

# Recorrido histórico de la animación china

De la identidad nacional a la globalización con características chinas

Grado en Estudios de Asia Oriental



Facultad de Filosofía

Trabajo de Fin de Grado

Realizado por: Sofia Pérez Izquierdo

Tutorizado por: Prof. Dr. Pedro Luengo Gutierrez

Convocatoria Diciembre 2019/20

# Índice

<b>Introducción</b>	<b>5</b>
<b>1. Conexión entre lo local y lo global.</b>	<b>9</b>
<b>2. Identidad nacional como género artístico.</b>	<b>20</b>
<b>2.1. La creación de una identidad nacional.</b>	<b>22</b>
<b>2.2. Institucionalización de la animación.</b>	<b>27</b>
<b>2.3. Apertura comercial y TV.</b>	<b>36</b>
<b>2.4. Nueva Era: post-meishu y CGI.</b>	<b>41</b>
<b>3. La figura del Rey Mono.</b>	<b>45</b>
<b>Conclusión</b>	<b>58</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>61</b>

## Abstract

Chinese animation is a field of study that has been ignored by the European academic community. However, it can be a good tool for contemporary social analysis, since each product is influenced by its context. According to the studies, animation, or *donghua* (动画, *dònghuà*), is divided into two main categories: independent, in rising due to technological advance; and commercial, traditionally financed by the state. This document will only be dedicated to the commercial section. Studies agree in a relation between the government and the animation sector, along with the anti-Western atmosphere during the first half of the 20th century, led to the creation of a national style called *meishu* (美术, *měishù*). The objective of this work is to demonstrate that the animated production is a reflection of its socio-political context. Since animation participates in the processes of globalization, the influences of foreign animation will be contrasted with Chinese. The documentation of global animation will be supported by the Chinese specific one. Later, studying the relationship between *meishu* and nationalism, different selected works will be explained from an artistic perspective in which tradition serves official nationalism. At last, the figure of the Monkey King, Sun Wukong (孙悟空, *Sūn Wùkōng*), will be analyzed as a recurring resource at the turning points of the development of *donghua*. The most influential ones will be highlighted until it reaches the last great appearance in 2015, which will help to understand the new dynamics between Chinese animation and its relationship with *meishu* and new technologies.

**Keywords:** Contemporary culture, National Identity, *Donghua*, *Meishu*.

## Resumen

La animación china es un campo de estudio que ha sido ignorado por parte de la comunidad académica europea. Sin embargo, puede ser una buena herramienta de análisis social contemporáneo, pues cada producto está influenciado por su contexto. En los estudios académicos existentes los productos de animación, o *donghua* (动画, *dònghuà*), son divididos en dos categorías principales: la independiente, propulsada los últimos años por el avance tecnológico; y la comercial, tradicionalmente subvencionada por el estado. Este documento únicamente se dedicará al apartado comercial. Los

estudios concuerdan en que la relación directa entre el gobierno y el sector de la animación, junto con el ambiente anti-occidental que se respiraba en la primera mitad del siglo XX propiciaron a la creación de un estilo nacional llamado *meishu* (美术, *měishù*). El objetivo de este trabajo es demostrar que la producción animada es un reflejo de su contexto socio-político. Dado que participa en los procesos de globalización, se situará a la animación china respecto a las influencias de las producciones extranjeras. Para ello se contrastarán los documentos que tratan la animación en términos generales junto con las específicas del ámbito chino. Posteriormente, se estudiará la relación entre el *meishu* y el nacionalismo, distintas obras seleccionadas serán explicadas desde una perspectiva artística en la que la tradición sirve al nacionalismo oficial. Por último lugar se analizará la figura del Rey Mono, *Sun Wukong* (孙悟空, *Sūn Wùkōng*), como recurso recurrente en los puntos de inflexión del desarrollo del *donghua*. Se destacarán las animaciones del Rey Mono más influyentes hasta llegar a su última gran aparición en 2015 la cual ayudará a entender las nuevas dinámicas de la animación china en cuanto a su relación con el *meishu* y las nuevas tecnologías.

**Palabras clave:** Cultura contemporánea, Identidad Nacional, *Donghua*, *Meishu*.

## Introducción

La animación audiovisual es una forma de expresión cultural que encuentra su pleno desarrollo a partir del siglo XIX, junto con el avance del cine. Aunque existen formas más primitivas de lo que puede entenderse como animación, no es hasta su desarrollo industrial cuando se normaliza como entretenimiento de masas. Esto dio lugar a una dinámica en la que el público se convirtió en un elemento pasivo de los productos finales de animación expuestos en la televisión y en la gran pantalla. Debido a la gran acogida que tenía la animación en la sociedad, especialmente entre el público infantil, se convirtió en una herramienta de propaganda utilizada por los gobiernos.

Hoy en día, los productos de animación no solo se encuentran en los medios audiovisuales tradicionales. El auge de internet y las nuevas tecnologías digitales han dado lugar a la utilización de este recurso en nuevos ámbitos como la publicidad o los videojuegos entre otros<sup>1</sup>. A su vez, gracias a nuevas plataformas web de contenido audiovisual o programas de *software* libre de animación, la relación entre el productor de contenido y el consumidor ha cambiado notablemente<sup>2</sup>. Ahora el espectador participa en todas las fases del proceso de producción: inversión, elaboración, promoción y finalmente consumo. Esto ha afectado a la influencia que ejercen los gobiernos sobre la industria de animación, la cual al no estar centralizada en una única entidad empresarial no incluyen con tanta facilidad contenido propagandístico.

En lo que al ámbito de los estudios de Asia oriental se refiere, el análisis del anime en Japón y su influencia en la sociedad nacional e internacional es probablemente una de las temáticas más abordadas. Sin embargo, en el ámbito de la animación en China, llamada *donghua* (动画, *dònghuà*), más allá de algunos académicos locales, es una temática prácticamente inexistente<sup>3</sup>. Dado el creciente auge económico de China y su influencia internacional, no es conveniente seguir eludiendo al *donghua* como reflejo social y cultural<sup>4</sup>.

---

<sup>1</sup> Weihua Wu. *Chinese Animation, Creative Industries Digital Culture*. (London; Nueva York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2017), 5.

<sup>2</sup> Byung-Chul Han. *Hiperculturalidad: cultura y globalización*. (Barcelona: Herder editorial, 2018).

<sup>3</sup> Wing-Fai, Leung et al. "The Chinese Film Industry: Emerging Debates." *Journal of Chinese Cinemas* 13, no. 3 (2019): 199-201.

<sup>4</sup> Wu, W., *Chinese Animation*, 140.

En el estudio de la animación se pueden encontrar múltiples estudios donde se aborda la animación estadounidense y japonesa<sup>5</sup>. Sin embargo, encontrar información sobre animación china resulta una tarea complicada si no se domina la lengua nativa. A nivel superficial existen blogs o vídeos de Youtube que abordan la temática, así como estudios científicos escritos en inglés. En lo que respecta a fuentes escritas en español, si existen no ha sido posible encontrarlas durante la realización de este trabajo. Es por este motivo que es necesario destacar el papel de las fuentes encontradas en la web de la Asociación de Estudios de Animación china dirigida por Daisy Yan Du<sup>6</sup>. El motivo principal de su creación es la divulgación de información gratuita sobre donghua, para la comunidad angloparlante. Esta página ofrece artículos, críticas y análisis de diversos aspectos de diferentes expertos, todos en relación con la industria de animación china y es gracias a ella que se han podido encontrar el resto de las fuentes académicas utilizadas en este trabajo. Esta plataforma se presenta prácticamente como el único acceso global al fenómeno chino, situación que contrasta con la accesibilidad y seguimiento de la producción japonesa. Estos problemas de visibilidad mundial generan una serie de problemas que se han identificado en este trabajo.

El primero es la relación existente entre el progreso económico e industrial. La animación nace como espectáculo de masas, y sin un beneficio económico no puede desarrollarse<sup>7</sup>. Es en parte por este motivo que en este sector industrial se establecieron dos potencias principales, Estados Unidos y Japón, las cuales personificaron la dualidad de oriente y occidente. Siendo occidente sinónimo de Europa y Norteamérica y oriente una forma de englobar todo lo demás<sup>8</sup>. Dentro de esta dinámica, la animación y el cine se convirtieron en una nueva herramienta de diálogo en la que a menudo se veía un fuerte discurso social o propagandístico. Es por ello que la perspectiva de identidad y nacionalismo a través de la animación es tratada a menudo. Esto se da especialmente en China, pues la creación de estos nuevos inventos coincide con uno de los momentos de

---

<sup>5</sup> Maureen Furniss. *Animation: Art and Industry*. (New Barnet: John Libbey Publishing Ltd, 2012); Nichola Dobson. *The A to Z of Animation and Cartoons*. (Lanham, Md.: Scarecrow Press, 2010); Tim Westcott. «An Overview of the Global Animation Industry». *Creative Industries Journal* 3, n.º 3 (2011): 253-59.

<sup>6</sup> Daisy Yan Du. «The Dis/appearance of Animals in Animated Film during the Chinese Cultural Revolution, 1966–76». *positions* 24, n.º 2 (mayo de 2016): 435-79.

<sup>7</sup> Q. L. Fang. *When Chinese Animations Meet Globalization : A Quantitative Study of Whether and How the Chinese Domestic Animation Industry Is Affected by Globalization.* Tesis., (Universidad Erasmo de Róterdam, 2007), 7.

<sup>8</sup> Benedict Anderson, “Nacionalisme Occidental i Nacionalisme Oriental. Hi Ha Cap Diferència Rellevant Entre Tots Dos?” *Debats. Revista de Cultura, Poder i Societat* 130, no. 1 (2016): 65–72.

mayor crisis identitaria de su historia<sup>9</sup>. Por otro lado, tampoco puede obviarse el carácter artístico de la animación, la cual engloba música, pintura, literatura y lenguaje visual cinematográfico<sup>10</sup>. En los estudios enfocados en el aspecto artístico de la animación china, se coincide en que la construcción de un estilo basado en las tradiciones culturales conforma un discurso predominante promulgado por los intereses políticos del tiempo en que las obras fueron concebidas<sup>11</sup>.

El valor real de este trabajo radica en la divulgación de la animación china en el plano académico hispanohablante. Para reivindicar su importancia, se pretende demostrar que las características artísticas y narrativas del *donghua* están determinadas por su contexto sociopolítico, y que el estudio de las obras actuales conforma una buena herramienta para el análisis sociocultural de la China contemporánea<sup>12</sup>. Para ello en primer lugar, será necesario clarificar la relación de la industria del *donghua* respecto a su contexto global. Posteriormente se tratará la conexión entre los intereses políticos y las características artísticas a lo largo de las distintas etapas del *donghua*. Una vez demostrada la correlación entre la animación y su contexto político, se procederá a analizar los productos de animación más remarcables de los últimos años. Para ello se utiliza la figura del Rey Mono como referente, pues su aparición en los distintos periodos de la animación china resulta reveladora para entender los procesos de adaptación de la tradición a la modernidad<sup>13</sup>. Además, se tendrán en cuenta las dinámicas añadidas con las nuevas tecnologías y el rol actual que ejerce China en el panorama global. Con esto se espera validar el estudio de la animación como una herramienta para entender la realidad sociocultural. Debido a que la bibliografía utilizada en este documento se encuentra en inglés, y para facilitar el seguimiento del texto al lector, los nombres de las obras comentadas estarán escritos en dicha lengua excepto en la primera mención. Aunque se han visionado gran parte de las obras

---

<sup>9</sup> Wenhai Zhou. *Chinese Independent Animation: Renegotiating Identity in Modern China*. (Cham: Palgrave Macmillan, 2020), 1-14.

<sup>10</sup> Sean Macdonald. *Animation in China: History, Aesthetics, Media*. (Nueva York: Routledge, 2015), 16.

<sup>11</sup> Wu, W. *Chinese animation*, 60; Daisy Yan Du. "Suspended Animation: The Wan Brothers and the (In)animate Mainland-Hong Kong Encounter, 1947–1956." *Journal of Chinese Cinemas* 11, no. 2 (2017): 140-158; Macdonald, *Animation in China*, 79.

<sup>12</sup> Leilei Li. "Understanding Chinese Animation Industry: The Nexus of Media, Geography and Policy". *Creative Industries Journal* 3, n.º 3 (2011): 189-205.

<sup>13</sup> Hongmei Sun,. *Transforming Monkey: adaptation and representation of a Chinese epic*. (Seattle: University of Washington Press, 2018), 120; Sun, Hongmei. «Monkey King and Chinese Animation.» *Association of Chinese Animation Studies*, <http://acas.ust.hk/2018/01/29/monkey-king-and-chinese-animation/>, enero de 2018 (consultado el 8 de agosto de 2020).

seleccionadas para la realización de esta investigación, los argumentos y demás comentarios provienen estrictamente de las fuentes bibliográficas. Con esto no se pretende hacer ningún juicio o crítica personal simplemente contrastar los distintos estudios y exponerlos en un único discurso coherente.

Para lograr estos objetivos principalmente se hará uso de las distintas fuentes bibliográficas. En primer lugar, se escogerán las fuentes que traten la animación en un contexto global, las cuales hacen hincapié en la animación estadounidense y el anime japonés. Éstas serán situadas en el marco histórico del desarrollo del *donghua* utilizando las fuentes que tratan específicamente la animación china. De este modo se verificará en qué punto se encuentra la animación china respecto a ese contexto global y cuales han sido las influencias internacionales dentro de la industria nacional. Posteriormente, para demostrar la relación entre el contexto sociopolítico y las formas de expresión artística del *donghua* se utilizarán las fuentes que abordan sus aspectos artísticos<sup>14</sup>. En ellas se tratan elementos pertenecientes a la identidad nacional, la construcción de la tradición o el uso de la animación como herramienta propagandística. Los argumentos dados por las fuentes serán verificados mediante la comparación entre los filmes más influyentes y los elementos que han sido defendidos como tradicionales desde el siglo XX. Por último, se utilizará el análisis de la evolución de la figura del Rey mono para entender la nueva corriente de la nueva generación de animación china. Se contrastará con los filmes chinos más populares de los últimos seis años, y a través de ellos se explicarán la influencia de internet y los consumidores en los productos finales de animación, la realidad sociopolítica representada a través de los elementos artísticos y culturales y el nuevo lugar que está ocupando la animación china en el marco global. Para ello, el uso de artículos científicos sobre los filmes, además de investigar el contenido que genera la comunidad fan fuera de china será indispensable<sup>15</sup>.

---

<sup>14</sup> Zhou, W., *Chinese Independent Animation*; Wu, W., *Chinese animation*; Macdonald, *Animation in China*.

<sup>15</sup> Wuqian Qian y Jaqueline Berndt. "The Dissemination and Localization of Anime in China: Case Study on the Chinese Mobile Video Game Onmyoji." Tesis., (Universidad de Estocolmo, 2018); Feng, Tingting, and Kuo-Kuang Fan. "A Brief Analysis of Chinese and Western Cultural Differences in Animated Films Featuring Chinese Elements." (2016 International Conference on Advanced Materials for Science and Engineering (ICAMSE), 113–15. Tainan: IEEE, 2016); Matthew Johnson, et. al., *China's iGeneration: cinema and moving image culture for the twenty-first century*. (Nueva York: Bloomsbury, 2014).

## 1. Conexión entre lo local y lo global.

En el contexto global de la animación, EE.UU. y Japón son los principales exportadores de contenido<sup>16</sup>. En la primera mitad del siglo XX es la animación estadounidense la que generó los filmes de mayor repercusión. Las animaciones de los estudios Fleischer y Disney fueron las primeras en ser expuestas en los cines de Shanghai, y fueron estas las que influyeron en la creación de la primera producción de animación asiática 铁扇公主 (Tiě shàn gōngzhǔ) “Princess Iron Fan” (1941)<sup>17</sup>. En el caso japonés, fue a partir de la democratización de la televisión cuando ganó mayor repercusión en el panorama internacional. Los animes de ciencia ficción se popularizaron en China en un momento en el que el público nacional se había cansado de las animaciones de carácter tradicional. A raíz de este suceso, se intentó potenciar la producción interior con leyes proteccionistas. Dado que estas medidas no fueron suficientes para que el público chino prefiriera consumir productos nacionales, los creadores optaron por utilizar elementos estéticos y narrativos propios de la animación extranjera, especialmente japonesa<sup>18</sup>.

Frente a lo que ocurre con los casos estadounidense y japonés esbozados en el párrafo anterior, las fuentes que tratan la animación en términos generales apenas hacen mención a la animación en China. Aunque sí se destaca la influencia que tuvo tanto el *cartoon* estadounidense como el anime japonés en el panorama internacional<sup>19</sup>. Por otro lado, en las fuentes específicas de animación china sí se comentan las relaciones existentes entre las producciones de *donghua* y la de las potencias exportadoras de contenido audiovisual. Las animaciones exportadas de Estados Unidos fueron la principal referencia durante la primera etapa del desarrollo del sector industrial en China. Aunque también la alta exposición a productos extranjeros provocó que la búsqueda identitaria como nación cultural se volviera un tema de discusión central para los artistas y el gobierno<sup>20</sup>.

---

<sup>16</sup> Westcott, “Overview of the Global”, 253-59.

<sup>17</sup> Wu, W., *Chinese animation.*, 13, 14, 60.

<sup>18</sup> Maria Momchilova, “Cultural differences in Chinese animation and Japanese anime”. *Rhetoric and Communications Journal*, n.º 41 (2019): 57-70.

<sup>19</sup> Furniss, *Animation.*, 1-6.

<sup>20</sup> Wu, W., *Chinese animation.*, 25.

