a la exaltación patriótica directa.

⁴ En la leyenda tradicional, Momotaro se enfrenta a los “onis” de la isla Onigashima.

2.2. Las industrias toman caminos separados (1950-1960)

Si bien la animación sigue evolucionando en ambos países tras la guerra, sus caminos creativos y políticos se bifurcan de manera significativa, reflejando las profundas diferencias en su contexto político-cultural y sus modelos de desarrollo:

Tras la ocupación, la liberación de los animadores chinos del control japonés se manifiesta en la búsqueda de un estilo propio —*minzu* (1957)— para diferenciarlos y exportar su cultura, con técnicas como la pintura de tinta y aguada (*shui-mo*), los recortes de papel (*jianzhi*) o las marionetas (*mu ou*), aunque conservando la fantasía y recursos narrativos previamente explorados. Un conjunto de elementos que permite hablar de su primera Edad de Oro entre 1955 y 1966 (Bobrowska, 2019: 63). Algunas obras pioneras de este estilo nacional serán *Why is the Crow Black?* (Hermanos Wan, 1955), *The Magic Brush* (Xi Jin, 1956) o *The Arrogant General* (Te Wei, 1956).

Pese a la progresiva influencia del gobierno en la animación, como se observa en las obras de Fang Ming (Tadahito Mochinaga) y Te Wei, sus producciones todavía traspasan las fronteras, participando en festivales internacionales, lo que permite encontrar en ellas un primer antecedente de su utilización como herramientas de diplomacia cultural. Sin obviar la importancia de producciones como *Where is Mama?* (Te Wei, 1960) o *The Oxherd's Flute* (Te Wei 1963), el máximo exponente de esta etapa será *Havoc in Heaven* (*Danao tian gong*, Cheng Tang y Wan Laiming, 1961-1964), especialmente por ser la que an-

tecede al impacto de la Revolución Cultural (MacDonald, 2016:94-148).

Originalmente dividida en dos entregas, la película retoma a Sun Wukong como protagonista. Esta vez robará un arma espiritual al rey dragón, lo que desencadenará un amplio enfrentamiento con la corte celestial. En él se verán envueltos diversas deidades del folclore chino — como Ao Guang (el rey dragón), Nezha, Taibai Jinxing o el emperador de Jade— y, pese a los intentos de contención y castigo, el conflicto se saldrá con la derrota de las autoridades celestiales y la proclamación del mítico personaje como Rey Mono.

En ella, se observa el lenguaje audiovisual representativo de la etapa: una animación mucho más dinámica y fluida que retrata las artes marciales con mayor precisión. Además, mantiene la identidad narrativa y visual previa, que se consolidará como indiscutible de su animación, especialmente desde 1970 y 1980 (Li, Y., 2021: 170-173): animales antropomórficos combinados con personajes de aspecto humano, pero con características de fantasía —figuras “históricas” que ascienden al cielo por sus grandes hazañas, monjes o cultivadores inmortales—. Así como las artes marciales, las armas espirituales y el tono cómico. A esto se suma una caracterización de los personajes con símbolos, formas y colores exagerados inspirada en la ópera de Beijing (Li, Y., 2021: 172).

Aunque tampoco se identifica un mensaje claramente político, se aprecia un sentido moral y crítico, además de la introducción de valores revolucionarios como el desafío a la jerarquía imperial y religiosa. Wagner (1950, en Macdonald, 2016: 19-20) encuentra un paralelismo claro entre el nacimiento de Sun Wukong y el inicio de la revolución china o el episodio del banquete en el Huerto de Melo-

cotones y los años de la guerra. Pese a ello, será censurada por contravenir los ideales comunistas, al interpretarse el personaje como una sátira de Mao Zedong (Macdonald, 2016: 29; Cheng, 2022: 5-6).

Durante la Revolución Cultural (1966-1976), la animación realista será la encargada de promover los ideales comunistas, transformándose en un medio de educación nacional, y los humanos se implantarán como protagonistas innegociables, especialmente los niños que desempeñan el rol de soldados o de obreros (Zhang, 2023: 3). En este contexto, se interrumpe la distribución de la producción del Shanghai Animation Film Studio, a excepción de dos obras: *Rooster Crows at Midnight* (You Lei, 1964) y *Heroic Little Sisters of the Grassland* (*Caoyuan yingxiong xiao jiemei*, Tang Cheng y Qian Yunda, 1965) (Bobrowska, 2023: 132-133). Destaca esta última por ser la primera película en honor a Mao.

Se inspira en la historia real de dos hermanas de origen mongol —Rongmei y Yurong— que pusieron en riesgo su vida para proteger el rebaño de ovejas de su comuna. Las protagonistas deben encargarse del cuidado de los animales durante la ausencia de su padre, tarea que se complica ante el estallido de una tormenta de nieve. Pese al peligro, luchan por el bien de la comuna hasta desfallecer justo cuando se reencuentran con los adultos que habían salido en su búsqueda. De esta forma, se convierten en heroínas aclamadas por su sacrificio.

La película recurre a un hecho auténtico para transmitir un mensaje político, ya que está repleta de elementos referentes al comunismo y al Partido, no solo en relación con la iconografía que rodea a adultos y niños por igual —banderas, libros, ropa militar o la omnipresencia de la figura de Mao—, sino

también en la importancia del sacrificio por el bien común y en la presencia de personajes de clase obrera que deben trabajar duro para sobrevivir. Además, el Partido está presente de forma directa a través de los hombres adultos que se relacionan de acuerdo con sus rangos.

Igualmente, su estética visual se vuelve más austera y realista, prescindiendo de la animación y ambientación previa colorida y expresiva y de los elementos de fantasía (Tabla 2). Además, según Zhan (2023: 2-5) se incorporan temas que serán clave como las minorías étnicas y el rol de la mujer. Estos elementos evidencian una orientación nacional.