A menudo el estudio de la animación es subdividido por la procedencia nacional. Sin embargo, es importante comprender que también participa en los procesos de globalización<sup>21</sup>. Es por este motivo que el desarrollo de este capítulo tendrá como objetivo entender la influencia de la animación japonesa y estadounidense en la producción china. El procedimiento elegido consiste en realizar una breve introducción al desarrollo histórico de la animación china destacando los momentos en donde la animación exterior ha influido directamente. El periodo abordado es desde los inicios del siglo XX, con el desarrollo industrial de la animación en EE.UU., hasta la primera década del siglo XXI, antes de que se normalizara el uso de internet para consumir productos audiovisuales. Para llevarlo a término, el cruce de información entre las distintas fuentes bibliográficas será indispensable<sup>22</sup>. Una vez realizado este proceso, se espera llegar a comprender el lugar de la animación china en el plano global.

### 1.1. Animación china en el panorama global

Se entiende como animación a la ilusión de imágenes en movimiento. Durante la primera mitad del siglo XIX, físicos y matemáticos europeos inventaron dispositivos capaces de recrear el movimiento, aunque solo eran capaces de llevarlo a un público muy limitado debido a su reducido tamaño físico. Con la invención de la cámara, la animación pudo trasladarse a la gran pantalla y ocupó los espacios teatrales. La historia temprana de la animación China comienza aproximadamente en la segunda década del siglo XX con los cuatro hermanos Wan (萬氏兄弟, Wàn shì xiōngdì) . En su primera etapa de experimentación llegaron a producir hasta treinta anuncios para “shanghai commercial press”<sup>23</sup>.

Tanto en China como en el resto del mundo los comienzos de la animación se encontraban en una fase muy rudimentaria, sin embargo, las técnicas irían avanzando rápidamente. Los estudios Fleicher y Disney fueron los que desarrollaron algunas de las técnicas más novedosas de la época. “Out of the Inkwell” (1914-1916) fue una serie animada de cine mudo donde se aplicó por primera vez el rotoscopio para crear

---

<sup>21</sup> Du, Daisy Yan. *Animated encounters: transnational movements of Chinese animation, 1940s-1970s*. (Honolulu: University of Hawaii Press, 2019), 1, 2.

<sup>22</sup> Ibid.; Macdonald, *Animation in China*; Dobson, *A to Z*; Zhou, W. *Animation in China*; Wu, W., *Chinese animation*; Fang, “Animations Meet Globalization” ; Tom Sito. *Drawing the Line The Untold Story of the Animation Unions from Bosko to Bart Simpson*. (Lexington: University Press of Kentucky, 2006).

<sup>23</sup> Macdonald, *Animation in China*, 15.

movimientos más fluidos<sup>24</sup>. A su vez, “Steamboat willie” (1928) fue uno de los primeros filmes de Disney Studio que se convirtió en un hito para la época debido a la implementación de la técnica de *cel animation* y la sincronización de la imagen con su banda sonora. En 1937 Disney Studio volvió a innovar en el sector de la animación con el estreno de “Blancanieves y los siete enanitos”, donde no solo implementa el uso del rotoscopio sino que fue la primera animación en color<sup>25</sup>. A su vez fue desarrollando un modelo de negocio que sería adoptado tanto en China como Japón. La animación se convertiría en un medio para obtener beneficios a través de los parques temáticos y los productos de *merchandising*. De este modo, fueron las obras de Fleisher y de Disney las primeras animaciones estadounidense en ser exportadas al resto del mundo, por lo que no es de extrañar que influyeran en la animación extranjera<sup>26</sup>.

Debe destacarse que el uso de la animación como herramienta propagandística se convirtió en una práctica común para los gobiernos desde este momento. Tanto en Japón como en Estados Unidos se dio especialmente durante la Segunda Guerra Mundial<sup>27</sup>. En China, por otro lado, su uso propagandístico es un tema más complejo debido a la relación directa entre gobierno e industria. Se puede hablar de distintas vertientes de propaganda a través de los productos audiovisuales según su contexto. La primera se produce en el marco histórico concreto de la guerra sino-japonesa, y creó un sentimiento antijaponés en la población que continúa hasta la actualidad<sup>28</sup>. La segunda se inicia a partir de la crisis identitaria tras la pérdida de poder frente a las potencias occidentales y la necesidad de crear una nueva identidad nacional para el régimen maoísta<sup>29</sup>. A su vez existen otras prácticas que tienen como finalidad establecer modelos infantiles a seguir, referentes que han ido cambiando según las necesidades de la época<sup>30</sup>.

Es durante la Segunda Guerra Mundial y la segunda guerra sino-japonesa cuando los hermanos Wan estrenaron el primer largometraje de animación asiático. “Princess Iron fan” (1941) fue producida en Shanghai y adapta una historia del clásico del siglo

---

<sup>24</sup> Dobson, *A to Z*, 94.

<sup>25</sup> Ibid., 81, 82.

<sup>26</sup> Zhou, W., *Chinese Independent Animation*, 19.

<sup>27</sup> Dobson, *A to Z*, 161.

<sup>28</sup> Min Zhou y Hanning Wang. “Anti-Japanese Sentiment among Chinese University Students: The Influence of Contemporary Nationalist Propaganda”. *Journal of Current Chinese Affairs* 46, n.º 1 (2017): 167-85.

<sup>29</sup> Werner Meissner. “China’s Search for Cultural and National Identity from the Nineteenth Century to the Present”. *China Perspectives* 2006, n.º 6 (2006): 41-54.

<sup>30</sup> Du, *Animated encounters*, 141.

XVI 西遊記, (Xī Yóu Jì) “Journey to the west”<sup>31</sup>. En el filme se adopta la técnica del rotoscopio, en la cual se utilizaban grabaciones de imágenes reales para recrear y utilizar el movimiento natural como referencia<sup>32</sup>. Fue un éxito tanto nacional como internacional, especialmente en Japón, a pesar de contar con matices antijaponeses. Ozamu Tezuka, el llamado padre del anime, fue uno de los muchos jóvenes que fueron inspirados por el trabajo de los Wan<sup>33</sup>, aunque las fuentes consultadas no especifican cómo.

En China estos años de experimentación coinciden mayormente con el periodo en el que se estableció la República de China y estaría enmarcado por un contexto político inestable que culminaría en varios conflictos bélicos hasta la instauración de la República Popular de China<sup>34</sup>. Es a raíz de este contexto cuando la crisis identitaria provocada con la caída de la dinastía Qing seguiría formando parte del trabajo de los propios animadores. La búsqueda de una imagen de identidad nacional compondría otra de las vertientes propagandísticas de la animación proveniente de China. Los Wan dedicaron gran parte de su creación a la búsqueda de un estilo autóctono, que posteriormente desencadenaría en un estilo nacional chino definido por la Escuela de Animación y Bellas Artes china al que se denominaría *meishu*. “Princess Iron fan” (1941) es un ejemplo claro de lo que supondrá el centro de la preocupación estilística en la animación china hasta el día de hoy. En el siguiente fragmento de la auto bibliografía de Wan Laiming (万籁鸣, 1900 – 1997) “Sun Wukong and me” (1986) el autor revela sus preocupaciones a la hora de realizar “Princess Iron fan” (1941) en comparación con “Snow White and the Seven Dwarfs” (1937):

“I was thinking that if American can demonstrate their ethnic or national style in SnowWhite and the seven Dwarf, certainly, we can develop our own ethnic features through The Princess Iron Fan. I was very ambitious to create this opportunity for both Chinese and foreigners to compare these two princesses in terms of narrative content and artistic form”<sup>35</sup>.

---

<sup>31</sup> Ibid., 1,2.

<sup>32</sup> Dobson, *A to Z*, 171.

<sup>33</sup> Wu, W., *Chinese animation*, 14.

<sup>34</sup> John K., Fairbank, y Denis, Twitchett. *The Cambridge History of China. Vol. 12: Republican China 1912-1949. Part 1*. (Cambridge: Cambridge University Press, 1983).

<sup>35</sup> Zhou, W., *Chinese Independent Animation*, 19.

Resulta evidente cómo esta obra pretende crear una princesa autóctona. La influencia de los dibujos americanos de Fleischer Studios, reproducidos en los teatros de Shanghai, se puede apreciar claramente comparando la estética en blanco y negro de “Princess Iron Fan” (1941) y las animaciones de “Dizzy Dishes” (1930), más que al technicolor y realismo visual de “Snow White and the Seven Dwarfs” (1937) (Figura 1).



**Figura 1.** Comparación personajes femeninos en “Princess Iron Fan” (1941) <https://www.youtube.com/watch?v=ocUp840yj2c>; “Snow White and the Seven Dwarfs” (1937) <https://www.youtube.com/watch?v=5fzZFOBXSLM>; y “Dizzy Dishes” (1930) <https://www.youtube.com/watch?v=79tIpX8Tnl0>; Acceso en [27/11/2020]

Pese a que la industria estadounidense de la animación se había hecho con el mercado europeo, ciertas películas chinas llegaron a ser visionadas e incluso galardonadas en festivales de cine<sup>36</sup>. Así fue el caso del cortometraje 乌鸦为什么是黑的 (Wūyā Wèi Shénme Shì Hēide) “Why the crow is black coated” (1955), también de los Wan, que ganó el premio a la mejor animación en el Festival de cine de Venecia de 1956. En este festival, fue tomada como un filme ruso durante una de las ceremonias de premios, lo que causó una gran controversia<sup>37</sup>. Según las fuentes, los críticos europeos infravaloraron tanto el arte chino que asumieron directamente que el largometraje provenía de los países del este de Europa. Este fue uno de los eventos que desencadenó la exaltación de la identidad nacional en los posteriores proyectos de animación financiados por el gobierno.

El apoyo a la animación formaba parte de las dinámicas de globalización y es por ello que aparecieron artistas que se inspiraron en la pintura europea. Muchos

<sup>36</sup>Macdonald, *Animation in China*, 90, 91.

<sup>37</sup>Du, “Suspended Animation”, 140-158.

animadores chinos utilizaron como referencia las animaciones extranjeras, especialmente las estadounidenses, las cuales a nivel comercial contaban con las mejores cifras de ventas. De hecho, la fórmula de cuento folclórico relatado en clave infantil también formaba parte de la producción Disney. Sin embargo, la atmósfera anti-occidental promovida en gran parte por el gobierno durante las guerras sino-japonesas (1894-1895; 1937-1945), dio lugar a que surgiera un movimiento crítico focalizado exclusivamente en las experiencias y movimientos artísticos chinos a la que se llamó guóhuà (国画), es decir, arte del país<sup>38</sup>.

Estrictamente contemporáneo a estos movimientos es la campaña de las 100 flores promovida entre 1956 y 1957 por Mao Zedong (毛泽东, Máo Zé Dōng, 1893- 1976), que dio lugar a lo que es considerada la Edad de Oro de la animación china<sup>39</sup>. De este modo es el 1 de abril de 1957 cuando se abrió el primer estudio de animación en el país, 上海美术电影制片厂 (Shànghǎi měishù diànyǐng zhì piàn chǎng) Shanghai Animation Film Studio (SAFS). Ya para estas fechas, el protagonismo previo de los hermanos Wan fue complementado por otros autores. Así, Te Wei (特伟, Tè Wěi, 1915-2010) produjo el aclamado corto 骄傲的将军 (Jiāo'ào de Jiāngjūn) “The conceited general” (1956), que puede considerarse uno de los primeros pasos en la búsqueda de un estilo nacional chino. Sin embargo, la campaña de las 100 flores, pese a sus buenas intenciones, produjo notables críticas contra el gobierno y con ellas inestabilidad política. Pese a su fracaso, surgieron obras de animación que resultaron vanguardistas en su época, como 猪八戒吃西瓜 (Zhūbājiè chī xīguā) “Piggy eats watermelon” (1958), que implementó la técnica de paper-cut animation<sup>40</sup>. A su vez, Te wei deslumbró de nuevo a la audiencia con 小蝌蚪找妈妈 (Xiǎo kēdǒu zhǎo māmā) “Where is mama?” (1960), en el cual incorporaba el estilo de tinta china como estética de la obra, estilo que ganó el galardón como mejor animación nacional<sup>41</sup>. Por otro lado, los hermanos Wan estrenaron en 1965 las dos partes de lo que sería uno de los mayores éxitos de su carrera 大鬧天宮 (Dà nàotiāngōng) “Havoc in heaven” (1961; 1964). Este filme es especialmente remarcable en cuanto a que consolidó una imagen determinada del Rey Mono, Sun Wukong, que

---

<sup>38</sup> Macdonald, *Animation in China*, 102.

<sup>39</sup> Jones, Stephanie, John Nelson, and Wei Yang Menkus. “The Chinese Animation Industry: from the Mao Era to the Digital Age,” Tesis, (Universidad San Francisco, 2019), 9.

<sup>40</sup> Dobson, *A to Z*, 70, 71.

<sup>41</sup> Li Hua. “Animating Science and Technology: From Little Tadpoles to the Space Monkey (1950s–1980s).” Association for Chinese Animation Studies, <http://acas.ust.hk/2017/09/01/animating-science-and-technology-from-little-tadpoles-to-the-space-monkey-1950s-1980s/>. septiembre de 2017, (consultado el 4 de mayo 2020).

persiste hasta la fecha<sup>42</sup>. Siguiendo el ejemplo de Te wei a la hora de incorporar el arte tradicional a sus obras, otros autores contemporáneos se inspiraron en la ópera de Pekín para caracterizar tanto sus personajes como sus movimientos<sup>43</sup>. Acudiendo una vez más a la obra de “Viaje hacia el oeste”, fue utilizada como medio para realizar una fuerte crítica hacia el gobierno. Poco después llegó la revolución cultural, y el floreciente panorama de la animación en China sufrió una dura crisis tanto de censura creativa como económica.

El periodo entre 1950 y 1966 trajo consigo grandes beneficios económicos para el sector de la animación tanto en China como en EE.UU. Durante este intervalo, surgieron numerosos estudios de animación que contribuirían en asentar una industria de exportación<sup>44</sup>. El crecimiento en el número de estudios estadounidenses requirió la subcontratación. Así, la industria japonesa se convirtió en mano de obra para sus colegas americanos. Es gracias a este intercambio de conocimientos que la calidad del anime aumenta paulatinamente<sup>45</sup>. De este modo en 1963 se estrenó la serie Astro Boy (1963) una de las primeras animaciones japonesas en ser exportadas, causando un gran impacto en el público estadounidense<sup>46</sup>. A partir de entonces el gobierno del archipiélago incrementó sus esfuerzos por mejorar la posición de su industria audiovisual. Este fenómeno se repetiría en China durante la década de los 90 y los 2000.

En 1966 fue cuando se inició el movimiento de la Revolución Cultural con la intención de purgar tanto el capitalismo dentro de China como las antiguas tradiciones que habían llevado al país a la decadencia. Es en este periodo cuando se intentaron eliminar algunos elementos de la tradición imperial como parte del imaginario colectivo nacional. Para Mao Zedong la cuestión central era el pueblo y la lucha de clases y cualquier cosa que se saliera de ese marco debía de ser censurada. Es así como “Havoc in heaven” (1961; 1964) pasó de considerarse una obra maestra para luego desestimarse hasta el anonimato<sup>47</sup>. Muchos de los animadores fueron enviados a campos de reeducación, como Te Wei que fue forzado a dedicarse a la alimentación de ganado y a escribir autocríticas. De este modo el sector de la animación sufrió un estancamiento

---

<sup>42</sup> Macdonald, *Animation in China*, 15.

<sup>43</sup> Yu Wang. “Value Expression of Traditional Culture Elements’ Digital Development in Modern Animation Film and Television Art .” (In Proceedings of the 2016 International Conference on Arts, Design and Contemporary Education, 903–6. Zhengzhou: Atlantis Press, 2016).

<sup>44</sup> Fang, “Animations Meet Globalization”, 24-27.

<sup>45</sup> Hisamitsu Arai. “Intellectual Property Strategy in Japan”. *International Journal of Intellectual Property -Law, Economy and Management* 1, n.º 1 (2005): 5-12.

<sup>46</sup> Sito, *Drawing the line*, 250-254.

<sup>47</sup> Zhou, W., *Chinese Independent Animation*, 26

artístico significativo, preponderando las obras de índole propagandístico. Durante los siguientes diez años la creación de animación china fue prácticamente nula<sup>48</sup>.

Mientras tanto, Japón asentó su posición en el mercado internacional. La llegada de la televisión al ámbito doméstico afectó al sector audiovisual en varios aspectos. En lugar de largometrajes se empezaron a producir series en un formato más reducido. A su vez, la normalización de la animación se había convertido en un producto de consumo estrictamente infantil tanto en EE.UU. como en China. Es por ello que la animación japonesa se apropió del mercado de animación destinado a un rango de edad más avanzado. El género mecha o de ciencia ficción se hizo muy popular tanto en China como en Estados Unidos<sup>49</sup>.

Con la muerte de Mao y el fin de la Revolución Cultural, muchos artistas volvieron a la producción y el sector poco a poco volvió a recuperar la vitalidad previa<sup>50</sup>. 哪吒闹海, (Nézhà Nào Hǎi) “Nezha conquers the dragon king” (1979) fue una de las obras que se abrió paso internacionalmente durante a partir de este momento, estando inspirada en la estética del anterior trabajo de los Wan en “Havoc in heaven” (1961; 1964). De hecho, gran parte de las obras producidas en esta época continúan el estilo *meishu* que se daba en los cincuenta y sesenta, entre las que pueden destacarse 山水情 (shān shuǐ qíng) “Feeling from Mountain and Water” (1988), 九色鹿 (Jiǔ Sè Lù) “The deer of nine colors” (1981), 崂山道士 (Láoshān dàoshi) “Lao mountain taoist” (1981) o 三个和尚 (Sān gè héshàng) “Three monks” (1982). Es por ello que la producción realizada durante estos años es nombrada como la edad de plata, o segunda edad de oro, en gran parte porque se intentó continuar con la línea de trabajo desarrollada durante la campaña de las 100 flores<sup>51</sup>.