En Japón, la ocupación de las fuerzas aliadas (SCAP), entre 1945 y 1952, obliga a la industria a deshacerse de la propaganda nacionalista. Aunque se desconoce en qué medida las listas de criminales de guerra o la quema de obras afectaron a los animadores, ya en 1945 un grupo de más de 100 de ellos establecieron la Shin Nihon Doga Sha (New Japan Animation Company), previniendo que querrían controlar sus actividades. Hu (2010: 79-82) destaca entre sus producciones *Sakura* (Kenzo Masaoka, 1946) y *Magic Pen* (Masao Kumagawa, 1946), que representan una nueva era en Japón en contraste con su oscuro pasado imperialista. Interpretación acorde con la de Yokota (2013: 41-42) que plantea que la animación sirve como una vía de escape y esperanza para la población durante la posguerra.

Así, la industria de 1950 se encuentra en continua recomposición y reorganización. Toei Doga encabezará esta renovación, denominándose a sí mismo como el “estudio de animación más grande de Asia” y replicando el modelo de Disney (Hu, 2010: 83-84) con obras como *Ukare Violin* (Taiji Yabushita,

1955), *The White Snake Enchantress* (*Hakujaden*, Taiji Yabushita, 1958) o *Alakazam the Great* (Daisaku Shirakawa et al., 1960).

The White Snake Enchantress destaca por ser el primer largometraje de animación asiática a color y porque, según Hu (2010: 92), la adaptación del relato chino a la cultura japonesa simbolizaría “el deseo nacionalista de ser perdonado y la búsqueda de una oportunidad para enmendarse y reconocer sus errores del pasado” (Hu, 2010: 83-92; Tsugata, 2013: 47-48).

La obra narra una historia de amor dramática entre un humano y un espíritu inmortal, a través de la leyenda de la serpiente blanca, acompañados también por animales con características humanas, en la que deberán desafiar a las autoridades civiles y religiosas. Pese a las adversidades y a la muerte del protagonista, el sacrificio de la inmortalidad de la serpiente permitirá que la pareja obtenga un final feliz.

Su narrativa visual y estilística recurre a la tradición y valores morales asiáticos para mostrar personajes que mantienen esa dualidad entre los humanos y los animales antropomórficos presentados en diferente grado —espíritus de animales que adoptan forma humana y animales capaces de socializar como personas—. Así, comparte aspectos con la industria china, aunque con menor relevancia de las artes marciales, y ejemplifica la obligación de renunciar a la propaganda expansionista, a la vez que la necesidad de borrar su violento pasado en Asia.

Hu (2010: 85-95) explica que, pese a que el público objetivo original del filme era la comunidad chinohablante y su distribución incluía al Sudeste Asiático, resulta difícil reconstruir su presencia en la región debido a las reticencias hacia la cultura japonesa en

Tabla 2. Comparación entre las obras chinas de los años 50 y 60. China: de la animación científica y la fantasía a la animación realista, © Shanghai Animation Film Studio.

	Havoc in Heaven (1961-1964)	The Heroic Sisters of the Grassland (1965)
Cartel		
Protagonista	Personaje mitológico: Sun Wukong. El rey mono en su desafío a la corte celestial.	Personajes reales: dos hermanas de origen mongol que salvaron al rebaño de ovejas de la comuna durante una tormenta.
		
	Fotograma en el que aparece Sun Wukong sobre la mesa del banquete de la diosa madre, comiéndose los alimentos justo antes de destruirlos.	Fotograma de la habitación de las niñas en las que aparece un retrato de Mao rodeado de niños.
Características de animación	<ul style="list-style-type: none"> • Animación fantasía: Animales antropomórficos y deidades con aspecto humano o semi-humano. • Movimientos fluidos, con estilo inspirado en el arte tradicional y colores llamativos. • Artes marciales y magia. • Humor como motor de la trama. • Representación de la lucha del rey mono con la corte celestial. • Crítica al imperialismo y la teología. 	<ul style="list-style-type: none"> • Animación realista: Personajes obreros, con un papel destacado de niños héroes. • Movimientos fluidos, estilo más realista en el que predominan colores más apagados y modestos. • Elementos del comunismo chino: uniformes militares, libros sobre líderes comunistas, rangos dentro del partido, figura de Mao, etc. • Propaganda comunista.
Mensaje	Mensaje moral/crítico: predomina el ingenio y el engaño sobre las autoridades y la jerarquía social.	Mensaje claramente político: diseminar los ideales comunistas y ensalzar el sacrificio por el bien común y la colaboración.

muchos países o su prohibición en Corea y Taiwán. En contraste, en Occidente encontró menos obstáculos y la visión a largo plazo de Toei se centró en atraer al mercado y los inversores estadounidenses, lo que permitió seguir exportando su visión como potencia modernizada, reformulando su antiguo discurso propagandístico a través del “atractivo estético y el poderío económico”. El éxito de esta estrategia convenció a los nipones del potencial del *anime* como herramienta de comunicación para mejorar su proyección internacional y se manifestó en proyectos conjuntos como *King Kong*, *Tom Thumb* (William J. Keenan, 1967) o *Mouse on the Mayflower* (Jules Bass y Arthur Rankin Jr., 1968).

En los 60, la animación japonesa atraviesa una transformación estilística e ideológica (Tabla 3), destacando la ciencia ficción y los héroes, así como una temática más realista impulsada por el descontento social. Su ejemplo paradigmático será *Astro Boy* (*Tetsuwan Atomu*, Osamu Tezuka, 1963) por su impacto en la historia de la animación (Tsugata, 2013: 20).

Esta obra surge en un contexto en el que los largometrajes requerían grandes cantidades de financiación e inversión y existía una fuerte presión por producir animación para televisión (Yokota, 2013: 29-30). Frente a las producciones estadounidenses —de diez minutos, historias simples y recursos cómicos (*gags*)—, Tezuka asentó los principios del *anime*: capítulos de 30 minutos que permitían contar historias complejas y mostrar la expresividad de los personajes, a la vez que minimizaba el número de dibujos posibilitando presupuestos y tiempos reducidos (Schodt, 2007: 66-73; Tsugata: 2013; 20-22; Ban y Tezuka Productions, 2016: 7).