Debido a que el resto de las industrias de otros países no sufrieron esta ralentización, casos como Disney tomaron un papel de liderazgo<sup>52</sup>. Estados Unidos y Japón se habían hecho con gran parte del mercado global y también habían tenido tiempo para mejorar su técnica. Cuando en China se retomó la producción en la segunda mitad de los setenta, en Estados Unidos ya se estaba desarrollando la animación generada por computadora (CGI)<sup>53</sup>. Este desfase técnico era difícil de abordar incluso

---

<sup>48</sup> Du, “The Dis/appearance”, 435-79.

<sup>49</sup> Dobson, *A to Z*, 48.

<sup>50</sup> Johnson, et al., *China's IGeneration*, 323.

<sup>51</sup> Yuanyuan Chen. “Old or New Art? Rethinking Classical Chinese Animation”. *Journal of Chinese Cinemas* 11, n.o 2 (2017): 175-88.

<sup>52</sup> Fang, “Animations Meet Globalization”, 28.

<sup>53</sup> Sito, *Drawing the line*, 314.

con las políticas de apertura de los setenta, impulsadas por Deng Xiaoping ( 邓小平, Dèng xiǎopíng, 1904-1997). Así pues, la industria de la animación china fue relegada a una audiencia muy concreta: estrictamente nacional y puramente infantil. Aunque aparecieron algunas obras que destacaron un poco más, fueron prácticamente invisibles para el público exterior, ya sobreestimulado, por la producción estadounidense y japonesa<sup>54</sup>.

A partir de la apertura económica de 1979 se empezó a importar anime japonés en el continente<sup>55</sup>. La animación tradicional china no conseguía llamar la atención de su público nacional, más conectado con temáticas alrededor de la modernidad que del folclore y la tradición cultural. Para las emisoras de televisión la animación nacional tampoco fue muy atractiva, pues la producción extranjera era más barata de comprar. En la década de los ochenta la animación extranjera ganó mucha más relevancia para la audiencia china. “Astroboy” (1980-1981) y “Transformers” (1984-1987) son dos ejemplos de ello. Al usar una narrativa y estética de ciencia ficción, nueva para el público chino, suscitaban mucho más interés que las animaciones de corte tradicional propios del *meishu*. A su vez en el caso de “Transformers” (1984-1987) se dio lugar un fenómeno que hasta la fecha no había acompañado al público chino: el *merchandising*<sup>56</sup>. La venta de objetos físicos pertenecientes a esta animación dio lugar a que formara parte de la vida activa para las generaciones de niños de los ochenta y que se mantuviese como parte del imaginario colectivo a lo largo del tiempo<sup>57</sup>. Es por estos motivos que se dio el conflicto entre modernidad y tradición para los animadores chinos, por lo que a partir de este periodo se inició un nuevo episodio de experimentación del que se aprendería de las animaciones extranjeras de éxito.

Del mismo modo que Japón se convirtió en una productora subcontratada de los estudios estadounidenses, China seguiría el mismo proceso. Tras la reforma industrial de los ochenta se crearon muchos más estudios aparte del SAFS, y aunque muchos producían contenido propio, gran parte actuaban como subcontratas americanas o japonesas para la realización de animaciones<sup>58</sup>. Gracias al intercambio intelectual, la industria de animación china pudo aprender del exterior y actualizarse. El cambio de mentalidad de globalización con características chinas dio lugar a la creación de los

---

<sup>54</sup> Wu, W., *Chinese animation*, 73

<sup>55</sup> Momchilova, “Cultural differences”, 57-70.

<sup>56</sup> Furniss, *Animation*., 216.

<sup>57</sup> Wu, W., *Chinese animation*, 90.

<sup>58</sup> Li, “Understanding Chinese Animation”, 189-205.

*blockbusters* chinos de finales de los noventa y principios del nuevo siglo<sup>59</sup>. Hay ciertas claves narrativas que se estandarizaron para la producción de futuras animaciones. Todas ellas pueden apreciarse en la creación de Disney Studio Mulán (1998), el cual sirvió como modelo de inspiración para la modernización de la animación nacional. El uso de una narrativa folclórica junto con personajes nuevos, que le añadían humor, así como la adaptación de la historia para el público internacional constituyeron tres pilares de la animación china de este periodo. Algunas de las críticas hacia la producción de esta época le atribuyen un carácter “auto orientalista”<sup>60</sup> y simplista respecto a la tradición cultural<sup>61</sup>.

Junto al conflicto de la lucha entre la tradición y la modernización, a la industria de la animación le acompañaron una serie de pérdidas económicas en los estudios de animación. El formato de serie de televisión no era rentable si no se contaba con el dinero de empresas anunciadoras. Para contrarrestar este problema se llevaron a cabo políticas proteccionistas como reservar un número mínimo de minutos a las animaciones locales en todos los canales nacionales<sup>62</sup>. Una de las series producidas que intentaron hacerle frente al mercado imitando los modelos de negocios estadounidenses fue 黑猫警长 (*Hēimāo Jǐngzhǎng*) “Inspector Black Cat” (1984–1987)<sup>63</sup>.

La década de los 2000 destaca por el cambio en los modelos de distribución y consumo producido por el auge de internet. Gracias a las nuevas tecnologías, a la vez que las colaboraciones con productoras extranjeras realizadas en la última década se redujeron, se superó el desfase temporal sufrido a causa de la revolución cultural. Aunque los límites de la censura siguieron presentes, aunque sin ser tan evidentes como fueron durante la Revolución Cultural. El gobierno chino se ha dado cuenta del potencial económico-cultural de la animación y de su cualidad como bien exportable, y a partir del 2004 la inversión sobre el sector fue aumentando. Las plataformas online, a su vez, le han dado un nuevo soporte a los jóvenes donde aprender y exponer nuevos productos de animación<sup>64</sup>. Durante este periodo se utilizaron los conocimientos obtenidos las décadas anteriores de los estudios extranjeros para la producción local. De este modo se desarrollaron las primeras animaciones en CGI, la inclusión de un estilo

---

<sup>59</sup> Zhou, W., *Chinese Independent Animation*, 29.

<sup>60</sup> Du, *Animated encounters*, 17; Wu, W. *Chinese animation*, 72, 120, 140.

<sup>61</sup> Wu, W. *Chinese animation*, 72. 73,74; 120; Wang, “Expression of Traditional Culture”.

<sup>62</sup> Zhou, W., *Chinese Independent Animation*, 193.

<sup>63</sup> Wu, W. *Chinese animation*, 64.

<sup>64</sup> Fei Jiang, y Huang Kuo. “Hero Is Back- The Rising of Chinese Audiences: The Demonstration of SHI in Popularizing a Chinese Animation”. *Global Media and China* 2, n.º 2 (2017): 122-37.

“anime chino”, o la creación de *blockbusters* de estilo Disney. Poco a poco la animación china ha ido llamando la atención del público internacional y se han creado pequeñas comunidades de fans, imitando el caso japonés<sup>65</sup>.

---

<sup>65</sup> Wu, W. *Chinese animation*, 94; 103; 112.

## 2. Identidad nacional como género artístico.

No fue hasta comienzos del siglo XX cuando se empezó a considerar al cine como una disciplina artística, aunque deberían pasar varias décadas para que este concepto se consolidara. De hecho, tanto el cine como la animación encajaría con la propuesta de Clunas del arte como manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros<sup>66</sup>. Aunque en principio el cine de animación estaría incluido en esa categoría, la infantilización de sus contenidos ha dado lugar a que culturalmente se encuentre en un escalón inferior al resto de disciplinas para una gran parte de sus consumidores, siendo en el caso específico chino una disciplina al servicio didáctico de los niños<sup>67</sup>.

Sin embargo, existen algunas excepciones a este último aspecto, Japón es uno de los principales referentes tanto a nivel social como estatal en otorgar a la producción de cine animado un cierto estatus<sup>68</sup>. Del mismo modo que el gobierno japonés impulsó la industria de la animación con ayudas económicas y leyes favorables, en el caso chino se realizaron acciones similares. Gracias al Ministerio de Cultura, durante la campaña de las 100 flores, se creó el primer estudio de animación y durante mucho tiempo el único. Para el Estudio de animación de Shanghái (SAFS) trabajaron múltiples artistas e intelectuales provenientes de la Academia de Bellas Artes. Contaron con Te wei como director artístico del estudio, y junto con los hermanos Wan se convirtieron en los primeros grandes directores de animación del país. En estas primeras obras de animación se observa una continuación de las tradiciones artísticas dadas en China hasta la fecha, a la vez que se promocionaba una cierta experimentación<sup>69</sup>.

Es por ello que, al estudiar la animación como fenómeno cultural, aunque su relación con el factor económico e industrial sea imprescindible para comprender su evolución, muchos han optado por focalizar su estudio en los ámbitos del arte, la estética y la identidad. Por ejemplo, Macdonald o Wu establecen un análisis de la animación china perteneciente a un ámbito más comercial, mayormente relacionado con la producción del Estudio de animación de Shanghái<sup>70</sup>. Es en este tipo de proyectos

---

<sup>66</sup> Craig Clunas. *Art in China*. (Oxford: Oxford University Press, 2009), 135.

<sup>67</sup> Wu, W. *Chinese animation*, 29.

<sup>68</sup> Momchilova, "Cultural differences", 57-70.

<sup>69</sup> Arai "Intellectual Property", 5-12.

<sup>70</sup> Wu, W. *Chinese animation*, 97; Macdonald, *Animation in China*, 48, 49.

donde se empieza a crear de forma consciente lo que sería el estilo chino de animación, llamado *meishu*. En las primeras obras de animación como “Princess Iron Fan” (1941) o “Havoc in Heaven” (1961; 1964) de los hermanos Wan y “The proud General” (1956) o “Where is Mama” (1960) de Te Wei se establece lo que constituirá el *meishu* como diferenciación de la animación nacional o extranjera<sup>71</sup>.

Una vez definida esta propuesta no se tardaría en buscar una nueva vertiente estética, como se observa en el caso de la animación independiente. Según Zhou, la principal diferencia entre la animación comercial y la independiente es que mientras la primera hace especial énfasis en la tradición artística proveniente de la Academia de Bellas Artes y promulgada por el gobierno; en la segunda tiene un mayor peso la influencia de los *mass media* tanto en un plano local como internacional<sup>72</sup>. A pesar de esto, ya sea tanto a favor como en contra de la corriente, el *meishu* siguió marcando estéticamente la animación. Aunque los trabajos de Macdonald y Zhou son una gran herramienta para analizar artísticamente obras y autores comerciales e independientes respectivamente; es en el trabajo de Wu donde se desarrolla la raíz sociológica que da origen al debate estético que existe entre el *meishu* y la animación independiente. Dada la constante referenciación a Wu por parte del resto de la comunidad académica, se tendrá en especial consideración su trabajo como experto en animación e identidad china. A la vez, se pondrá en valor las referencias artísticas mostradas en las obras de animación que son promulgadas como estilo tradicional nacional chino<sup>73</sup>.

Con el objetivo de reivindicar la animación china como nuevo modelo de expresión artística, y no meramente un producto de consumo infantil, se plantea un recorrido histórico a través del desarrollo de la misma<sup>74</sup>. Solamente se dará lugar a la discusión de la animación comercial, la cual, al ser subvencionadas por el Estado desde los primeros inicios de su historia, ha dado lugar al *meishu* como estilo nacional estandarizado por parte de la escuela de animación china. Con esta perspectiva, se pretende clarificar el concepto de *meishu* y su relación con el nacionalismo. Para ello distintas obras seleccionadas serán explicadas según la tradición artística china y la actualidad política del momento en que fueron estrenadas<sup>75</sup>.

---

<sup>71</sup> Ibid., 48, 49.

<sup>72</sup> Zhou, W., *Chinese Independent Animation*, 55.

<sup>73</sup> Craig, Clunas. "The Politics of Inscription in Modern Chinese Art." *Art History* 41, no. 1 (2017): 132-153.

<sup>74</sup> Jones, Chinese Animation Industry.

<sup>75</sup> Wu, W., *Chinese animation*, 11-39.

Para llevar a cabo dicha tarea, se han seleccionado las obras subrayadas por las distintas fuentes bibliográficas. En cada una de ellas se hará mención al contexto sociopolítico en el que fueron concebidas y se realizará un breve resumen de sus respectivos argumentos. A su vez, se tendrá en cuenta la técnica de animación empleada para su realización, así como otros aspectos en relación a las obras que hayan aportado algo al sector de la animación, ya sea en un sentido estético o influencia social. Por último, se han buscado los referentes visuales utilizados, ya sean provenientes de la tradición china o de otras fuentes contemporáneas<sup>76</sup>.

Mediante este proceso se espera poder llegar a concluir que la animación china en su plano más comercial es una continuación de su tradición artística; aunque la concepción de tradición con la que trabajan en sí sea una construcción del periodo maoísta<sup>77</sup>. En cualquier caso, forma parte de un nuevo tipo de expresión artístico cultural que no solo engloba las artes plásticas de la pintura o la escultura, sino también el lenguaje visual desarrollado en el cine, la música y la literatura. A su vez, aunque son obras que en su gran mayoría interpretan el pasado nacional, se pueden identificar los valores y conflictos del tiempo en que fueron creadas.

## 2.1. La creación de una identidad nacional.

La animación en China plantea sus comienzos en pequeñas obras experimentales principalmente dedicadas a la publicidad. En 1941 se estrena la primera película de animación, “Princess Iron Fan”<sup>78</sup>. El filme fue un hito no solo para el país del centro sino para Asia en general, ya que como representante de la cultura china, se convirtió en uno de los filmes fundadores del estilo *meishu* (美术, Měishù), el cual literalmente quiere decir bellas artes<sup>79</sup>. Lo cierto es que en China, la Academia de Bellas Artes influyó en gran medida en los aspectos artísticos de la animación, enfocándose en los rasgos que consideraban identitarios de su tradición cultural<sup>80</sup>. De este modo, cuando se creó la escuela de animación China, se vio influenciada desde sus inicios por la academia de Bellas Artes. Aunque “Princess Iron Fan” cuenta con influencias de animaciones estadounidenses, éstas fueron obviadas por los académicos. Son esta clase de referencias externas a la identidad china las que el *meishu*, años más tarde, se ocupará

---

<sup>76</sup> Clunas. *Art in China*, 9.

<sup>77</sup> Wu, W., *Chinese animation*, 71.

<sup>78</sup> *Ibid.*, 14.

<sup>79</sup> Macdonald, *Animation in China*, 49.

<sup>80</sup> Du, *Animated encounters*, 13-16.

de eliminar como influencia, reforzando únicamente las características chinas afines al nacionalismo<sup>81</sup>. Estas características se resumen en el uso de la animación como herramienta didáctica y un “servicio a los niños”<sup>82</sup>; el contenido narrativo inspirado en relatos nacionales que representen los ideales y filosofía del gobierno; así como el uso de elementos visuales reinterpretados en tradiciones artísticas del pasado, especialmente de la cultura Han<sup>83</sup>.

No es hasta la década de 1950, gracias a la estabilidad del nuevo gobierno del Partido Comunista Chino, cuando se empezaron a producir películas de animación bajo el apoyo de una industria en pleno crecimiento. Con la fundación del SAFS financiado por el Ministerio de Cultura chino, se logra un espacio para la creación de obras audiovisuales de animación. Se utilizó como una herramienta de propaganda cultural y política en la que el discurso de la identidad nacional cobró protagonismo<sup>84</sup>. El control de su estética y contenidos dio lugar a lo que se conocería poco más tarde por *meishu*.

En el periodo de la animación de los años cincuenta, tras haber atravesado una guerra civil de más de veinte años, la necesidad de buscar la homogeneidad y armonía nacional se encontraba entre las prioridades del Partido Comunista Chino. Durante este periodo se elevarán por encima del resto las características visuales atribuidas a la cultura hegemónica Han. De este modo las obras de animación china pasaron a ser parte de la agenda política de corte nacionalista. El proceso de estandarización estética por parte de la Escuela de Animación culminó tras la experimentación de los filmes 神筆 (Shén bǐ) “The magic brush of Maliang (1955) y “The conceited General” (1956), los cuales se convirtieron en modelos canónicos de estilo *meishu*<sup>85</sup>.

La primera es una película de animación que destacó por varios factores. El primero fue por utilizar la técnica de *stop motion* para recrear la ilusión de movimiento<sup>86</sup>, que consiste en utilizar objetos reales e ir fotografiando haciendo corresponder un fotograma por movimiento, de modo que cuando se junten todos parezca que el objeto se mueve<sup>87</sup>. Los que se utilizan en esta obra son marionetas tradicionales. En ninguna de las fuentes, ni siquiera en Wu, se especifica qué tipo de marioneta tradicional se utiliza, por lo que se puede deducir que lo importante en los

---

<sup>81</sup> Li, “Understanding Chinese Animation, 189-205.

<sup>82</sup> Wu, W. *Chinese animation*, 29.

<sup>83</sup> *Ibid.*, 12-21.

<sup>84</sup> Wu, W. *Chinese animation*, 29.

<sup>85</sup> Macdonald, *Animation in China*, . 79-81.

<sup>86</sup> Wu, W. *Chinese animation*, 19,20, 25.

<sup>87</sup> Dobson, *A to Z*, 183.

estudios de animación china es recalcar la concepción de tradición dentro del imaginario colectivo construido durante el periodo maoísta; y no el hacer alusión a la transformación de elementos culturales a lo largo del tiempo. En esta misma línea, el argumento de la trama está basado en uno de los relatos para niños de carácter folclórico escrito por Hong Xuntao (洪汛涛, Hóng xùn tāo, 1928 - 2001) en la década de los cincuenta<sup>88</sup>. En la película se relata la historia del protagonista, Maliang, el cual recibe un pincel que hace que todo lo que dibuja se convierta en un objeto real. Esto le acaba produciendo problemas a Maliang con el emperador, pues considera que es demasiado poder para un ciudadano cualquiera. La historia termina con el protagonista creando una inmensa montaña de oro para el emperador rodeada por el mar, donde este muere ahogado. En este filme se pueden ver algunas características que resultaron cruciales para la constitución del *meishu*. La animación utiliza marionetas y vestimenta tradicionales, y se subraya el carácter etnográfico con la escenografía. Al mismo tiempo, el contenido formal de la narración también resalta aspectos folclóricos y mitológicos utilizando el vehículo de relato infantil. Aunque la muestra constante de elementos culturales sí es algo propiamente chino, la utilización de cuentos folclóricos infantiles es una práctica común en los estudios de animación internacionales como Disney<sup>89</sup>.

En el caso de “The Conceited General” (1956), este fue el proyecto con el que Te Wei debutó como director artístico del SAFS<sup>90</sup>. Con el precedente éxito que había marcado “The magic Brush of Maliang” (1955), se propuso dirigir su campaña con el eslogan “*Road to the minzu style*”, es decir, camino al estilo nacional, el cual terminaría de marcar el estilo que promulgó poco después la Escuela china de Animación<sup>91</sup>. Del mismo modo que la animación anterior, “The conceited General” aprovechó características estéticas atribuidas a lo que era concebido como arte chino tradicional. En esta ocasión utilizando la técnica de *cel animation*. El filme comienza con el recibimiento de un general tras haber ganado una batalla. Después de haber sido vanagloriado por su rey, se abandonó a una vida hedonista. Cuando el enemigo regresa, su propia arrogancia le hace caer derrotado, provocando posteriormente la caída de toda la nación. En lo que al diseño estético se refiere, está inspirada en la ópera de Pekín, pudiéndose observar sus elementos a través de la música, el diseño de los personajes, la

---

<sup>88</sup> Wu, W. *Chinese animation*, 19.

<sup>89</sup> Furniss, *Animation*., 111-117.

<sup>90</sup> Macdonald, *Animation in China*, 78,79.

<sup>91</sup> *Ibid.*, 84.

vestimenta, la arquitectura y otros accesorios (Figuras 2). Todos estos elementos tan característicos refuerzan la imagen de estilo nacional inconfundiblemente chino. A la vez la trama entra en sintonía con valores defendidos por el PCC de la época en cuanto al trabajo <sup>92</sup>.



**Figura 2.** Fotograma de “*The conceited General*”, 1956, Dirigido por Te Wei and Li Keruo. China: Shanghai Animation Film Studio. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=LKRmD-MOeU8>. Acceso en [1/08/2020].

Un último ejemplo en este sentido es “Piggy eats Watermelon” (1958) dirigida por Wan Guchan (万古蟾, Wàn Gǔchán, 1900 – 1995)<sup>93</sup>. Partiendo del teatro de sombras es una adaptación al lenguaje audiovisual. De este modo surgió uno de los primeros proyectos de animación con recortes, o *cutout animation*, que utilizaba la técnica de *stop motion* con una perspectiva de figuras planas<sup>94</sup>. La clave de la estética de esta obra es el minimalismo. Al igual que los ejemplos mencionados anteriormente, cumple con las características atribuidas al *meishu*. Estos son por un lado la referencia a la tradición artística, en este caso el teatro de sombras; así como el uso de la narrativa folclórica dirigida a un público infantil, en este caso es un fragmento del relato “Viaje hacia el oeste”. Por último, coincide con los valores promulgados por el gobierno, como la penalización moral de la figura del cerdo, el cual está culturalmente relacionado con la avaricia y la glotonería.

---

<sup>92</sup> Long, Lingling. “The Expression of Folk Art in Film and Television Animation.” (*In Proceedings of the 1st International Symposium on Innovation and Education, Law and Social Sciences (IELSS)*), 129–33. Shenyang: Atlantis Press, 2019).

<sup>93</sup> Voci, Paola. “Electric Shadows Reloaded: The Post-Digital Animator, Shadow Play and Handmade Cinema”. *Journal of Chinese Cinemas* 11, n.º 3 (2017): 192-209

<sup>94</sup> Dobson, *A to Z*, 70.

Los aspectos estéticos que se han ido relacionando hasta este momento con la animación atienden a una intención política y una imagen etnográfica más que a una práctica de imaginario artístico<sup>95</sup>. Sin embargo, antes de descartar estas producciones como pura propaganda nacionalista, hay ciertos aspectos que han de ser tenidos en cuenta. A lo largo de los distintos contextos históricos, los productos considerados parte del patrimonio artístico y cultural han sido definidos por las élites. A menudo los bienes culturales producidos dentro de las fronteras modernas de China son valorados como “lo tradicional” sin profundizar en la diversidad interna y utilizando la categoría de “arte chino”, “arte tradicional chino” e incluso “arte oriental” como el reflejo opuesto de “arte occidental” o “arte” a secas<sup>96</sup>. Aunque es justo señalar que la reinvención y reapropiación de elementos artísticos previos a la nación moderna, utilizados con el fin de crear una alianza cultural dentro del propio territorio, no es algo propiamente chino, sino propio de los estados-nación modernos en general.

Como conclusión puede afirmarse que durante las primeras etapas de la animación en china empezó a promoverse la búsqueda de un estilo de animación esencialmente chino. Esta inquietud estética nace por un lado de la frustración social que existía desde el movimiento del 4 de mayo, sumado además a los periodos de ocupación y guerras con Japón más recientes. Al mismo tiempo, acababa de asentarse definitivamente el gobierno de la República Popular China y no tardaron en promover mediante el Ministerio de Cultura los proyectos audiovisuales que más favorecieron a los intereses de la institución<sup>97</sup>. Las características audiovisuales de los filmes que posteriormente se convirtieron en canon se pueden resumir en cuatro puntos. En primer lugar, la visión económica impuesta de que los proyectos de animación son un “servicio a los niños”<sup>98</sup>; el contenido narrativo está fuertemente inspirado por cuentos folclóricos, relatos mitológicos o novelas de literatura; esa narrativa aunque tenga una base histórica debe ser afín y representar los ideales y filosofía del gobierno; y por último, todo ese discurso es reforzado por los elementos visuales inspirados y reinterpretados en tradiciones artísticas del pasado, especialmente de la cultura Han<sup>99</sup>.

---

<sup>95</sup> Macdonald, *Animation in China*, 82.

<sup>96</sup> Clunas, *Art in China*, 9-13.

<sup>97</sup> Macdonald, *Animation in China*, 185, 186.

<sup>98</sup> Wu, W. *Chinese animation*, 29.

<sup>99</sup> *Ibid.*, 12-21.

## 2.2. Institucionalización de la animación.

Aunque las características del *meishu* ya se ven reflejadas en algunos proyectos de animación en los primeros años del desarrollo del sector, había ciertos aspectos que superar. Las animaciones extranjeras habían creado un gran impacto en la sociedad y había animadores que seguían reproduciendo estilos que no eran “esencialmente chinos”<sup>100</sup>. Es por ello que se buscó la definición académica del *meishu* por parte de la Escuela de Animación china, estableciéndolo como estilo nacional de animación, produciendo diferentes respuestas. Hubo quienes argumentaban que la mejor forma de crear un estilo nacional inconfundible era recrear la vida diaria de los ciudadanos chinos. Otros, por el contrario, creían que la animación era universal y no había necesidad de darle una marca nacional. Por último, hubo quienes sostuvieron que lo que se debía hacer era seguir el ejemplo de los filmes que representaban la tradición y estética china, siendo ésta la que se aplicó durante la campaña de las 100 flores<sup>101</sup>.

Posteriormente a la definición oficial del *meishu*, empezaron a surgir proyectos que encajasen cada vez más con los nuevos valores estéticos promovidos por el gobierno. Te Wei ya había establecido su posición como animador para el SAFS con “The conceited General” (1956), y en esta nueva etapa terminó de consolidarse como uno de los representantes de la animación china. Utilizando el estilo de acuarela y tinta, creó dos de las películas más emblemáticas del SAFS<sup>102</sup>. En paralelo, en el ámbito de la pintura china habían surgido dos movimientos artísticos contrapuestos. En primer lugar, como consecuencia de las dinámicas de globalización y relaciones internacionales, existían artistas que se inspiraron en la pintura proveniente de Europa. Debido a la atmósfera anti-occidental promovida en gran parte por el gobierno, no es de extrañar que surgiera un contra movimiento focalizado exclusivamente en las experiencias y movimientos artísticos chinos.

De este modo se popularizó el término *guohua* (国画), literalmente pintura del país, para referirse a las expresiones artísticas que renegaban deliberadamente de las influencias extranjeras<sup>103</sup>. Uno de los pintores más notorios de este periodo es Qi Baishi (齊白石, *Qí Báishí*, 1864–1957). En 1953, el mismo año en el que se estrenó “The conceited General”, Qi Baishi se convirtió en el presidente de la Asociación de Artistas

---

<sup>100</sup> Ibid., 19.

<sup>101</sup> Wu, W. *Chinese animation*, 25.

<sup>102</sup> Macdonald, *Animation in China*, 94.

<sup>103</sup> Clunas, “The Politics of Inscription”, 132-53.

Chinos y en 1957 pasó a ser el presidente honorario de la Academia de Bellas Artes de Pekín, aunque moriría ese mismo año. Por aquel entonces, todas las instituciones relacionadas con los círculos de bellas artes estaban también muy relacionadas con la Escuela China de Animación, por lo que no es de extrañar que las influencias estéticas de los artistas académicos se vieran reflejadas en los proyectos del SAFS<sup>104</sup>.

El estilo visual de Qi Baishi es conocido por sus pinceladas vigorosas, colores vibrantes y tinta pesada (Figuras 3 y 4). Los motivos principales consistían en el retrato de animales pequeños de la naturaleza como renacuajos o gambas. Uno de sus cuadros. Titulado 蛙声十里出清泉 (Wā shēng shí lǐ chū qīngquán) “The Singing Frogs Are Traveling Down with the Ten-Mile Mountain Spring Stream”, es el que utilizó Te Wei en el filme “Where's Mommy?” (1960). Éste, junto con “The cowboy’s flute” (1963), se convertirían en dos de los mayores hitos de la Escuela de Animación china<sup>105</sup>.



**Figura 3.** Qi Bashi ( 齐白石, 1864-1957) “*Aquatic Life and Chicks*”, 1940. Rollo de papel, 65.4×15.2cm. New York. The Metropolitan Museum of Art. Accession Number: 1986.267.234a-d. <https://www.comuseum.com/?s=qi+baishi#Aquatic%20Life%20and%20Chicks> . [01/08/2020]



**Figura 4.** Fotograma de “*Where is mamma*”, 1960, Dirigido por Te Wei. China: Shanghai Animation Film Studio. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=N3kZCein4BO>. [01/08/2020]

<sup>104</sup> Macdonald, *Animation in China*, 94-102.

<sup>105</sup> Wu, W., *Chinese animation*, 52-54.

“Where 's Mommy?” (1960) comienza con un plano en el que la cámara entra dentro de un libro, añadiendo así el aura de cuento folclórico que se había convertido en canon. Este recurso ya se había visto previamente en filmes Disney como “Blancanieves y los siete enanitos” (1937) o “La bella durmiente” (1959). El argumento narrativo de esta obra está basado en el cuento para niños 小蝌蚪找妈妈, (Xiǎo kēdǒu zhǎo māmā,)“ The Little Tadpoles Look for Mommy” y relata el viaje de unos renacuajos intentado encontrar a su madre, a la que son incapaces de reconocer. Aunque pueda parecer una narrativa infantil, dentro de ella se esconde una metáfora que discute el estilo nacional *meishu*<sup>106</sup>. Los renacuajos que no son capaces de reconocer a su madre por tener un aspecto muy diferente representan a los pintores y animadores de su tiempo, incapaces de encontrar el estilo nacional tradicional. Es una reflexión filosófica en la que el factor identidad es el centro de la discusión <sup>107</sup>.

牧笛 (Mùdí)“The Cowboy’s flute” (1963) heredó la estética de tinta china de su predecesora, aunque en esta ocasión se utilizó las pinturas del artista Li Keran (李可染, Lǐ kěrán, 1907-1989) como modelo de inspiración (Figura 5). Li Keran destacó como pintor por sus paisajes. En el desarrollo de su carrera Li aprendió de la tradición pictórica nacional, especialmente la pintura académica Song. Aunque al contrario que muchos pintores representantes del *guohua*, Li Keran también estudió y aprendió de la pintura realista creada en el Renacimiento europeo. Dedicó su vida profesional en perfeccionar ambas vertientes artísticas para que le ayudaran a enriquecer la pintura nacional, llegando a crear su propia escuela con múltiples seguidores.<sup>108</sup> Las características visuales propias de Li Keren que se pueden apreciar en “The cowboy 's flute” utilizan tanto la paleta de colores terrosos y el trazo, con una intención mucho más abstracta que Qi Baishi (Figura 6). A su vez, el chico tocando la flauta encima de un búfalo es una temática recurrente en su producción. La obra retrata a un joven y su búfalo, los cuales son separados accidentalmente hasta que a través de sus viajes se reencuentran. En el filme no existe ningún diálogo ni narrador, el acompañamiento auditivo de la narración consta únicamente de la banda sonora, en el que el sonido de la flauta y la evocación a la naturaleza toman todo el protagonismo. En gran parte esto se debe a que mientras en “Where is Mamma” la narrativa está basada en un libro infantil, en el caso de “The cowboy’s flute” está basada en una serie de diez pinturas alegóricas

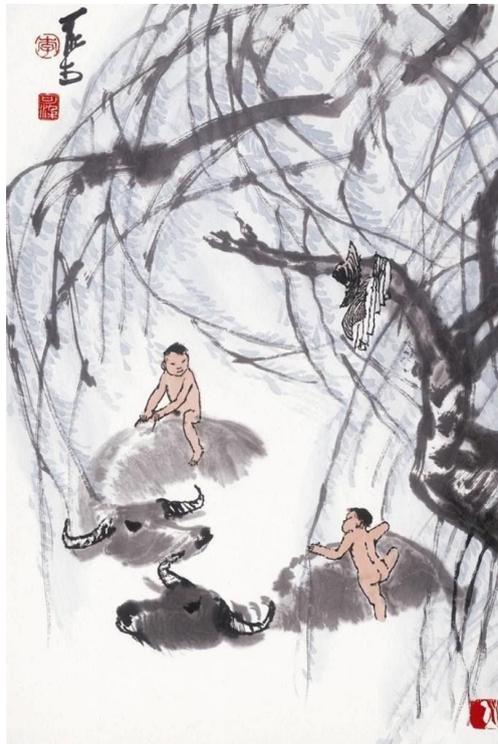
---

<sup>106</sup> Hua, “Animating Science”.

<sup>107</sup> Macdonald, *Animation in China*, 95, 96.

<sup>108</sup> Clunas, “The Politics of Inscription”, 132-153.

十牛圖 (Shí niú tú) “Ten Oxherding Pictures” que representan las fases de iluminación en el Budismo chan<sup>109</sup>.



**Figura 5.** Pintura Li Keran (李可染, 1907- 1989), “*Bathing Buffalo under a Willow Tree*” siglo XX. Rollo de papel, 29.2 x 45.7 cm. Nueva York: The Metropolitan Museum of Art. Accession Number:1986.267.386. Obtenido de <https://www.comuseum.com/painting/masters/li-keran/> . Acceso en [01/08/2020].



**Figura 6.** Fotograma de “The cowboy’s flute”, 1963. Dirigida por Te Wei y Qian Jiajun. China: Shanghai Animation Studio. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=t3mX0fVkJpM> Acceso en [01/08/2020].

<sup>109</sup> Macdonald, *Animation in China*, 101.

Estos dos filmes tienen varios aspectos en común<sup>110</sup>. En primer lugar, su motivo principal es la adaptación al medio animado de pinturas pertenecientes al movimiento *guohua*, el cual ya había sido utilizado por el gobierno en las dos primeras décadas del siglo XX con fines políticos. Además, ambas obras se han realizado con una técnica característicamente china. El uso del vacío como ilusión de lleno para elementos como el agua o la bruma están perfectamente equilibrados a nivel de composición a lo largo de los dos filmes. A nivel narrativo, comparten la temática de abandono, en el que el sujeto protagonista pierde algo importante, posteriormente realiza un viaje que concluye cuando vuelve a recuperar lo perdido, en clara referencia al proceso de perfeccionamiento individual. Una crítica negativa que se le ha realizado a estas dos obras experimentales es la inconsistencia de su narrativa, la cual no es reforzada por los componentes visuales, sino más bien conforma un complemento secundario. Con todo sí es cierto que la expresividad de los movimientos de los personajes, y el acompañamiento sonoro reforzaban los espacios vacíos de la narrativa<sup>111</sup>. Por otro lado, en su defensa se ha puesto valor a la innovación tanto artística como técnica. Al ser filmes realizados con la técnica de *cel animation*, cientos de artistas se vieron involucrados en el proceso creativo y se considera que tuvieron éxito en dos aspectos. El primero fue la fluidez con la que crearon el movimiento de cuadros estáticos. El segundo, la capacidad de evocar el estilo y trazo del artista a través de cientos de dibujos distintos. Precisamente debido al gran esfuerzo que requería este estilo, después de la Revolución Cultural las producciones de este género dejarían de realizarse, salvo excepciones como “Feeling of water and mountain” (1988).

Aunque se había impuesto una corriente principal en la forma de desarrollar los contenidos, también existieron filmes que optaron por otra aproximación. 草原英雄小姊妹 (Cǎoyuán yīngxióng xiǎo jiěmèi) “The little heroic sisters of the grassland” (1964) y 画廊一夜 (Huàláng yīyè) “One night at the Art Gallery” (1978) son de los pocos filmes, si no los dos únicos, que ambientaron su narración en la actualidad. Cada uno se encuentra en el marco temporal de justo antes o posterior a la Revolución Cultural, y eso se verá reflejado en el carácter de las propias obras<sup>112</sup>.