Este anime, que reinterpreta el cuento de Pinocho, comienza con el accidente del

hijo del doctor Tenma. Ante su muerte, se obsesionará con conseguir revivirlo a través de un androide que replicará el aspecto y los recuerdos del joven. Aunque al principio Astro —Atom en japonés— conseguirá paliar la pérdida de su hijo, con el tiempo el doctor acabará rechazándolo al darse cuenta de que no puede crecer y no consigue llenar su vacío. Ante esta realidad, intentará deshacerse del androide que pronto descubrirá sus poderes y capacidades sobrehumanas, usándolas para impedir los abusos de los humanos y de la sociedad. Así, combina los elementos anteriores como la tradición, las principios y dualidades morales o la figura del héroe, a la vez recupera el discurso de potencia moderna y avanzada tecnológicamente.

Pero *Astro Boy* trasciende al héroe androide y representa las aspiraciones de la posguerra: esto se manifiesta tanto en el propio medio en el que se presenta —la televisión— como en los avances tecnológicos y futuristas de su ambientación. Desde entonces, la animación japonesa retratará ese ideal de desarrollo, modernización y alta tecnología que acabará asentándose como parte de su imagen internacional, reforzando su proyección como aliado beneficioso (Yokota, 2013: 27-28). Además, Schodt (2007: 4) explica que el personaje también lucha “por el fin último del Japón derrotado [...]: la paz”. De hecho, su origen deriva de las bombas atómicas, aunque desde la búsqueda de un uso pacífico de las armas nucleares. Sin embargo, este contexto inicial resultaba complejo (Schodt, 2007: 20) y controversial (Koh, 2013: 139-140), por lo que atravesó transformaciones hasta convertirse en el *Astro Boy* (1952) que llegaría a los televisores una década después.

No obstante, el título de su primera versión *Ambassador Atom* (1951) parece

Tabla 3. Comparación entre las obras japonesas de los años 50 y 60. Japón: reorientado la animación al público extranjero. © Toei Company, © 2004 Tezuka Productions / Sony Pictures / Dentsu Inc.

	The White Snake Enchantress (1958)	Astro Boy (1963)
Cartel		
Protagonista	Protagonistas mitológicos: se basa en una leyenda china que narra la trágica historia de amor entre un joven y una diosa serpiente.	Protagonista de ficción: Astro Boy, un niño androide creado para paliar la pérdida del hijo del doctor Tenma y que se convertirá en un héroe.
Características de animación	<ul style="list-style-type: none"> • Animación inspirada en el folclore asiático: animales humanoides, deidades y humanos. • Estilo cercano a las pinturas tradicionales, con imágenes a color y movimientos más realistas. • Magia a través de transformaciones y de monjes con poderes para luchar contra el mal. • Rompe con la propaganda bélica y se centra en cuestiones comunes como el amor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Animación de ciencia ficción: humanos y androides con importante protagonismo de los avances tecnológicos. • Estilo más cercano al occidental, movimientos fluidos e imágenes en blanco y negro. • Presencia de la figura del héroe y la lucha contra el crimen. • Serie de animación. • No hay propaganda.
Mensaje	Mensaje moral: superación de las adversidades y la lucha contra el destino. A la vez que no se puede juzgar por su apariencia.	Mensaje moral: superación de las adversidades y las oportunidades que proyecta la tecnología para la humanidad.

adecuado para el personaje, ya que acabó consolidándose como icono nacional no solo para Japón sino para otros países como Corea del Sur.⁵ Koh (2013: 139-140) explica que “irónicamente serviría como un emblema de los ideales futuristas de Corea [...] tratando de recomponerse de su pasado colonial y su condición económica desbastada siguiendo los pasos de Japón”. Además, según Schodt (2007: 77-82), Tezuka ya contemplaba su exportación a países como Estados Unidos y trató de hacerla “lo más culturalmente neutra posible”, algo que consiguió con éxito y marcó el inicio del auge del *anime*.

2.3. La edad dorada japonesa frena el impulso internacional de China

Pese a la recesión económica, el éxito de la animación nipona en los 70 la consolidará como parte de su comunicación diplomática (Iwabuchi, 2015: 420). Igualmente comienzan las primeras tentativas para recuperar las relaciones culturales con sus vecinos asiáticos y se construyen las primeras instituciones culturales —Japan Foundation (1972)—, ligadas a la animación. Aunque la producción aumentó considerablemente —entre 1970 y 1980 se emitieron en televisión 260 títulos nuevos y 188 continuaciones, según el *Anime Industry Report 2024*—, se puede destacar *Space Battleship Yamato* (*Uchu Senkan Yamato*, Leiji Matsumoto y Yoshinobu Nishizaki, 1974-1981) frente a otras producciones como *Captain Harlock* (Rintaro, 1978-1979) o *Gundam* (Yoshiyuki Tomino y Hajime Yatate, 1979-1980).

⁵ Debido a las dificultades económicas para importar animación extranjera, se hizo una excepción en la prohibición respecto a la cultura popular japonesa.

La relevancia de esta obra radica en que forma parte de una serie de obras sobre la Guerra del Pacífico en las que el acorazado Yamato adquiere un papel central como símbolo nacional e ideológico (Takekawa, 2012; Amano, 2014: 325; Rayner, 2019: 62-77). Además de ser la primera obra de Matsumoto que después formaría parte de un universo interconectado que, según Ashbaugh (2010: 328), le permite “abordar la guerra, el victimismo y el indiscriminado uso del poder” desde una perspectiva nacionalista. De esta forma, constituye un buen ejemplo de cómo el pasado imperialista japonés se recupera de forma explícita y se reescribe en la animación.

Este *anime* representa la lucha de la humanidad por sobrevivir en un futuro distópico del siglo XXI en el que ha sido atacada por los extraterrestres, condenando a los supervivientes a la esclavitud o la clandestinidad y cuya existencia peligra como consecuencia de la radiación. Por lo que deberán emprender su travesía al planeta Iscandar en busca de una tecnología capaz de salvarlos. Al inicio del viaje se encontrará con los restos del Yamato que se convertirá en símbolo de la esperanza de la humanidad.

La serie mantiene el dominio de la ciencia ficción y futurismo tecnológico de la etapa anterior (Fig. 2). A la vez que retoma el discurso de Japón como salvador frente al enemigo, pero modificando su papel en la contienda, ya que Kim (2013: 307-308) observa un claro paralelismo con la posición de Estados Unidos frente a la Alemania nazi.⁶ Además, Ashbaugh (2010: 329) interpreta el contexto nuclear como una analogía a las bombas

⁶ En el artículo se observa que el nombre que recibe el líder imperial de Gamilas, Soto, es la forma habitual que se emplea en Japón para referirse al Führer en el periodo de la II Guerra Mundial.



Fig. 2. Fotograma del primer capítulo de “Space Battleship Yamato” (Leiji Matsumoto y Yoshinobu Nishizaki, 1974). © Yoshinobu Nishizaki / Academy Productions.

atómicas estadounidenses. A esto se suman las referencias a personalidades políticas históricas a través de protagonistas como Okita, Tokuwaga o Sanada (Kim, 2013: 205-206)⁷ que en esencia contribuyen a glorificar al ejército imperialista (Ashbaugh, 2010: 329). La diferencia con las obras previas radica en una animación más realista con protagonistas adultos y con una ambientación más sombría y oscura (Tablas 4 y 5).

Con el fin de la Revolución Cultural, la animación china entra en su Segunda Edad Dorada, coincidiendo con su apertura al exterior a finales de los 70 y principios de los 80. El menor control sobre la producción permite el regreso del estilo iniciado en los 50 y se registrarán los primeros intentos de exportar la cultura china como un elemento más de su política exterior con obras como *The Little Sentinel of East China Sea* (Hu Xionghua, 1973), *Little Trumpeter* (Wang Shuchen y Yan Dingxian, 1973), *Bow and Arrow* (Hu Jinqing, 1974), *The Golden Wild Goose* (Shen Zuwei y Te Wei, 1976), manteniendo el discurso comunis-

⁷ Se recomienda la consulta del artículo de Joon Yang Kim “Animated Interracial Romantic Fantasies. Japanese Male and Non-Japanese Female Characters” para profundizar en el origen étnico y político de algunos términos que serán frecuentes en las obras japonesas, como es el caso de Yamato.

ta, o *Nezha Conquers The Dragon King* (*Nezha nao hai*, Wang Shuchen, Yan Dingxian y Xu Jingda, 1979) que retomará la estética y los contenidos basados en el folclore de inspiración imperial, pero conservando la figura del niño héroe y mártir, lo que para Macdonald (2016: 136-148) representa el fin y el inicio de dos periodos de la animación⁸ y permite interpretarla como una obra clave de la transición político-cultural. Así mismo, Bobrowska (2019: 71) señala que su proyección en festivales internacionales —junto a *Havoc in Heaven* (Wan Laiming y Tang Cheng, 1961-1964)— consolidó el reconocimiento de la animación china fuera del país. Por ello, el caso de *Nezha* resulta de especial interés:

Esta obra retoma la identidad narrativa y estética del estilo *minzu* para narrar el enfrentamiento de *Nezha* con el rey dragón —Ao Guang— y sus hijos, que amenazan a la nación provocando desastres naturales y secuestrando niños. Pese a su triunfo inicial, solo se presentan dos escenarios posibles para el final de la lucha: su muerte o que los dragones destruyan a toda la población. Ante

⁸ Como MacDonald señala, tanto *Nezha* como *Havoc in Heaven* “flanquean la Revolución Cultural”, marcando el límite entre su entrada y su superación (2016: 148).

Tabla 4. Comparación entre las obras de los años 70 de China y Japón. Comienza la lucha por el impacto internacional de su animación. © Shanghai Animation Film Studio, © Yoshinobu Nishizaki / Academy Productions.

	Nezha Conquers the Dragon King (1979)	Uchuu Senkan Yamato (1974)
Cartel		
Protagonista	Protagonista mitológico: Nezha, deidad guerrera y protectora del folclore chino.	Protagonistas de ficción (anónimos): humanos que tratan de sobrevivir a un escenario distópico.
	Fotograma del nacimiento de Nezha: tras tres años de embarazo de su madre, esta alumbró una bola de la que surgirá, ya capaz de hablar y caminar.	Fotograma del final del primer capítulo en el que se muestran los restos del acorazado Yamato.
Características de animación	<ul style="list-style-type: none"> Recuperación de la animación de fantasía: deidades, humanos y animales antropomórficos. Se mantiene la figura del niño héroe. Estilo iniciado en los 50 que recuerda al arte tradicional, con colores llamativos y movimientos fluidos. Artes marciales y magia. Elementos imperiales y mitológicos (construcciones, decoraciones, personajes). 	<ul style="list-style-type: none"> Animación de ciencia ficción: humanos, androides y extraterrestres, con papel central de los avances tecnológicos. Estilo más adulto con animación más realista, colores más sombríos y oscuros, excepto en escenas espaciales con juegos de luces. Elementos tecnológicos (naves, robots, etc.) e históricos (acorazado Yamato).
Mensaje	Mensaje moral/político: sacrificio por el bien común y la lucha contra el mal y el abuso de poder.	Mensaje moral/político: lucha por la supervivencia de la humanidad recurriendo a elementos tradicionales (acorazado imperialista) y modernos (avances tecnológicos).