“The little heroic sisters of the grassland” (1964) es además una historia basada en hechos reales, en la que dos hermanas de etnia mongol estuvieron cerca de morir por

---

<sup>110</sup> Hua, “Animating Science”.

<sup>111</sup> Macdonald, *Animation in China*, 97-99.

<sup>112</sup> Wu, W., *Chinese animation*, 34.

proteger el ganado de su aldea durante una tormenta de nieve<sup>113</sup>. El diseño de los propios personajes está inspirado en las protagonistas originales. Esta obra encaja con una de las formas de interpretar el *meishu* por parte de algunos artistas de la Escuela de Animación china, en la que se defendía que la mejor forma de crear un estilo característicamente chino era recrear la vida diaria y las historias reales de la población<sup>114</sup>. Como conclusión este filme es una muestra de dos tendencias futuras que se seguirán desarrollando hasta la década de los ochenta. Por un lado, a la hora de representar la tradición china, se cambia el foco desde la mayoritaria etnia Han hacia el resto de grupos minoritarios, con especial énfasis en sus tradiciones como la danza, la música o el teatro. Sobre este aspecto, algunos argumentan que corresponde a una especie de exotismo al instrumentalizar a través de estereotipos exagerados las minorías étnicas representadas<sup>115</sup>.

La segunda tendencia es la creación de la figura de “El niño héroe” en la animación<sup>116</sup>. Aunque ya se había desarrollado un género literario alrededor de la figura del niño revolucionario, el gobierno en el caso particular de este filme no solamente premió a las hermanas protagonistas, sino que utilizó su ejemplo para incentivar a los niños a tener actuaciones heroicas de este tipo. Durante la década de los setenta se crearon muchas obras con fines educativos en valores socialistas que visibilizaron la diversidad étnica a la vez que trazaba modelos de conductas deseables para las juventudes chinas. Algunos ejemplos son 芦荡小英雄 (Lúdàng xiǎo yīngxióng) “Little Hero of Reed River” (1977), 西瓜炮 (Xīguā pào) “Watermelon Cannonball” (1978), 两张布告 (Liǎng zhāng bùgào) “Two Posters” (1978), 山伢子 (Shān yá zi) “Children of the Mountain” (1978), 小石柱 (Xiǎo shízhù) “Little Stone Pole” (1976) y 小白鸽 (Xiǎo shízhù) “Little White Pigeon” (1978). Este género llegó a ser tan popular que consiguió perdurar en el tiempo, como es el caso de 小兵张嘎 (Xiǎobīng zhānggā) “Little Soldier Zhang Ga” (2004). Las narrativas de esta corriente cuentan con características e intereses políticos muy claros, como la visibilización de las minorías étnicas como parte del conjunto socialista o la creación de estereotipos infantiles que personifican la revolución maoísta. Es por ello que no es de extrañar que durante la Revolución Cultural (1966-1976) los pocos filmes que fueron producidos pertenecieran a este nuevo

---

<sup>113</sup> Du, *Animated encounters*, 137, 138.

<sup>114</sup> Wu, W., *Chinese animation*, 25.

<sup>115</sup> Macdonald, *Animation in China* 114;180.

<sup>116</sup> Du, “The Dis/appearance”, 435-79.

género de interés propagandista, como 小八路 (Xiǎo bālù) “Little 8th Route Army” (1973)<sup>117</sup>.

En el caso de “One night at the Art Gallery” (1978) tanto su contenido como su estética cuentan con un tono satírico y gris. Su trama contiene una narrativa política que hasta ese momento nunca había sido tan explícita, lo que se explica por el gobierno de Deng Xiaoping. Plantea cierta crítica hacia el maoísmo y la actuación del gobierno durante la Revolución Cultural, ya que puede interpretarse como una parodia a “La banda de los cuatro” a los que se consideró responsables de las nefastas medidas realizadas durante dicho periodo<sup>118</sup>. Cuenta la historia de “La banda de los cuatro” utilizando la parodia como elemento crítico. En los inicios del filme se presentan dos políticos, Master Maozi (帽子), literalmente “Sombrero”, y Master Gunzi (棍子) “Palo” como los villanos de la obra. Estos entran a una galería de arte con la intención de destruir todas las obras. Sin embargo, una vez entra la noche los personajes de los cuadros cobran vida y arreglan la galería. La trama culmina con una batalla final entre los másteres y los personajes ilustrados. La destrucción de las obras de arte es una metáfora de la purga hacia los elementos burgueses y capitalistas que estaban intentando erradicar durante este periodo<sup>119</sup>.

Esta animación no solamente está ambientada en un tiempo contemporáneo a su creación. También deja de lado la corriente rural y de visibilización étnica para mostrar un lado de la China más urbana, a la que la mayoría de los ciudadanos no podían acceder. Es por ello que “One night at the Art Gallery” (1978) aunque sea una obra de animación que se ha desarrollado fuera de los círculos dominantes de la Escuela de Animación china, debido a su particularidad estética y a su trasfondo político es merecedora de ser mencionada como excepción a la regla.

Con el fin de la Revolución Cultural y las reformas políticas del nuevo gobierno, el SAFS no sólo retomó el ritmo de producción, sino que dejó de ser el único estudio de animación del país. A su vez hubo un cambio de mentalidad con el uso político que se le estaba dando al sector de animación audiovisual. El eslogan artístico “Dejemos que la literatura y las artes sirvan a la política” por el que se había regido la Escuela de Animación pasó a ser “Dejemos que la literatura y las artes sirvan a la gente y socialismo”, a esta modificación se le atribuye un carácter de potencial liberación

---

<sup>117</sup> Wu, W., *Chinese animation*, 33.

<sup>118</sup> *Ibid.*, 41.

<sup>119</sup> *Ibid.*, 34-37.

sociocultural<sup>120</sup>. A efectos prácticos esto repercutió en la aparición de competencia en el mercado de la animación y a mayor permisión de elementos extranjeros.

Una de las animaciones que sí formaron parte de la corriente principal del *meishu* después de la revolución cultural y la muerte de Mao, fue “Nezha conquers the Dragon King” (1979)<sup>121</sup>. Este proyecto rescata la animación basada en la mitología y el folclore subrayado por un estilo que enfatiza la tradición china. Para ello se utilizó un famoso mural situado en el templo de Yongle (永乐宫, Yǒnglè gōng) que representa las bases esenciales de la pintura taoísta<sup>122</sup>, como fondo del pueblo del protagonista. A su vez, el diseño del personaje principal estaba basado en los retratos de los niños de año nuevo (Figuras 7 y 8). El diseño del protagonista rechaza los estereotipos de masculinidad iniciales de la animación *meishu* e incorpora la vertiente más reciente del “niño héroe”. Del mismo modo que “One night at the Art Gallery” (1978), en el filme “Nezha conquers the Dragon King” (1979) el protagonista debe luchar contra cuatro dragones, metáfora de la banda de los cuatro. La lucha entre la tradición y la modernidad se pone de manifiesto y culmina con el suicidio de Nezha, en una de las escenas más dramáticas de la animación china<sup>123</sup>. Este estilo ya había sido puesto en marcha durante las primeras etapas de la búsqueda identitaria de la Escuela de Animación, llegando a su culmen con “Havoc in Heaven” (1961-1964), pudiéndose trazar otros paralelismos, como la adaptación de obras literarias de renombre a la animación, o la utilización de elementos culturales que aporten una diferenciación étnica con el resto de animaciones extranjeras.

---

<sup>120</sup> Wu, W., *Chinese animation*, 36.

<sup>121</sup> Macdonald, *Animation in China*, 136-172.

<sup>122</sup> Wu, W., *Chinese animation*, 36.

<sup>123</sup> Macdonald, *Animation in China*, 136-172.



**Figura 7.** Taller de Yongshun Hao en Huaxian, “Nianhua”, o “Pintura de año nuevo” (年画, Niánhuà). Fotografía de Bi Xingshi para China Daily. Obtenido de [http://europe.chinadaily.com.cn/culture/2013-02/15/content\\_16224355.htm](http://europe.chinadaily.com.cn/culture/2013-02/15/content_16224355.htm). Acceso en [05/08/2020].



**Figura 8.** Fotograma de “Nezha Conquers the Dragon King”. 1979. Dirigido por Wang Shuchen, Yan Dinxian, y A. Da. China: Shanghai Animation Studio. Obtenido de [https://www.youtube.com/watch?v=Z0SKGg8xOPs&ab\\_channel=EstherRobb](https://www.youtube.com/watch?v=Z0SKGg8xOPs&ab_channel=EstherRobb). Acceso en [01/08/2020].

### 2.3. Apertura comercial y TV.

El periodo de finales de la década de los setenta y los ochenta es una época de gran cambio para la animación en general y para la china en particular. El uso de la televisión se encontraba en auge y las series animadas se convirtieron en un producto estrella para el sector. A su vez, en China se estaban implantando las cuatro reformas de Deng Xiaoping<sup>124</sup>. Uno de los aspectos más influyentes para la animación fue que en el territorio chino no existía ya un único estudio amparado por el estado, sino que además debían competir con los programas extranjeros. Es por ello que con la llegada del anime en la televisión china la producción local se vio desplazada<sup>125</sup>. Durante este periodo el debate entre lo nacional y lo extranjero vuelve a reavivarse con más fuerza si cabe, y la Escuela de Animación china insistió en la diferenciación estética<sup>126</sup>. Dado que ya existía una estandarización oficial de los valores estéticos y narrativos que son aceptables en el *meishu*, el siguiente paso consistiría en otorgar una etiqueta a las distintas formas de animación que fueron desarrolladas.

Como consecuencia, los géneros que se establecieron fueron cinco. El primero corresponde a la animación de acuarela y tinta china, en inglés conocida como *water and ink animation* o *brush-painting animation*<sup>127</sup>. De este género es característico el estilo paisajístico moderno chino y corresponde con casos como “Where Is Mama” (1960), “Cowbooy’s Flute” (1963) o “Feelings from Mountain and Water” (1988) entre otros. El segundo género es el de la animación con recortes, o *paper-cut animation*, el cual es una variante de *stop motion* inspirado en el teatro de sombras. Filmes como “Piggy Eats Watermelon” (1958), 渔童 (Yú tóng) “The Fisher Boy” (1959) o 鹬蚌相争 (Yù bàng xiāng zhēng) “Struggle between Snipe and Clam” (1983), pertenecen a este género; siendo este último una combinación entre el estilo de tinta china y de animación con recortes<sup>128</sup>. El siguiente género también está relacionado con el papel, pero en lugar de recortarlo para crear distintos dibujos, estos son doblados para crear formas con capacidad de movimiento. Sería una forma de *stop motion* con origami, o 摺紙 (Zhézhǐ). Algunas de las obras pertenecientes a este género son 聪明的鸭子 (Cōngmíng de yāzi) “Smart Duck” (1960), 湖上歌舞 (Húshàng gēwǔ) ”Singing and

---

<sup>124</sup> Yongnian Zheng. *Contemporary China: a History since 1978*. (Hoboken: John Wiley & Sons Inc., 2013), 22-26.

<sup>125</sup> Fang, “Animations Meet Globalization”, 28.

<sup>126</sup> Wu, W., *Chinese animation*, 47-52.

<sup>127</sup> Hua, “Animating Science”.

<sup>128</sup> Voci, “Electric Shadows”, 192-209.

Dancing by the River” (1964) o 巫婆、鳄鱼、小姑娘 (Wūpó, è yú, xiǎo gūniáng) “The Witch, the Crocodile, and the Little Girl” (1985). Otro de los géneros inspirados en el teatro es la animación de marionetas, o *puppet animation*, otra variación de *stop motion*. Algunos ejemplos son “The Magic brush of Maliang” (1955), 真假阿凡提 (Zhēn jiǎ ā fán tí) “The Real A’fanti and the Artificial One” (1987) o 西岳奇童 (Xīyùè qí tóng) “The Magic Boy of Xiyue” (1984). El último género pertenece a la técnica de *cel animation*, hoy en día conocida como animación tradicional, en la cual se dibuja fotograma a fotograma para crear la ilusión de movimiento. A este género pertenecen muchas de las obras de animación china más remarcables para la audiencia; como “The Conceited General” (1956), “Havoc in Heaven” (1961; 1964) o “The Nine-Colored Deer” (1981). En conjunto todos estos géneros cuentan con tres bases principales, las cuales ya se habían discutido durante la edad dorada de la animación china. El *meishu* debía de partir de la tradición pictórica o escénica china; la narrativa debía proponer una funcionalidad didáctica y la representación de las deidades, 神 (shén), de las religiones autóctonas<sup>129</sup>. Sin embargo, el interés por los componentes estéticos y narrativos del *meishu* sólo cobraría sentido para las élites, mientras que para las clases populares pasaría desapercibido. Mientras que en China durante la Revolución Cultural la producción de animación casi se había detenido por completo, repitiendo modelos previos<sup>130</sup>, en el resto de países productores de contenido el proceso de animación había continuado.

En la década de los ochenta la animación extranjera ganó mucha relevancia para la audiencia china. “Astroboy” (1980-1981) y “Transformers” (1984-1987) son dos ejemplos de ello. Al estar situados en una narrativa y estética de ciencia ficción, nueva para el público chino, crearon mucho más interés que las animaciones de corte tradicional a la que la hegemonía del *meishu* les tenía acostumbrados. A su vez en el caso de “Transformers” (1984-1987) se dio lugar un fenómeno que hasta la fecha no había acompañado al público chino: el *merchandising*<sup>131</sup>. La venta de objetos físicos pertenecientes a esta animación dio lugar a que formara parte de la vida activa para las generaciones de niños y que se mantuviese como parte del imaginario colectivo a lo largo del tiempo<sup>132</sup>.

---

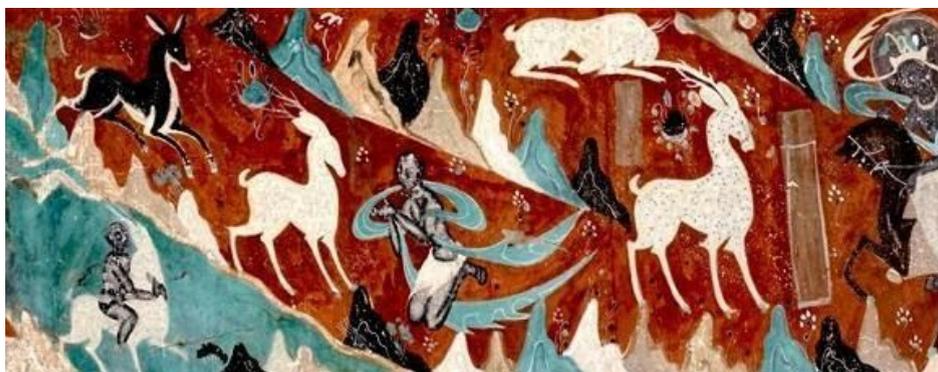
<sup>129</sup> Long, “The Expression of Folk”, 129-133.

<sup>130</sup> Wu, W. *Chinese animation*, 59.

<sup>131</sup> Furniss, *Animation*., 216.

<sup>132</sup> Wu, W. *Chinese animation*, 90.

Uno de los filmes chinos que intenta introducirse a la nueva corriente más afín a los valores de modernización fue 丁丁战猴王 (Dīngdīng zhàn hóu wáng) “Dingding conquers the monkey king” (1980)<sup>133</sup>. Esta obra cuenta la historia de Dingding, un niño que ha crecido en la era de la reforma y se cansa de ver “Havoc in Heaven” (1961; 1964). Ante esto el Rey Mono Sun Wukong se intriga, pues nunca había visto a un niño perder el interés en sus aventuras. Por ello, el Rey Mono sale de la pantalla y se dispone a descubrir el mundo moderno de Dingding. Después de varias aventuras, Sun Wukong admite su derrota ante el ingenio y los conocimientos científicos del niño. Aunque en todo momento tiene una intención didáctica para el público infantil, especialmente en el ámbito de las ciencias, el conflicto social que plantea es ineludible. La derrota del Rey Mono ante un niño al que le interesa más la ciencia y la tecnología representa la derrota de la cultura y los valores tradicionales chinos ante los procesos de modernización<sup>134</sup>.



**Figura 9.** Gruta de Mogao. Dinastía Wei del Norte, 386 - 534 dC. Cueva 257, Detalle de “Jataka of the Deer King”, 58.5 x 588 cm. Obtenido de <http://en.people.cn/features/dunhuang/pages/murals5.htm> Acceso en [08/08/2020]

A este conflicto se le añade el hecho de que el atraso técnico entre la animación extranjera y la china era palpable. Un ejemplo de ello, diseñado aún desde el patrón *meishu* fue “The Nine-Colored Deer” (1981). Esta animación está inspirada en una secuencia de pinturas murales basados en el relato budista Jataka del mismo nombre encontrados en la cueva 257 de las grutas de Mogao (Figura 9 y 10). Estéticamente conserva las formas y la paleta de colores de los frescos originales y narrativamente los elementos que acompañan a la historia budista original. Este filme se produjo como un intento de volver a darle valor al *meishu*, pero desgraciadamente para sus creadores, pasó muy desapercibida para la audiencia. El fracaso de “The Nine-Colored Deer”

<sup>133</sup> Ibid., 54-58.

<sup>134</sup> Hua, “Animating Science”.

(1981) tiene mayor sentido si se compara visualmente con los filmes extranjeros que se estaban estrenando. La profundidad del paisaje en la animación de “The Fox and the Hound” (1981) de Disney Studio o la ilusión de movimiento frenético en “Astroboy” (1980-1981) hicieron que “The Nine-Colored Deer” (1981) fuera menos atractiva para el público infantil (Figuras 11 y 12)<sup>135</sup>. Ante el éxito de las producciones internacionales y a la pérdida de interés en el *meishu* se intentaron trazar nuevas estrategias de mercado.