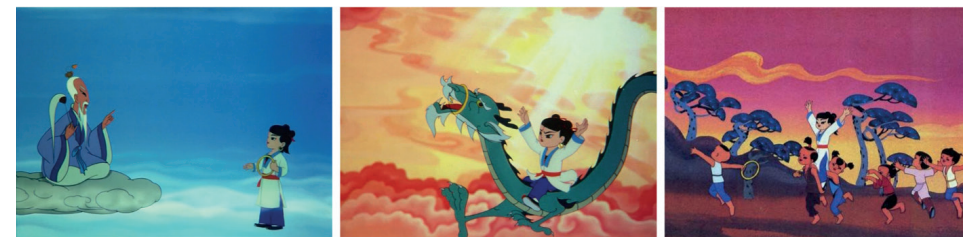


Fig. 3. Fotogramas extraídos de “Nezha Conquers the Dragon King” (Wang Shuchen, Yan Dingxian y Xu Jingda, 1979). © Shanghai Animation Film Studio.

esta situación, el protagonista se sacrifica, pero conseguirá renacer más fuerte y derrotar definitivamente al enemigo, trayendo paz.

Macdonald (2016: 139-144) señala que la película emplea el mito original para trasladar la dinámica de la familia tradicional china y el conflicto del patriarcado, encarnadas en dos figuras de autoridad contrapuestas —su padre (represiva) y el maestro Taiyi (protectora)—. También observa que su identidad visual (Fig. 3) emplea el estilo de las imágenes infantiles de Año Nuevo (*Wawa Nianhua*)⁹, caracterizadas por rostros redondos y *regordetes*. Además, la caracterización del personaje a través de sus rasgos faciales, vestimenta y peinado reflejan una identidad étnica china que permite diferenciarlo del *anime* moderno. A pesar de encontrarse características de la animación japonesa como los ojos de gran tamaño.

En definitiva, recupera los elementos prohibidos en la etapa anterior —folclore chino, ambiente humorístico, relevancia de las artes marciales, elementos imperialistas y religiosos, así como la iconografía inspirada en la ópera de Beijing— Estos se combinan

con la figura del niño héroe y revolucionario que había desarrollado la animación realista para, según Macdonald (2017: 167), “curar la ‘cicatriz’ [scar] del periodo posterior a la Revolución Cultural”.

En los 80, se rescatará la historia de *Havoc in Heaven*, produciéndose dos películas más: *Monkey King and Fruit of Immortality* (Yan Dingxian, 1981) y *The Monkey King Conquers the Demon* (Te Wei et al., 1985). No obstante, la incapacidad de competir con Japón a nivel internacional y la amenaza de sus producciones a la industria nacional (Li, T., 2021: 163), pronto se plasmará en fuertes restricciones sobre la importación de la cultura extranjera durante los 90.

De forma paralela, la Edad Dorada de la animación japonesa llegará en los años 80, con gran éxito mundial (Flew, 2016: 289). Un triunfo debido a los avances tecnológicos y, especialmente, a la primera generación internacional adulta que es fan del *anime*. Así, se asiste a éxitos como *Captain Tsubasa* (Yoshiki Takahashi, Hiroyoshi Mitsunobu y Isamu Imakake, 1983-1986), *Dragon Ball* (Akira Toriyama y Daisuke Nishio et al., 1986-1989) o *Nausicaä of the Valley of the Wind* (Hayao Miyazaki y Kazunori Itô, 1984).

⁹ Arte de carácter religioso que representaba deidades, así como figuras históricas y literarias.

Tabla 5. Síntesis de la evolución de los periodos analizados. Elementos clave de cada periodo en China y Japón.

Periodo	China	Japón
1920–1945	<p>Inicio animación e influencia japonesa</p> <p><i>Orientación nacional</i> Folclore asiático Animales antropomórficos Influencia japonesa</p> <p><i>Princess Iron Fan (1941)</i></p>	<p>Inicio animación: educación y propaganda</p> <p><i>Orientación nacional e internacional</i> Propaganda bélica y educación Folclore y actualidad Animales antropomórficos</p> <p><i>Momotaro: Sacred Sailors (1945)</i></p>
1950s	<p>I Edad Dorada: estilo minzu</p> <p><i>Orientación nacional e internacional</i> Temática previa Experimentación estilo Libertad para crear bajo control gubernamental</p> <p><i>Havoc in Heaven (1961–1964)</i></p>	<p>Anime: medio de evasión y esperanza</p> <p><i>Orientación nacional e impacto internacional</i> Eliminación propaganda Tradición y entretenimiento: folclore asiático</p> <p><i>The White Snake Enchantress (1958)</i></p>
1960s	<p>Anime realista: propaganda comunista</p> <p><i>Orientación nacional</i> Realismo: ideales socialistas y educación Héroe revolucionario Niños obreros y minorías étnicas</p> <p><i>Heroic Sisters of the Grassland (1965)</i></p>	<p>Anime: proyección internacional</p> <p><i>Orientación internacional</i> Bases del anime actual: TV, tecnología y aspiraciones japonesas Adaptado al público internacional</p> <p><i>Astro Boy (1963)</i></p>
1970s	<p>II Edad Dorada: recuperación del estilo</p> <p><i>Orientación internacional</i> Recuperación animación 50s combinada con héroe proletario</p> <p><i>Nezha conquers the dragon king (1979)</i></p>	<p>Edad Dorada del anime japonés</p> <p><i>Orientación internacional</i> Tradición y modernidad: folclore y tecnología Diversificación y consolidación</p> <p><i>Space Battleship Yamato (1974)</i></p>

2.4. Aproximación a la actualidad

Aunque Li (2021) señala que la obra *Lotus Lantern* (Guang Xi Chang, 1999) fue la que puso fin al periodo de estancamiento de la animación china, habrá que esperar a la segunda década del siglo XXI para que adquiera impulso —recaudando 20 380 millones de yuanes (CNY)— y alcance a países como Japón o Corea del Sur (Wei *et al.*, 2023: 222-227). No obstante, su éxito en parte estará desligado de los ideales del gobierno chino, ya que algunos de los *donghuas* —animación china— que conquistarán a la audiencia internacional, como *Grandmaster of Demonic Cultivation* (Xiong Ke, 2018-2021) o *Heaven Official's Blessing* (Li Haoling y Hu Ya, 2020-2024), mostrarán contenido LGTB+. Aunque estas obras ya se enfrentaban a la censura, en los últimos años se ha producido un mayor control, retrasando que lleguen al público (Hu, *et al.*, 2024: 232-235). A su vez, los personajes mitológicos se han asentado como auténticos protagonistas de su diplomacia cultural, destacando Sun Wukong —*The Monkey King* (Kwok-Man Keung y Jing Wong, 2020) o *Wukong Warrior* (Mili Pictures, 2025) y *Nezha* —*Ne Zha 1* (Yu Yang, 2019) y *2* (Yu Yang, 2025) o *New Gods: Nezha Reborn* (Ji Zhao, 2021)—, con adaptaciones más allá de la animación que permiten emplearlos como embajadores culturales de China.

Con Japón consolidado como maestro del poder cultural, su industria produce infinidad de obras —según el *Anime Industry Report 2024*, en 2023 se emitieron en televisión 232 nuevos y 68 continuaciones, además de estrenarse 80 títulos en el cine—. Pero, se pueden mencionar algunas de las estudiadas por autores como Horno (2022): *Attack on Tittans* (Tetsuro Araki *et al.*, 2013-2023) y *Demon Slayers* (Haruo Sotozaki *et al.*, 2019-2024).

Conclusiones

Las décadas exploradas permiten identificar las raíces comunes entre las industrias chinas y japonesas, observando cierto estilo compartido marcado por la tradición y las relaciones entre ambos países. Aunque se identifica una evolución acorde con sus objetivos políticos, su contexto histórico presenta diferencias significativas:

El *anime* japonés se constituye como vehículo de sus objetivos nacionales y exteriores a nivel político y tecnológico. Inicialmente se emplea para proyectar sus aspiraciones ideológicas y expansionistas en Asia y se transforma en una herramienta formativa y propagandística del gobierno. Obligada a eliminar el contenido nacionalista, durante la ocupación estadounidense, la animación se centra en retratar una nueva visión del país más positiva y esperanzadora que combinará tradición y tecnología. Aunque dirigida a su propio mercado, pronto esta representación también se exportará para recomponer sus relaciones diplomáticas en la región asiática, pero hasta finales de los 90 deberá conformarse con la recepción favorable de Occidente. Su éxito global consolidará a la animación como una herramienta de proyección internacional que potencia su poder cultural.

La industria china sentó las bases de la estética narrativa y visual de la animación asiática, siendo pionera con el primer largometraje animado de la región. Pero también se ha visto condicionada por la injerencia nipona y se ha caracterizado por el control externo e interno: durante la ocupación, la animación constituye un soporte a la resistencia china y al sentimiento antijaponés. Después asiste al desarrollo de un estilo propio para plasmar y exportar la cultura china, que será interrumpi-

do por un mayor control gubernamental y que la transformará en un recurso para difundir el mensaje del Partido Comunista, orientado a los intereses nacionales. No siento posible recuperar su impulso y su vinculación con la política exterior hasta los años 70 y 80. Pese a su agitada evolución y los obstáculos encabezados por Japón, la animación china experimenta un auge mundial, en el que conviven producciones que desafían los ideales gubernamentales con obras que los encarnan.

En definitiva, la animación se ha entendido desde su origen en ambos países como una herramienta de comunicación política, principalmente dirigida al mercado nacional y asiático. Primero como parte de la estrategia propagandística del Japón Imperialista y de la resistencia china a su invasión, después como recurso de la China Comunista, y finalmente como un elemento clave de la construcción de su imagen regional e internacional y el fortalecimiento de su poder blando.

Referencias bibliográficas

- AMANO, Ikuho, 2014. "From mourning to allegory: Post-3.11 Space Battleship Yamato in motion", en *Japan Forum*, vol. 26, nº3, pp. 325-339. <http://dx.doi.org/10.1080/09555803.2014.915868>.
- ASHBAUGH, William, 2010. Contesting Traumatic War Narratives: Space Battleship Yamato and Mobile Gundam" en David C. Stahl y Mark Williams (eds), *Imag(in)ing the War in Japan: Representing and Responding to Trauma in Postwar Literature and Film*, Boston, MA: Brill, pp. 327-353.
- ASSOCIATION OF JAPANESE ANIMATIONS (AJA), 2024. *Anime Industry Report 2024*, Tokyo: AJA. Disponible en <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>.
- BAN, Toshio, y TEZUKA PRODUCTIONS, 2016 [1992]. *The Osamu Tezuka Story. A life in manga and anime*, Trad. Frederik L. Schodt. Berkeley: Stone Bridge Press. (*Tezuka Osamu Monogatari, Tokio: Asahi Shinbunsha*).
- BIRLEA, Oana-Maria, 2023. "Soft Power: 'Cute Culture', a persuasive strategy in Japanese Advertising", en *Trames*, vol. 27, nº3, pp. 311-324. <https://doi.org/10.3176/tr.2023.3.07>.
- BOBROWSKA, Olga, 2019. "Seeking Truth in Facts: Historicizing Animation", en BRUCKNER, GILIĆ, LANG, SULJIĆ y TURKOVIĆ (eds.), *Global Animation Theory: International Perspectives at Animafest Zagreb*, New York: Bloomsbury Academic, pp. 61-82.
- BOBROWSKA, Olga, 2023. *Chinese Animated Film and Ideology, 1940s-1970s: Fighting Puppets*. Boca Raton: CRC Press.
- BONILLO FERNÁNDEZ, Claudia, 2019. "¿Japón, el país del anime? El despertar de China y Taiwán como las nuevas potencias animadas", en *Análisis y Pensamiento Iberoamericano sobre China. Jiexi Zhongguo*, vol. 33, pp. 61-67.
- BUKH, Alexander, 2014. "Revisiting Japan's Cultural Diplomacy: A Critique of the Agent-Level Approach to Japan's Soft Power", en *Asian Perspective*, vol. 38, nº3, pp. 461-485. <https://doi.org/10.1353/apr.2014.0019>.
- CHENG, Shaopeng, 2022. *The New Generation in Chinese Animation*, London New York: Bloomsbury Academic.
- CHENG, Tang. y WAN, Laiming, 1961-1964. *Havoc in Heaven*, China: Shanghai Animation Film Studio.
- CHENG, Tang. y YUNDA, Qian., 1965. *The Heroic Sisters of the Grasslands*, China: Shanghai Animation Film Studio.
- CLEMENTS, Jonathan y IP, Barry, 2012. "The Shadow Staff: Japanese Animators in the Tōhō Aviation Education Materials Production Office 1939-1945" en *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 7, nº 2, pp. 189-204. <https://doi.org/10.1177/1746847712438137>.
- DU, Daisy Yan, 2017. "Suspended animation: The Wan Brothers and the (In)animate Mainland-Hong Kong Encounter, 1947-1956" en *Journal of Chinese Cinemas*, vol. 12, nº2, pp. 140-158. <http://dx.doi.org/10.1080/17508061.2017.1322783>.
- FLEURY. Jean Sénat, 2023 [2023]. *Primera guerra sino-japonesa (1894-1895)* [s.l.]:Ediciones Nuestro Conocimiento (*Première guerre sino-japonaise (1894-1895)*, [s.l.]:Éditions universitaires européennes).