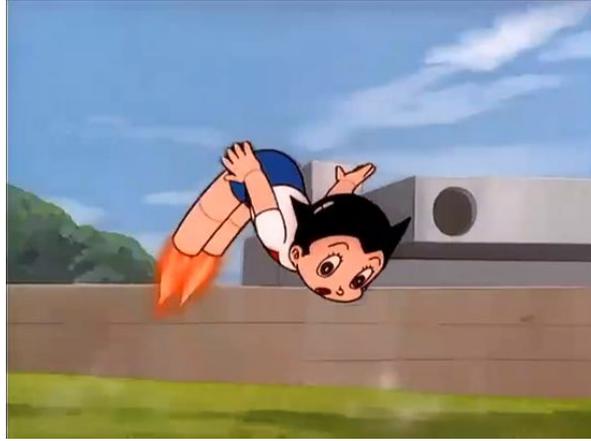
**Figura 10.** The Nine-Colored Deer, 1981. Dirigido por Qian Jiajun y Dai Tielang. China: Shanghai Animation Studio. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=SMlgyzu3Z0c> . Acceso en [08/08/2020].



**Figura 11.** *The Fox and the Hound* 1981 Animated Film. Dirigido por Ted Berman, y Richard Stevens. EE.UU: Walt Disney Productions. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=9z3HOL17QLM> Acceso en [09/08/2020]

---

<sup>135</sup> Jones, Chinese Animation Industry, 18-20.



**Figura 12.** Fotograma de “Astroboy” 1980-1981. Dirigida por Noboru Ishiguro. Japón: Tezuka Productions. Obtenido de <https://www.dailymotion.com/video/x2kpfyo> Acceso en [09/08/2020]

Junto al conflicto de la lucha entre la tradición y la modernización, a la industria de la animación le acompañaron una serie de pérdidas económicas. El formato de serie de televisión no era rentable si no se contaba con el dinero de empresas anunciadoras, y los modelos de producción estadounidense y japoneses eran más adecuados. Aunque había un mayor número de empresas y profesionales, gran parte estaban subcontratados por estudios extranjeros. Para contrarrestar este problema se llevaron a cabo políticas proteccionistas como reservar un número mínimo de minutos a las animaciones locales en todos los canales nacionales<sup>136</sup>.

Una de las series producidas que intentaron hacerle frente al mercado imitando los modelos de negocios estadounidenses fue “Inspector Black Cat” (1984–1987). Esta serie estuvo inspirada en un libro de imágenes para niños. Junto al lanzamiento se incluyó una serie de objetos de *merchandising* que obtuvieron ganancias récord en el sector de la animación china. Estuvo dirigida por Dai Tielang (戴铁郎, Dài tièláng, 1930-2019), graduado en la Academia de Cine de Beijing en los años cincuenta, muestra de que durante este periodo la carrera de animación estaba ya promovida, existiendo un interés en su profesionalización. Dai fue el encargado de otorgarles características artísticas que siguieran siendo afines a la Escuela de Animación<sup>137</sup>. Es por ello que a lo largo de la trama se ve representada la dualidad moral entre los gatos buenos protagonistas y el malvado ratón antagonista. La dualidad del gato y el ratón se ha utilizado a lo largo de la historia de la animación para presentar la lucha interna del socialismo. Algunas de estas obras son 谢谢小花猫 (Xièxiè xiǎohuā māo) “Thank You,

<sup>136</sup> Zhou, W., *Chinese Independent Animation*, 193.

<sup>137</sup> Wu, W., *Chinese animation*, 63-67.

Kitty” (1950), 好猫咪咪 (Hǎo māomī mī) “Good Cat Mimi” (1979), 猫咪的胡子 (Māomī de húzi) “The Cat’s Mustache” (1981), 老猪选猫 (Lǎo zhū xuǎn māo) “The Cats Selected by an Old Pig” (1983), 断尾巴老鼠 (Duàn wěibā lǎoshǔ) “A Mouse with a Broken Tail” (1984), y 猫养老鼠 (Māo yǎnglǎo shǔ) “The Cat Feeds the Mouse” (1988). Sin embargo, lo que diferenció a “Inspector Black Cat” (1984–1987) fue la violencia, relativamente explícita, para tratarse de un programa infantil, donde la muerte de los enemigos era muy recurrente para la opinión de los padres. Con todo fue una serie diseñada para educar a los niños, aportando elementos futuristas y datos científicos de zoología. La serie fue abruptamente cancelada en parte por la presión de los padres, y en parte por no ser suficientemente *meishu* para los académicos, y además contar con efectos especiales y un estilo demasiado occidental<sup>138</sup>. A pesar de esto, Dai fue uno de los primeros autores en liderar la nueva vertiente de animación al servicio del mercado.

A estas alturas, la apertura al exterior había afectado a la producción nacional en tres aspectos. El primero, es que la animación se había convertido en un producto puramente infantil. Así, para los niños ver la tele era sinónimo de animaciones<sup>139</sup>. El siguiente aspecto está relacionado con la presión de los animadores a no utilizar elementos occidentales en ninguna de sus obras, lo que acabaría degenerando en proyectos auto-orientalistas<sup>140</sup>. El tercer aspecto fue la transformación de la concepción de la animación como herramienta didáctica. Como conclusión, durante las décadas de los setenta y ochenta el estándar narrativo visual de la animación china pasó del *meishu* de la academia a una vertiente más en consonancia con el periodo de modernización en el que se encontraba el país. La temática de ciencia ficción, aunque fuese aplaudida por parte de los consumidores, resultaba demasiado expuesta a la cultura occidental, según los grandes representantes de la Escuela de Animación. Es por ello que durante los ochenta convivirán estas dos vertientes, perdiéndose progresivamente la hegemonía visual del *meishu*. La transición económica había logrado que los valores éticos y estéticos de la industria de la animación tuvieran que replantearse una vez más.

---

<sup>138</sup> Du, *Animated encounters*, 19.

<sup>139</sup> Wu, W., *Chinese animation*, 71-73.

<sup>140</sup> Du, *Animated encounters*, 17; Wu, W. *Chinese animation*, 72, 120, 140.

## 2.4. Nueva Era: *post-meishu* y CGI.

1989 fue un año de grandes acontecimientos para el Estudio de animación de Shanghái<sup>141</sup>. Por primera vez en su historia casi tuvieron que declararse en bancarrota, pues todos sus animadores se pusieron en huelga debido a las duras condiciones de trabajo sumadas a su pésimo salario. Muchos de sus animadores se fueron a otros estudios extranjeros donde prometían mejores condiciones laborales. Con la pérdida del monopolio de la animación los estudios nacionales se atrevieron a crear sus propias obras de animación, como hizo el Estudio cinematográfico de Ciencia y Educación de Pekín, 北京科学教育电影制片厂 (Běijīng kēxué jiàoyù diànyǐng zhì piàn chǎng), aunque todas ellas estaban enfocadas a una aplicación didáctica. Otro de los nuevos estudios nacionales que surgieron durante la era de la reforma fue el Estudio Changchun, 长春电影制片厂 (Zhǎngchūn diànyǐng zhì piàn chǎng), quien contrató a seis animadores procedentes de la Academia de Bellas Artes de Jilin, 吉林艺术学院 (Jílín yìshù xuéyuàn)<sup>142</sup>. Este estudio se esforzó en seguir meticulosamente las indicaciones a favor del *meishu* de la Escuela de animación creando proyectos como 雁阵 (Yànzhèn) “The Fight of Wild Geese” (1991) utilizando la técnica de acuarela y tinta china, o 医生与国王 (Yīshēng yǔ guówáng) “The Doctor and the King” (1991) el cual está basado en una ópera de Pekín. En general los proyectos realizados por este estudio siguen con cuidado el modelo de “The conceited general”<sup>143</sup>.

En cuanto a la situación económica del SAFS, en abril de 1990 en colaboración con Hong Kong Yili Developing Ltd establecieron una alianza estratégica en la que parte de los departamentos estaban bajo la tutela del Estado, como el de marionetas o el de animación con recortes, mientras que el creativo y el de animación tradicional se agruparon en su propia filial. A su vez, el departamento de procesamiento de imagen se convirtió en una sociedad colectiva. Aunque las tres filiales compartieran una misma entidad, la división de los beneficios era irregular. De este modo no sólo en términos artísticos la industria de la animación se encontraba en una situación de cambios. A

---

<sup>141</sup> Zhou, W., *Chinese Independent Animation*, 26.

<sup>142</sup> Chen, Hailu. "CGI Ink-Painting Animation in Contemporary China, 1989-2019." *Association of Chinese Animation Studies*, <http://acas.ust.hk/2020/07/24/cgi-ink-painting-animation-in-contemporary-china-1989-2019/>, junio de 2020 (consultado el 16 de agosto de 2020).

<sup>143</sup> Wu, W., *Chinese animation*, 69, 70.

nivel económico se estaba gestando un nuevo panorama más en relación con la competencia del mercado que con los valores socialistas de Mao<sup>144</sup>.

En la década de los noventa el desarrollo tecnológico había crecido más que nunca, y la animación tradicional sería sustituida poco a poco por el *software* de animación e imagen generada por computador (CGI). El primer proyecto chino expuesto en televisión que utiliza CGI fue 黑头发,飘起来 (Hēi tóufǎ, piāo qǐlái) “Flying! Black Hair” (1990) una miniserie de deportes en animación 3D que formaba parte de un programa mayor de la Televisión Central China. En total se estrenaron quince capítulos desarrollados por el Instituto de *Software* de la academia de Ciencias China, el Centro de Diseño Asistido por Computadora de la Universidad de Tecnología del Norte de China y la Compañía de Diseño asistido por computadora del sur de Shanghai. En 1993 se estrenó “Kitty Goes Fishing” en la Televisión de Pekín, *remake* de una animación del mismo nombre de 1952.

A principios de los noventa había unos quince estudios de animación en Pekín. La mayoría estaban dedicados a crear productos de animación como videojuegos, videoclips de música y efectos especiales y en su gran mayoría estaban patrocinados por el Estado. En un anuncio de televisión de *Wuliangye* en el que se empleaba animación 3D se utilizó la estética de acuarela y tinta china, lo que reactivó el interés nuevamente por el *meishu*. Sin embargo, sus características visuales en la era de la computarización ya no se encontraban tan arraigadas en las bases académicas elitistas de la Academia de Bellas Artes y de la Escuela de animación. Los elementos provenientes de la tradición china defendida por el maoísmo, como las pinturas de estilo *guohua* o los géneros teatrales se vieron diluidas por la exageración y la parodia<sup>145</sup>; es a esto a lo que las fuentes se refieren como “auto-orientalismo”<sup>146</sup>. El gobierno, aunque había liberado parte del mercado de la animación, siguió patrocinando proyectos, especialmente como herramienta divulgadora del nacionalismo. De hecho, en el día nacional se celebraba un festival de cine, inaugurado en 1979 con “Nezha conquers the dragon king” y que se siguió estimulando en especial medida con los nuevos productos realizados con CGI. El corto de cinco minutos 青娜 (Qīng nà) “Chyna” (2001) fue uno de los primeros proyectos de animación en ser creado en su totalidad con CGI, aunque fue criticado por

---

<sup>144</sup> Isabel Galwey. "The Urban Fringes of Contemporary Chinese Animation." *Association of Chinese Animation Studies*,). <http://acas.ust.hk/2019/03/13/the-urban-fringes-of-contemporary-chinese-animation/>, marzo de 2019 (consultado el 8 de agosto de 2020).

<sup>145</sup> Wu, W., *Chinese animation*, 83-88.

<sup>146</sup> Du, *Animated encounters*, 17; Wu, W. *Chinese animation*, 120, 140.

ser una versión china del personaje de Lara Croft. En la trama se muestra a la protagonista intentando reunir un equipo de guerreros de terracota para salvar el mundo de un desastre natural, culminando en una actuación grupal de baile en frente de la Ciudad Prohibida<sup>147</sup>.

Se puede apreciar cómo los elementos de la tradición cultural se van modificando para convertirse en símbolos superficiales pero que encajan mucho mejor en el mundo moderno. Esta sería la línea de actuación que seguirán las producciones chinas a partir de 1995, donde culmina la apertura del mercado y el estado ya no podía proteger como antes la producción nacional. Gracias a las facilidades que otorga la animación con ordenador, a partir de 1995 las series de animación se convierten en productos más elaborados y de mayor extensión<sup>148</sup>. Algunos ejemplos son 自古英雄出少年 (Zìgǔ yīngxióng chū shàonián) “Heroes Have Come from Children Since Ancient Times” (1995), 封神榜传奇 (Fēngshénbǎng chuánqí), “The Legend of the Investiture of the Gods” (1997–1999), 大头儿子小头爸爸 (Dàtóu er zi xiǎo tóu bàba) “Son with a Big Head and Dad with a Tiny Head” (1996–1998), 太阳之子 (Tàiyáng zhīzǐ) “Son of the Sun” (1997), 小糊涂神 (Xiǎo hūtú shén) “Small Silly God” (1998) o 辉煌的童年卡拉OK (Huīhuáng de tóngnián kǎlāoke) “The Brilliant Childhood Karaoke” (1998). Estas series están basadas en historias simples orientadas al entretenimiento de un público infantil, acompañadas de didácticas morales y científicas. Aunque se seguía haciendo uso de argumentos clásicos provenientes de la mitología y el folclore, habían quedado relegados a un elemento paródico comparado con el *meishu*. Al mismo tiempo, las obras creadas durante este periodo están sometidas a la “invasión cultural” del anime<sup>149</sup>. Como resultado la estética *meishu* se va mezclando con el estilo japonés (Figuras 13 y 14). Pese al relativo éxito que tuvieron los filmes de este periodo, fueron criticados por medios extranjeros por no ser ni estética ni narrativamente interesantes. Con todo, la utilización de elementos tradicionales y mitológicos en los productos dedicados al público infantil era una buena fórmula que debía de ser explotada por la industria, siendo la antesala de lo que hoy en día conforman los “taquillazos”, en inglés los llamados *blockbuster*, chinos<sup>150</sup>.

---

<sup>147</sup> Wu, W. *Chinese animation*, 99.

<sup>148</sup> Johnson, et al., *China's IGeneration*, 57-59.

<sup>149</sup> Qian, “Dissemination and Localization”, 20-27.

<sup>150</sup> Wu, Sixue, and Wenting Wang. “A Study on the Reconstruction of Cultural Confidence in Chinese Animation.” (In *Proceedings of the 4th International Conference on Culture, Education and Economic Development of Modern Society* (ICCESE) volume 416:287–90. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. Chengdu : Atlantis Press, 2020).



Figure 2. Traditional character design (upper tier) vs. character design in Chinese anime (lower tier)

**Figura 13.** Comparación diseño de personajes en animación china *meishu* y anime chino. Fuente: Qian Wuqian. *The dissemination and localization of anime in China: Case study on the Chinese mobile video game Onmyoji*. p. 20.



Figure 3. Traditional background design (upper tier) vs. background design in Chinese anime (lower tier)

**Figura 14.** Comparación diseño del paisaje en animación china *meishu* y anime chino. Fuente: Qian Wuqian. *The dissemination and localization of anime in China: Case study on the Chinese mobile video game Onmyoji*. p.20.

### 3. La figura del Rey Mono.

En la animación china la figura del Rey Mono, Sun Wukong, es la más representada a lo largo de su historia<sup>151</sup>. Además, es un recurso recurrente en los puntos de inflexión del desarrollo del *donghua*<sup>152</sup>. Es por ello que en este último apartado se hará un recorrido de la evolución de las animaciones del Rey Mono en China y su influencia en proyectos extranjeros hasta llegar a su última gran aparición en el panorama chino con *西游记之大圣归来* (*Xīyóu jì zhī dà shèng guīlái*), cuya traducción oficial es “Monkey King: Hero is Back” (2015). Este último filme ayudará a entender las nuevas dinámicas de la animación china en cuanto a su relación con el *meishu*. También se podrá aclarar cómo ha madurado el proceso de copia-aprendizaje de los estudios extranjeros; y por último abordar las comunicaciones que existen entre el público, las plataformas digitales y el éxito de la película, las cuales también tienen relación con la animación independiente.

Una de las apariciones más tempranas de la figura de Sun Wukong es en “Princess Iron Fan” (1941)<sup>153</sup>. Al estar tan influenciado por la producción estadounidense de la época, especialmente de los hermanos Fleicher y de Disney Studio, no es de extrañar que estéticamente el protagonista tenga un aspecto similar al propio Mickey Mouse. Aunque la influencia comercial estadounidense sea innegable en este filme, la intención principal se le atribuye a la creación de una princesa con características chinas siendo las características etnográficas un requisito indispensable.

---

<sup>151</sup> Macdonald, *Animation in China*, 15.

<sup>152</sup> Sun, “Monkey King”

<sup>153</sup> Wu, W. *Chinese animation*, 13.



**Figura 15.** Fotograma de “Havoc in heaven”, 1964. Dirigida por Wan Laiming. China: Shanghai Animation Film Studio. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=Hu0XosgxCyU> Acceso en [12/08/2020].

“Havoc in heaven” (1961; 1964) es la segunda gran aparición de Sun Wukong<sup>154</sup>. Este filme coincide con el Gran salto adelante, cuando los valores socialistas se estaban poniendo en valor en todas las producciones de animación nacional. Esta nueva obra de fantasía revolucionaria encaja a la perfección con el nuevo régimen político, a la vez que expresa el marco etnográfico que le aporta las características de la cultura china (Figura 15). A día de hoy se le sigue considerando como una obra maestra perteneciente a la Edad de oro de la animación china. El diseño de su personaje es el que más ha perdurado en el tiempo dentro del imaginario colectivo ayudándose de elementos audiovisuales inspirados en la ópera de Pekín, corriente ya iniciada en “The conceited General” (1956) por Te Wei<sup>155</sup>.