- FLEW, Terry, 2016. "Entertainment media, cultural power, and post-globalization: The case of China's international media expansion and the discourse of soft power" en *Global Media and China*, vol. 1, nº4, pp.278-294. <https://doi.org/10.1177/2059436416662037>.
- GOU, Li, 2019. "Review of Animated Encounters: Transnational Movements of Chinese Animation, 1940s-1970s, by Daisy Yan Du", en *China Review International*, vol. 26, nº4, pp. 267-275. <https://doi.org/10.1353/cri.2019.0055>.
- GOVERNMENT OF JAPAN, 2022. *National Security Strategy* en Ministry of Foreign Affairs of Japan, 16 de diciembre de 2022 (https://www.mofa.go.jp/fp/nsp/page1we_000081.html [Acceso: septiembre, 2025]).
- HORNO LÓPEZ, Antonio, 2022. "Una nueva generación del anime (2000-2020). Evolución, expansión y progreso técnico en la animación japonesa actual", en *Human Review: International Humanities Review / Revista Internacional de Humanidades*, vol. 11, Monográfico, pp. 1-9. <https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.4195>.
- HU, Tingting, GE, Liang, y WANG, Cathy Yue, 2024. "A state against boys' love? Reviewing the trajectory of censorship over danmei", en *Journal of Media & Cultural Studies*, vol. 38, nº2, pp. 229-238. <https://doi.org/10.1080/10304312.2024.2357335>.
- HU, Tze-yue G., 2010. *Frames of Anime. Culture and Image Building*. Hong Kong: Hong Kong University Press.
- HU, Tze-yue G., 2013. "Reflections on the Wan Brothers' Letter to Japan. The Making of Princess Iron Fan", en YOKOTA y HU (eds), *Japanese animation. East Asian Perspectives*, Jackson, MS: University Press of Mississippi, pp. 59-78.
- IWABUCHI, Koichi, 2015. "Pop-culture diplomacy in Japan: Soft power, nation branding and the question of "international cultural exchange"", en *International Journal of Cultural Policy*, vol. 21, nº4, pp. 419-432. <https://doi.org/10.1080/10286632.2015.1042469>.
- KAWASHIMA, Nobuko, 2018. "'Cool Japan' and Creative Industries: An Evaluation of Economic Policies for Popular Culture Industries in Japan". En KAWASHIMA, Nobuko y LEE, Hye-Kyung (eds.), *Asian Cultural Flows: Cultural Policies, Creative Industries, and Media Consumers*. Singapore: Springer, pp. 19-36. https://doi.org/10.1007/978-981-10-0147-5_2.
- KIM, Joon Yang, 2013. "Animated Interracial Romantic Fantasies. Japanese Male and Non-Japanese Female Characters" en YOKOTA y HU (eds), *Japanese animation. East Asian Perspectives*, Jackson, MS: University Press of Mississippi, pp. 297-298.
- KOH, Dong-Yeon, 2013. "Growing Up with Astro Boy and Mazinger Z. Industrialization, "High-Tech Worl," and Japanese Animation in the Art and Culture of South Korea" en YOKOTA y HU (eds), *Japanese animation. East Asian Perspectives*, Jackson, MS: University Press of Mississippi, pp.145-181.
- LI, Ting, 2021. "Study on the Development of Chinese Animated Films in the New Era" en *The 5th International Conference on Art Studies: Research, Experience, Education* (ICASSEE 2021), vol. 1, pp. 162-166. <https://doi.org/10.5117/9789048557240/ICASSEE.2021.023>.
- LI, Yawei, 2021. "The Application of Chinese Cultural Elements in Animation and Film Creation" en *The 4th International Conference on Arts, Linguistics, Literature and Humanities* (ICALLH 2021), pp. 170-174. <https://doi.org/10.25236/icallh.2021.039>.
- MACDONALD, Sean, 2016. *Animation in China: history, aesthetics, media*, New York: Routledge.
- MAGPANTAY, Andre, 2023. "'Asia for Asians': Revisiting Pan-Asianism through the Propaganda Arts of the Greater East Asia Co-Prosperity Sphere" en *Manusya: Journal of Humanities*, vol. 26, nº1, pp. 1-20. <https://doi.org/10.1163/26659077-26010015>.
- MATSUMOTO, Leiji, y NISHIZAKI, Yoshinobu, 1974. *Uchuu Senkan Yamato*. Japón: Academy Productions.
- MOCHINAGA, Noriko, 2022. "Chapter 1 Mochinaga Tadahito in Early Socialist China" en STEMBA y CHEN (trads.), *Chinese Animation and Socialism*, Leiden, The Netherlands: Brill. pp. 19-27. https://doi.org/10.1163/9789004499607_003.
- MIYAMOTO, Junji, SHIMIZU, Akira, HAYASHI, Junya. y CHEAH, Isaac, 2023. "Revisiting "Cool Japan" in country-of-origin research: a commentary and future research directions" en *Asian Pacific Journal of Marketing and Logistics*, vol. 35, Nº 9, pp. 2251-2265. <https://doi.org/10.1108/APJML-07-2022-0596>.
- NISHIDA, Kitarō, 2019. "El principio del nuevo orden mundial" en *Geopolítica(s). Revista de estudios sobre espacio y poder*, vol. 10, nº2, pp. 323-329. <https://dx.doi.org/10.5209/geop.66405>.
- NYE, Joseph S., 2004. *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. New York: Public Affairs.
- RAYNER, Jonathan, 2019. "Forever Being Yamato: Alternative Pacific War Histories in Japanese Film and Anime" en MORGAN Y PALMER-PANTEL (eds), *Sideways in Time: Critical Essays on Alternate History Fiction*, Liverpool University Press, pp. 62-77.
- OTMAZGIN, Nissim Kadosh, 2012. "Geopolitics and Soft Power: Japan's Cultural Policy and Cultural Diplomacy in Asia" en *Asia-Pacific Review*, vol.19, nº1, pp. 37-61. <http://dx.doi.org/10.1080/13439006.2012.678629>.
- SCHODT, Frederik L., 2007. *The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/Anime Revolution*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- SEO, Mitsuyo, 1945. *Momotarō: Umi no Shinpei*, Japón: Shōchiku.
- SUN, Hongmei, 2018. *Transforming Monkey. Adaptation and representation of a Chinese epic*. Seattle: University of Washington Press.
- SUN, Peng, 2018. "Primary Exploration on the Differentiation of the Animation Industry Models of China, Japan and America in the Context of the Two-dimensional Culture" en *Advance in Social Science, Education and Humanities Research*, vol. 289, pp. 655-658 <https://doi.org/10.2991/icelaic-18.2018.140>.
- TAKEKAWA, Shunichi, 2012. "Fusing Nationalisms in Postwar Japan: The Battleship Yamato and Popular Culture" en *EJCJS*, vol. 12, nº3, disponible en <https://www.japanesestudies.org.uk/ejcs/vol12/iss3/takekawa.html>.
- TEZUKA, Osamu, 1963. *Astro Boy*, Japón: Mushi Production.
- TSUGATA, Nobuyuki, 2013. "A Bipolar Approach to Understanding the History of Japanese Animation", en YOKOTA y HU (eds), *Japanese animation. East Asian Perspectives*, Jackson, MS: University Press of Mississippi, pp. 45-55.
- WAN, Guchan. y WAN, Laiming, 1941. *Princess Iron Fan*, China: Shanghai Animation Film Studio.
- WANG, Shuchen, XU, Jingda, y YAN, Dingxian., 1979. *Nezha Conquers the Dragon King, China: Shanghai Animation Film Studio*.