---

<sup>154</sup> Ibid., 60-62.

<sup>155</sup> Macdonald, *Animation in China*, 19, 82; Wu, S., “Reconstruction of Cultural Confidence”, 287-290.



**Figura 16.** Fotograma de “Dingding Conquers the Monkey King”, 1980. Dirigido por Te Wei, Lin Wen Xiao, Yan Dingxian. China: Shanghai Animation Film Studio. Obtenido de <https://www.bilibili.com/s/video/BV1qW411Z7Po> Acceso en [12/08/2020].

La siguiente aparición notable del Rey Mono es veinte años después, en la animación por recortes “Dingding Conquers the Monkey King” (1980). El desencanto hacia la china tradicional y la temática *meishu* planteaba un conflicto con la modernidad, por lo que el propio Sun Wukong fue retratado como el villano protagonista (Figura 16). La estética de este personaje es mucho más infantil con líneas redondeadas y desproporcionadas. Tiene sentido si se entiende que pertenece al periodo en el que se estaba inculcando a los niños los valores de las cuatro modernizaciones de Deng Xiaoping. La serie 金猴降妖 (Jīn hóu jiàng yāo) “The Monkey King Conquers the Demon” (1984) marca el impacto de la llegada de la televisión como parte de la vida diaria de la población (Figura 17). En esta animación se abandona la perspectiva de representar al Rey Mono como villano, y en su lugar se le presenta como un inteligente estratega. Se presentan algunos cambios estéticos como una figura más esbelta o el esfuerzo en la expresividad del personaje, con la intención de que al público le fuera más sencillo conectar emocionalmente.<sup>156</sup>

---

<sup>156</sup> Sun, “Monkey King”.



**Figura 17.** Fotorama de “The Monkey King Conquers the Demon”, 1984. Dirigida por Te Wei, Lin Wen Xiao, Yan Dingxian. China: Shanghai Animation Film Studio. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=zmLXmXVx7Oo> Acceso en [12/08/2020].

Los comienzos del siglo XXI coinciden con la colaboración internacional entre los estudios extranjeros. Es en este contexto donde se realiza una colaboración sino-canadiense en la que nace una nueva serie sobre Sun Wukong llamada 西游记 (Xīyóu jì) “Journey to the West - Legends of the Monkey King” (2000). Pese a tener una clara influencia occidental, las bases estéticas del personaje se mantienen (Figura 18). Los cambios propuestos le dan características más humanoides a la vez que le vuelve a atribuir una apariencia más infantil. A su vez los elementos estéticos influenciados por la ópera de Pekín desaparecen, aunque los elementos básicos como la gama de colores o la vestimenta sí se conservan. Resulta curioso que pese a que la figura del Rey Mono haya sido aparecido en distintos puntos históricos de la animación china y con distintas intenciones políticas, el diseño de su personaje no haya cambiado nunca, excepto en pequeños detalles<sup>157</sup>.

---

<sup>157</sup> Ning Shao, et. al., “Understanding Cultural Fusion as a Concept to Decode Animated Character Visual Design,” Tesis, (Universidad Drexel, 2016), 28-31.



**Figura 18.** Fotograma de “Journey to the West: Legends of the Monkey”, 2000. Canadá y China: China Central Television y Cinar. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=NcFz0kstPpI> Acceso en [12/08/2020].

Aunque esta representación concreta de Sun Wukong no haya llegado a gran parte del público internacional, ha aparecido en multitud de productos audiovisuales de diversos orígenes. La forma más famosa probablemente sea en la adaptación comercial japonesa del manga “Dragon Ball” (1984), del cual han derivado series, películas, videojuegos y miles de productos de *merchandising*<sup>158</sup>. En esta animación Sun Wukong es una especie de superman mitológico. Otro ejemplo de gran renombre es la película de la famosa serie de animación Doraemon, “Doraemon: The Record of Nobita's Parallel Journey to the West” (1988), donde el protagonista principal toma el lugar de Sun Wukong. También en el manga y anime “Saiyuki Reload” (2003) aparece el rey mono representado como un adolescente. Como se puede observar, en Japón particularmente la figura literaria del Rey Mono parece tener especial interés, pues “Dragon ball” no ha sido la única obra en recurrir a su figura aunque sí la que le ha otorgado mayor repercusión<sup>159</sup>. Otra de las representaciones contemporáneas que utilizan esta figura es la producción del filme chino-americano protagonizado por Jackie Chan “The forbidden kingdom” (2008). Aunque en la mayoría de sus versiones la figura es representada acorde a su contexto mítico de la historia original, en los últimos años han aparecido dramatizaciones más modernas de la historia como en la telenovela coreana “A Korean Odyssey” (2017) en la que se cuenta la historia ambientada en un periodo más actual; o en el cómic “An american born chinese” (2006) de Gene Luenyang en el que se hace una alegoría entre el viaje del Rey Mono hacia el oeste y el viaje personal de un

<sup>158</sup> Wu, W. *Chinese animation*, 103.

<sup>159</sup> Shao, “Cultural Fusion”, 23-27.

americano de ascendencia china. Existen otras producciones donde no se han inspirado en la obra literaria como tal pero sí han rescatado el personaje para sacarlo de su contexto original, como en la serie web estadounidense para adolescentes de estética anime “RWBY” (2013); o como el personaje del videojuego “League of legend Wukong” (2011).

Básicamente, la figura del rey mono ha sido representada en gran medida en productos de consumo culturales desde 1940<sup>160</sup>. En un inicio era un fenómeno únicamente chino, pero la fama de sus producciones en Japón dio lugar a que en la posterior ola mundial del anime esta figura se exportase a todas partes del mundo. Se puede apreciar que en la animación china siempre ha mantenido la misma forma, mientras que en las producciones extranjeras, especialmente japonesas, se ha continuado con un diseño de personaje propio. Sin embargo, a medida que China ha ido colaborando con producciones extranjeras, en éstas sí se observa la referencia al modelo nacional. Cabe destacar que aunque el *donghua* tanto en el plano académico como en el popular ha tenido un peso casi inexistente para la comunidad global, en el caso del Rey Mono esto no ha sido así.

Sin lugar a dudas, la figura del Rey Mono es un símbolo nacional para la animación china y su influencia en el exterior, aunque difiera mucho de la original, también es innegable<sup>161</sup>. La primera década del nuevo milenio se constituyó como un periodo de aprendizaje a la hora de adaptar obras nacionales a un público internacional y de reflexión acerca del valor del *meishu* en el cine. Como en todos los periodos de cambio de la animación china, el Rey mono volvió a la pantalla en 2015. Ciertamente el filme “Monkey King: Hero is Back” (2015) ha marcado un cambio de rumbo en la producción de animación comercial. El propio título en inglés es una declaración de intenciones: vuelve el héroe de la animación china para rescatarla. En este filme puede observarse que el *donghua* ha evolucionado a partir de las críticas sin renunciar a sus raíces<sup>162</sup>. Por ejemplo, en el diseño del personaje ha adoptado una forma más adulta y proporcionada, aunque vuelve a encarnar una forma animaloide; a su vez, la vestimenta está mucho más cuidada. En el filme Sun Wukong aparece con dos ropajes distintos, ambos inspirados en la apariencia histórica. El primero que se presenta es de carácter

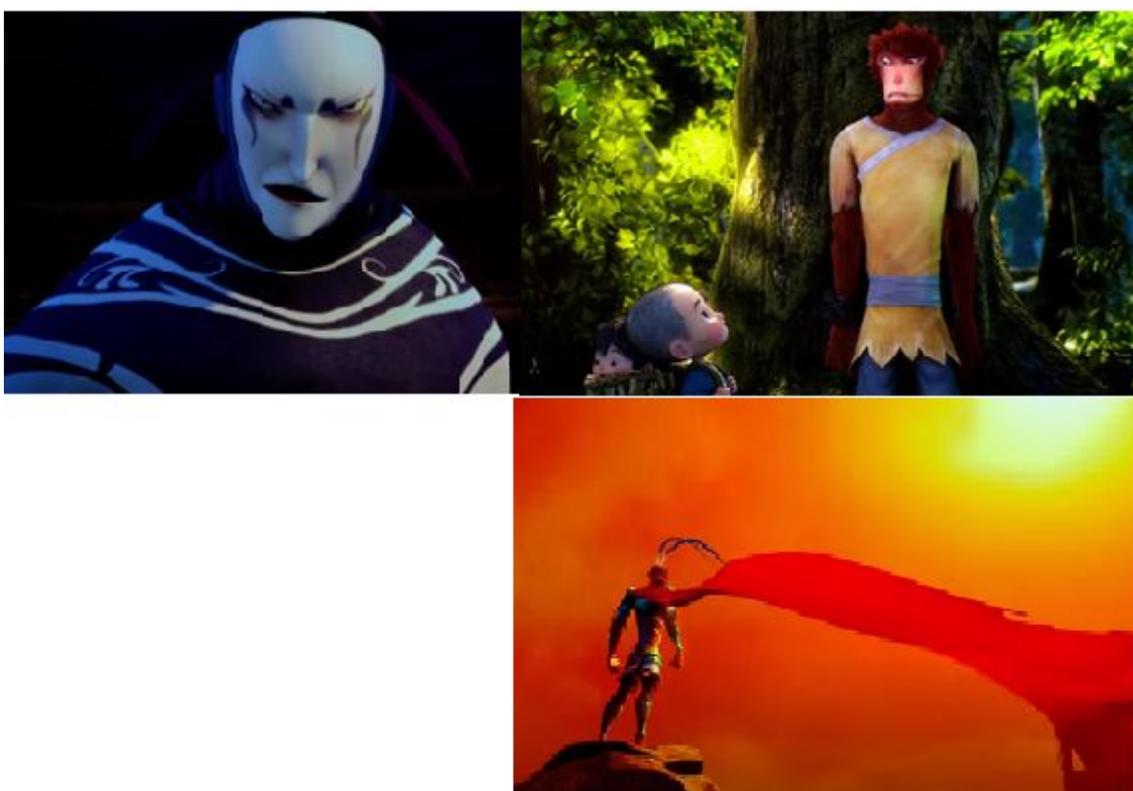
---

<sup>160</sup> Xiaoyu Gao y Li Zhang. “Discussing on the Traditional Chinese Elements and Animation Design.” (In Proceedings of the 2010 International Conference on Information Technology and Scientific Management, 235–37. Tianjin: Scientific Research, 2010).

<sup>161</sup> Yunyi Liao y Annette Hill. “The Myth of ACGN Nationalism in China: Animation, Audiences, and Nationalism,” Tesis, (Lund University, 2020), 7-20.

<sup>162</sup> Wang, “Expression of Traditional Culture”.

más humilde, una simplificación donde solo utilizaron los colores azul y amarillo. El segundo atuendo representa su poder, destacando la armadura y el rojo como color predominante<sup>163</sup>. A su vez ciertas características provenientes del *meishu* son rescatadas, como la figura narrativa del niño que le acompaña, reminiscencia del género de “niño héroe” o aspectos estéticos provenientes de la Ópera de Pekín, como las facciones del villano principal (Figura 19). Narrativamente la película ha rechazado inspirarse estrictamente en el original, y al igual que muchas producciones extranjeras ha optado por crear una narrativa nueva alrededor del personaje que conecte con la sociedad contemporánea. Como indica el director de la obra: *we use our own traditional stories to resonate with our audiences' emotions, and technically we tell the story by means of the West*<sup>164</sup>.



**Figura 19.** Fotogramas de “Monkey King: Hero is Back”, 2015. Dirigido por Tian Xiao Peng. China: Beijing Weiyingshidai Culture & Media; Hengdian Chinese Film Production Co; October Animation Studio. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=v33o9deALkA> Acceso en [12/08/2020].

Lo que resulta más remarcable de este filme es el fenómeno fan que surgió antes de su estreno. Aunque el estudio no había terminado la película, publicaron un tráiler

<sup>163</sup> Gao, “Traditional Chinese Elements”

<sup>164</sup> Jiang, “Hero Is Back”, 122-137.

que no tardó en alcanzar éxito<sup>165</sup>. Bilibili.com es una web en la que se comparten videos en torno a la animación, los videojuegos y los cómics. El 27 de junio de 2015 se publicó un video musical de la película que tuvo un gran número de visualizaciones. Gracias a esto se formó un fenómeno fan que trasladó la discusión a otras redes. A través de la plataforma de microblogueo Weibo.com, los *posts* sobre la película se extendieron a través de las comunidades de fans, multiplicándose con obras de *Fanart* propias y la inclusión de celebridades. Todos estos fenómenos hicieron que la promoción del proyecto por parte de la comunidad web llegase a ser incluso más eficiente que el propio equipo de marketing oficial. Que se lograra implicar a las celebridades en la promoción online de “The monkey king: Hero is Back” (2015) hizo que su fama se extendiera por otra herramienta digital: Wechat. Al estar vinculado al teléfono móvil las conexiones de Wechat son más privadas, a excepción de perfiles públicos como autoridades y celebridades. Los usuarios individuales en esta plataforma no podían hacer que fuera más allá de sus círculos cercanos. Por eso cuando las celebridades empezaron a postear contenido sobre la película, estos llegaban con más facilidad a fans potenciales que a su vez creaban contenido en Weibo.com<sup>166</sup>.

De este modo se creó una comunidad que estaba dispuesta a colaborar y los propios espectadores realizaron un *crowdfunding* que permitió al estudio continuar el proyecto<sup>167</sup>. Se recaudaron 7.8 millones de yuanes entre ochenta y nueve inversores, los cuales recibieron cada uno 250.000 yuanes de beneficio tras las ganancias del estreno. A su vez en los créditos finales de la película aparecieron el nombre de los hijos de los inversores como representantes del *crowdfunding*. Este gesto ayudó a que más personas se solidarizaran con la película y esta tuviera más fama, más audiencia, y por lo tanto, más ingresos. Dadas las expectativas que se habían formado antes siquiera de que su estreno fuese viable, fue todo un éxito en cines llegando a recaudar 956 millones de yuanes en los siguientes cuatro años, superando incluso a filmes como “Kung Fu Panda” (2008) con una recaudación de 617 millones en siete años. “Monkey King: Hero is back” (2015) refleja el paulatino cambio de dinámica entre el producto y el consumidor. El telespectador ya no es un elemento pasivo que simplemente observa, sino que puede participar de forma activa en la producción de su consumo. Lo cierto es que este fenómeno es más propio de la producción independiente y de bajo presupuesto,

---

<sup>165</sup> Li, “Understanding Chinese Animation, 189-205.

<sup>166</sup> Jiang, “Hero Is Back”, 122-137.

<sup>167</sup> Hua, “Animating Science”.

pero el hecho de que se haya dado en un proyecto de estas características muestra claramente el nuevo papel del público.



**Figura 20.** Comparación de personajes. Arriba: “Ne zha”, 2019. Dirigida por Yu Yang. China: Horgos Coloroom Pictures, October Animation Studio. Abajo: “The Conceited General”, 1956. Dirigida por Te Wei. China: Shanghai Animation Film Studio. Obtenido de <https://www.mundodonghua.com/donghua/ne-zha-la-encarnacin-de-la-esfera-demonaca> y <https://www.youtube.com/watch?v=LKRmD-MOeU8> Acceso en [1/08/2020].

“Monkey King: Hero is back” (2015) se convirtió en un referente que determinó las características de los nuevos filmes *blockbusters*<sup>168</sup>. Estas características serán puestas en relación con los éxitos de los últimos años: 大鱼海棠 (Dà yú hǎitáng) “Big fish & Begonia” (2016), 哪吒之魔童降世 (Nǎ zhā zhī mó tóng jiàng shì) “Ne Zha” (2019) y 白蛇：缘起 (Báishé: Yuánqǐ) “White Snake” (2019)<sup>169</sup>. La primera característica común es que el objetivo de audiencia se traslada de un panorama puramente infantil y nacional a uno más juvenil y global, como las películas de Disney. Es por ello que los títulos en inglés de estas películas son una adaptación del título original y no una traducción literal como se ha observado anteriormente. La segunda característica común atiende a la narrativa. El folclore y la mitología vuelven a retomarse igual que en el *meishu*; la diferencia es que se sigue el ejemplo de “Mulan” (1998) y se realizan cambios argumentales para que el público moderno e internacional

<sup>168</sup> Zhou, W., *Chinese Independent Animation*, 198.

<sup>169</sup> Gao, “Traditional Chinese Elements”

pueda conectar con mayor facilidad con la obra. Algunos ejemplos son la utilización de personajes secundarios que aporten un valor cómico. También crean pequeños momentos donde rompen con la ambientación histórica y muestran escenas que forman parte de la vida diaria del espectador, como el momento en el que el maestro de “Ne Zha” (2019) se olvida del pin para abrir la flor de loto al principio del filme<sup>170</sup>. Otra característica común es que ya no se hace alusión a obras pictóricas del pasado, sino que se utiliza la animación previa como fuente de inspiración. De la misma forma que en *Monkey King* se hacen guiños a las versiones pasadas, en los otros tres filmes también pueden apreciarse, ya sean a animaciones nacionales o internacionales. Por ejemplo, en “Ne Zha” (2019) el personaje del maestro está claramente inspirado en el protagonista de “The conceited General” (1956) (Figura 21). En “Big fish & Begonia” tanto el estilo de dibujo como el diseño de personajes recuerda al estilo de Studios Ghibli, aunque tiene un pequeño guiño a “Deer of nine colors” (1981) en ciertos planos. Además, se transforman elementos narrativos propios del *meishu*. Por ejemplo, mientras que el monje que debe acompañar al rey mono ahora es un niño que representa el género de “niño héroe”; Ne Zha, el personaje que había nacido de ese estereotipo se convierte en un macarra incomprensible. También se vuelven a poner en valor contenidos étnicos, aunque no de forma tan evidente como los antiguos filmes. Un ejemplo de ello es “Big Fish & Begonia” (2016) donde el escenario principal era un Fujian Tulou (Figura 20), y serviría de inspiración a Disney para ambientar la nueva película de Mulán (2020)<sup>171</sup>.