- WATANABE, Yasushi, 2013. "The Japanese Walt Disney", traductor al inglés Sheuo Hui Gan, en YOKOTA y HU (eds), *Japanese animation. East Asian Perspectives*, Jackson, MS: University Press of Mississippi, pp. 141-159.
- WEI, Yuan, PERUMAL, Vimala, y SITHARAN, Roopesh, 2022. "Analysis of Chinese Animation Movies and Its Impact on Cultural Identity" en *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, vol. 2nd International Conference on Creative Multimedia 2022 (ICCM 2022), pp. 222-234. https://doi.org/10.2991/978-2-494069-57-2_24.
- XIE, Ying, 2020. "The Patriotism and the Heroism Embedded in the Subtitles of Chinese-English Movies: The Mission of "Main Melody" Films" en *International Journal of Comparative Literature & Translation Studies*, vol. 8, nº 3, pp. 34-38. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijclts.v.8n.3p.34>.
- XU, Xiaying, y SCHIRATO, Tony, 2015. "Chinese creative industries, soft power and censorship. The case of animation" en *Communications, Politics & Culture*, vol. 48, nº 2, pp. 24-43.
- YABUSHITA, Taiji, 1958. *Hakujaden*, Japón: Toei Company.
- YANG, Yanling, 2016. "Film Policy, the Chinese Government and Soft Power" en *New Cinemas: Journal of Contemporary Film*, vol 14, nº1, pp. 71-91.
- YOKOTA, Masao, 2013. "Some Thoughts on the Research Essays and Commentary" en YOKOTA y HU (eds), *Japanese animation. East Asian Perspectives*, Jackson, MS: University Press of Mississippi, pp. 35-43.
- ZHAN, Feifei, 2023. "Persistent Girl as National Propaganda: Storytelling and the Emulation of Ethnic Model in Heroic Little Sister of the Grassland" en *Women's Studies*, pp. 1-18. <https://doi.org/10.1080/00497878.2023.2220132>.

Financiación: La autora agradece a la Convocatoria de Contratos Predoctorales de la Universidad de Valladolid (CONTPR-2022-409).

Ayuda FPU23/01622 financiada por MICIU/AEI/10.13039/501100011033 y por el FSE+.

© Del texto: Ainhoa Jiménez-Arranz.

© De las imágenes: diversos autores. Indicado en cada pie de foto.