**Figura 21.** Fotograma de “Big fish & Begonia”, 2016. Dirigido por Liang Xuan, Zhang Chun. China: B & T, Huoerguosi ENLIGHT MEDIA, Studio Mir. Obtenido de <https://www.netflix.com/watch/80233883?trackId=13752289&tctx=0%2C0%2C8ce8849b6a55b3f4c99331d570710815c50886b3%3A81a4cadf03d5e2e7a0fa3cac811cc312f673cc0f%2C8ce8849b6a55b3f4c99331d570710815c50886b3%3A81a4cadf03d5e2e7a0fa3cac811cc312f673cc0f%2C%2C> Acceso en [1/08/2020].

<sup>170</sup> Shao, “Cultural Fusion”, 3-6.

<sup>171</sup> Wu, S., “Reconstruction of Cultural Confidence”, 287-290.



**Figura 22.** Fotogramas de “White Snake”, 2019. Dirigido por Jiakang Huang y Ji Zhao. China: Light Chaser Animation y Warner Brothers. Obtenido de <https://www.mundodonghua.com/donghua/white-snake>. Acceso en [1/08/2020].

No solo se han hecho referencias a animaciones, sino a las propias técnicas de animación propias del *meishu*. En “White Snake” (2019) se hacen muchas referencias a técnicas de animación propias de la Escuela de Animación china. Por ejemplo, en una de las escenas finales parte del ejército enemigo se representa con figuras de papel doblado, en clara referencia a animaciones como “Smart Duck” (1960). En los inicios del filme también se utiliza un efecto de tinta con un fondo principalmente blanco que recuerda a los trabajos de Te Wei inspirados en el género de pintura *guohua*. El caso estético de “White Snake” (2019) es interesante porque a la vez que muestran estas imágenes clásicas con paisajes propios de la tradición cultural socialista, no tienen miedo en hacer un giro y darle a la imagen tradicional un enfoque más milenial (Figura 22).

A su vez, el fenómeno fan que impulsó el *crowdfunding* de “Monkey king : Hero is back” (2015) se extenderá, afectando a las iniciativas del ámbito de animaciones independientes<sup>172</sup>. El proyecto de Netflix “Big Fish & Begonia” (2016)

<sup>172</sup> Página oficial del filme Big Fish & Begonia (2016) <https://shoutstudios.shoutfactory.com/big-fish-and-begonia/about.html> (Consultado el 10 de agosto de 2020).

nació como animación flash y se publicó en una plataforma de reproducción de video bajo el nombre 大鱼·海棠 (Dà yú·hǎitáng) “Big Fish & Chinese Flowering Crabapple” en 2004<sup>173</sup>. El filme se produjo tanto en animación 2D como 3D, siendo la primera la adquirida por Netflix España. Cuando los creadores de flash quisieron llevar la idea al siguiente nivel también afrontaron dificultades económicas. Al igual que “Monkey King: Hero is back” (2015), se le dio repercusión mediática con Weibo.com, y el agradecimiento a los inversores también se encuentra al principio de los créditos.

En resumen, se puede observar que en la nueva generación de *blockbuster* chinos el rechazo hacia lo occidental no está tan arraigado, aunque la caracterización etnográfica sigue imperando<sup>174</sup>. A su vez se vuelve a reinterpretar antiguos éxitos con técnicas modernas. La implicación del público parece ser un nuevo factor a tener en cuenta en los estudios de animación de futuras producciones. Por último, pero no lo menos importante, toda la narrativa de las cuatro películas comentadas sigue atendiendo a un mensaje político a favor de la revolución socialista, por lo que los intereses del estado no se han terminado de divorciar de la producción audiovisual de masas.

---

<sup>173</sup> Acceso en <https://www.youtube.com/watch?v=sU0mDRjAhWk> (consultado el 27 de noviembre de 2020), No ha sido posible el acceso al vídeo original

<sup>174</sup> Liao, “The Myth“, 7.

## Conclusión

La animación audiovisual es un conjunto de expresiones artísticas que conforman un reflejo de la realidad social. Es por ello que desde la perspectiva de los estudios culturales es un fenómeno tan interesante. El estudio completo de este campo es sin duda una labor compleja, pues no puede ser separado ni de su contexto económico político local e internacional; ni de las características culturales desde donde son concebidas; ni de las referencias narrativas y pictóricas en las que están inspiradas.

La animación china como nuevo medio de expresión artístico en la era contemporánea ha sufrido distintas transformaciones a lo largo de su desarrollo. En sus inicios, empezó a promoverse la búsqueda de un estilo de animación esencialmente chino, movimiento incentivado por el rechazo a la cultura extranjera debido a la ocupación japonesa (1921-1932) y las Guerras del Opio (1839 -1842; 1856-1860). Alrededor de esto, se generaron instituciones académicas que crearon un canon de cómo debían ser los proyectos de animación, cuyas características se pueden resumir en cuatro puntos. Debían ser obras destinadas al público infantil; tener un contenido narrativo inspirado en cuentos folclóricos, relatos mitológicos o novelas de literatura; servir de representación de los ideales y filosofía del gobierno; y usar elementos visuales inspirados y reinterpretados en tradiciones artísticas del pasado, especialmente de la cultura Han, como etiqueta etnográfica<sup>175</sup>.

El auge de la televisión dio lugar a un nuevo paradigma, la lucha entre la tradición y la modernidad, lo nacional y lo extranjero, desencadenó en la caída del valor nacional en las animaciones. La temática de ciencia ficción, aunque fuese aplaudida por parte de los consumidores, también se definía por estar demasiado expuesta a la cultura occidental según los grandes representantes de la Escuela de Animación. Es por ello que durante los ochenta convivirá la vertiente más afín al *meishu* clásico junto con la que había aceptado la exposición de la influencia extranjera<sup>176</sup>.

El periodo que prosiguió a la reforma económica desestabilizó por completo la industria de la animación en China. Es por ello que se dieron cambios tanto en el contenido de las producciones como en la forma de comercialización. La apertura de distintos estudios de animación aparte del SAFS y la competencia con proyectos extranjeros hizo palpable cuales eran las carencias de la animación china. Eso ayudó a

---

<sup>175</sup> Wu, W. *Chinese animation*, 12-21.

<sup>176</sup> *Ibid.*, 67.

que se pasara de tener una actitud anticapitalista y anti extranjera para dar lugar a un nuevo modelo de negocio acompañado de una reforma económica. De ese modo se conformaría una estrategia de “globalización con características chinas”<sup>177</sup> que estaría muy apoyada en la copia y aprendizaje de modelos de animación extranjera. Es en este proceso de cambio donde el *meishu* quedó relegado, quedando como mero elemento paródico en los proyectos de animación que se enfocan en adaptar los estilos de animación de más éxito a la producción nacional.<sup>178</sup>

En lo que respecta a las influencias externas dentro de la animación china, hay que tener en cuenta dos factores principales. Mientras que por parte de la industria de la animación estadounidense, china y europea, los dibujos animados se habían marginado al ámbito infantil; en Japón existía un amplio catálogo pensado para diferentes públicos de edad, género e intereses. Foros, blogs, y plataformas de reproducción de contenido sobre anime empezaron a proliferar y no se tardó en formar toda una comunidad global interesada en este tipo de producción audiovisual. Esto formaría un precedente para la futura divulgación de la animación china. Por otro lado, Disney se había convertido en todo un modelo de negocios. A nivel comercial, había desarrollado toda la estrategia de parques de atracciones y *merchandising*, que era un factor crucial para la perpetuación de las animaciones. A nivel narrativo, había conseguido la fórmula de cuento folclórico/musical que dio lugar a toda una nueva generación de Princesas Disney, que inundarán el imaginario colectivo de las nuevas generaciones en un espacio global.

Se puede observar que en la nueva generación de *blockbuster* chinos el rechazo hacia lo occidental no está tan arraigado, y se han beneficiado de modelos y estrategias externas, aunque la caracterización etnográfica sigue imperando<sup>179</sup>. A su vez, se vuelven a reinterpretar antiguos éxitos con técnicas modernas. La implicación del público parece que puede ser un nuevo factor a tener en cuenta en los estudios de animación de futuras producciones. Pese a los cambios, toda la narrativa de los nuevos filmes sigue atendiendo a un mensaje político a favor de la revolución socialista, por lo que las intereses del estado siguen formando parte de la producción audiovisual de masas. La animación china en su plano más comercial es una continuación de su tradición artística. Al mismo tiempo, es una reinterpretación, pues la concepción de tradición con la que se trabaja es en sí una construcción del periodo maoísta. En cualquier caso, forma parte de

---

<sup>177</sup> Wu, W. *Chinese animation*,46.

<sup>178</sup> Wu, S., “Reconstruction of Cultural Confidence”, 287-290.

<sup>179</sup> Ibid.

un nuevo tipo de expresión artístico cultural que no solo engloba las artes plásticas de la pintura o la escultura, sino también el lenguaje visual desarrollado en el cine, la música y la literatura.

En mayor o menor medida, a lo largo de todas las producciones mencionadas se puede observar la influencia del contexto social. Sin embargo, este fenómeno también sucede en el sentido contrario, aspecto que se incrementa exponencialmente junto con el crecimiento de las comunidades de internet. Es este último aspecto lo que vuelve indispensable para los estudios culturales tener en cuenta no solo la producción de animación, sino de todos los productos y medios de consumo de masas expuestos en la red: desde los videojuegos, películas o música; hasta plataformas de redes sociales.

## Bibliografia

Anderson, Benedict. “Nacionalisme Occidental i Nacionalisme Oriental. Hi Ha Cap Diferència Rellevant Entre Tots Dos?” *Debats. Revista de Cultura, Poder i Societat* 130, no. 1 (2016): 65–72.

Arai, Hisamitsu. “Intellectual Property Strategy in Japan.” *International Journal of Intellectual Property -Law, Economy and Management* 1, no. 1 (2005): 5–12.

Chen, Hailu. “CGI Ink-Painting Animation in Contemporary China, 1989-2019.” Association for Chinese Animation Studies, 24 de julio de 2020. <http://acas.ust.hk/2020/07/24/cgi-ink-painting-animation-in-contemporary-china-1989-2019/>. Acceso 27 de noviembre de 2020.

Chen, Yuanyuan. “Old or New Art? Rethinking Classical Chinese Animation.” *Journal of Chinese Cinemas* 11, no. 2 (2017): 175–88.

Clunas, Craig. *Art in China*. Oxford: Oxford University Press, 2009.

Clunas, Craig. “The Politics of Inscription in Modern Chinese Art.” *Art History* 41, no. 1 (2017): 132–53. .

Dobson, Nichola. *The A to Z of Animation and Cartoons*. Lanham: Scarecrow Press, 2010.

Du, Daisy Yan. *Animated Encounters: Transnational Movements of Chinese Animation, 1940s–1970s*. Honolulu: University of Hawaii Press, 2019.

Du, Daisy Yan. “Suspended Animation: The Wan Brothers and the (In)Animate Mainland-Hong Kong Encounter, 1947–1956.” *Journal of Chinese Cinemas* 11, no. 2 (2017): 140–58.

Du, Daisy Yan. “The Dis/Appearance of Animals in Animated Film during the Chinese Cultural Revolution, 1966–76.” *positions* 24, no. 2 (2016): 435–79.

Fairbank, John K., y Denis Twitchett. *Republican China 1912-1949. Part 1*. Vol. 12. The Cambridge History of China. Cambridge: Cambridge University Press, 1983.

Fang, Q.L, y Wouter de Nooy. “When Chinese Animations Meet Globalization : A Quantitative Study of Whether and How the Chinese Domestic Animation Industry Is Affected by Globalization.” Tesis., Universidad Erasmo de Róterdam, 2007.

Feng, Tingting, and Kuo-Kuang Fan. “A Brief Analysis of Chinese and Western Cultural Differences in Animated Films Featuring Chinese Elements.” *2016 International Conference on Advanced Materials for Science and Engineering (ICAMSE)*, 113–15. Tainan: IEEE, 2016,

Furniss, Maureen. *Animation: Art & Industry*. Bloomington: Indiana University Press, 2009.

Galwey, Isabel. “The Urban Fringes of Contemporary Chinese Animation.” Association for Chinese Animation Studies, 13 de marzo de 2019. <http://acas.ust.hk/2019/03/13/the-urban-fringes-of-contemporary-chinese-animation>. Acceso 8 de agosto de 2020.

Gao, Xiaoyu, and Li Zhang. “Discussing on the Traditional Chinese Elements and Animation Design.” In *Proceedings of the 2010 International Conference on Information Technology and Scientific Management*, 235–37. Tianjin: Scientific Research, 2010.

Han, Byung-Chul. *Hiperculturalidad*. Barcelona: Herder Editorial, 2018.

Hua, Li. “Animating Science and Technology: From Little Tadpoles to the Space Monkey (1950s–1980s).” Association for Chinese Animation Studies, 1 de septiembre de 2017. <http://acas.ust.hk/2017/09/01/animating-science-and-technology-from-little-tadpoles-to-the-space-monkey-1950s-1980s/>. Acceso 4 de mayo 2020.

Jiang, Fei, and Kuo Huang. “Hero Is Back- The Rising of Chinese Audiences: The Demonstration of SHI in Popularizing a Chinese Animation.” *Global Media and China* 2, no. 2 (2017): 122–37.

Johnson, Matthew D., Keith B. Wagner, Tianqui Yu, and Luke Vulpiani. *China's IGeneration Cinema and Moving Image Culture for the Twenty-First*

*Century*. Nueva York: Bloomsbury Academic, 2015.

Jones, Stephanie, John Nelson, and Wei Yang Menkus. ““The Chinese Animation Industry: from the Mao Era to the Digital Age,”” Tesis, Universidad San Francisco, 2019.

Leung, Wing-Fai, and Sangjoon Lee. “The Chinese Film Industry: Emerging Debates.” *Journal of Chinese Cinemas* 13, no. 3 (2019): 199–201

Li, Lei-Lei. “Understanding Chinese Animation Industry: The Nexus of Media, Geography and Policy.” *Creative Industries Journal* 3, no. 3 (2011): 189–205.

Liao, Yunyi, and Annette Hill. “The Myth of ACGN Nationalism in China: Animation, Audiences, and Nationalism,” Tesis, Lund University, 2020.

Long, Lingling. “The Expression of Folk Art in Film and Television Animation.” In *Proceedings of the 1st International Symposium on Innovation and Education, Law and Social Sciences (IELSS 2019)*, 129–33. Shenyang: Atlantis Press, 2019.

Macdonald, Sean. *Animation in China: History, Aesthetics, Media*. Nueva York: Taylor & Francis, 2015.

Meissner, Werner. “China's Search for Cultural and National Identity from the Nineteenth Century to the Present.” *China Perspectives*, no. 6 (2006): 41–54.

Momchilova, Maria. “Cultural Differences in Chinese Animation and Japanese Anime.” *Rhetoric and Communications Journal*, no. 41 (2019): 57–70.

Qian, Wuqian, y Jaqueline Berndt. “The Dissemination and Localization of Anime in China: Case Study on the Chinese Mobile Video Game Onmyoji.” Tesis, Universidad de Estocolmo, 2018.

Shao, Ning, John Andrew, Jr. Berton, Jeremy Fernsler, and Clare Sauro. “Understanding Cultural Fusion as a Concept to Decode Animated Character Visual Design,” Tesis, Universidad Drexel, 2016.

Sito, Tom. *Drawing the Line: the Untold Story of the Animation Unions from*

*Bosko to Bart Simpson*. Lexington: University Press Of Kentucky, 2006.

Sun, Hongmei. “Monkey King and Chinese Animation.” *Association for Chinese Animation Studies*, 28 de enero de 2018. <http://acas.ust.hk/2018/01/29/monkey-king-and-chinese-animation/>. Acceso 8 agosto de 2020.

Sun, Hongmei. *Transforming Monkey: Adaptation and Representation of a Chinese Epic*. Seattle: University of Washington Press, 2018.

Voci, Paola. “Electric Shadows Reloaded: the Post-Digital Animateur, Shadow Play and Handmade Cinema.” *Journal of Chinese Cinemas* 11, no. 3 (2017): 192–209.

Wang, Yu. “Value Expression of Traditional Culture Elements’ Digital Development in Modern Animation Film and Television Art .” In *Proceedings of the 2016 International Conference on Arts, Design and Contemporary Education*, 903–6. Zhengzhou: Atlantis Press, 2016.

Westcott, Tim. “An Overview of the Global Animation Industry.” *Creative Industries Journal* 3, no. 3 (2011): 253–59.

Wu, Sixue, and Wenting Wang. “A Study on the Reconstruction of Cultural Confidence in Chinese Animation.” In *Proceedings of the 4th International Conference on Culture, Education and Economic Development of Modern Society (ICCESE 2020)* volume 416, volume 416:287–90. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. Chengdu : Atlantis Press, 2020.

Wu, Weihua. *Chinese Animation, Creative Industries Digital Culture*. London ; Nueva York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2017.

Zheng, Yongnian. *Contemporary China: a History since 1978*. Hoboken: John Wiley & Sons Inc., 2013.

Zhou, Min, and Hanning Wang. “Anti-Japanese Sentiment among Chinese University Students: The Influence of Contemporary Nationalist Propaganda.” *Journal of Current Chinese Affairs* 46, no. 1 (2017): 167–85.

Zhou, Wenhai. *Chinese Independent Animation: Renegotiating Identity in Modern China*. Cham: Palgrave Macmillan, 2020.