

**LIMITACIONES Y ADAPTABILIDAD:
EL IMPACTO DE DECISIONES ESTRATÉGICAS EN CUATRO
PRODUCCIONES DE ANIMACIÓN JAPONESA**

Alumno/as:

Javiera Rayen-antú Carrera Paiva

José Tomás Delpiano Rodríguez

Profesora guía:

Pamela Tala Ruiz

Facultad de Ciencias Sociales y Artes, Escuela de Animación Digital

Santiago, Chile

2024

Resumen

Esta investigación se llevó a cabo con el propósito de aprender y reflexionar acerca de la toma de decisiones ante condiciones desfavorables, dadas por diversas limitaciones, en la realización de una producción de animación.

Entendemos las limitaciones en relación con los recursos que, en calidad o cantidad, moldean aspectos de una producción. Las hemos categorizado como: espacio de trabajo, herramientas, visión creativa, equipo de trabajo, tiempo y capacidad financiera. Resultaba necesario estudiar casos específicos que nos ofrecieran una mirada más práctica y concreta sobre su presencia, por lo que elegimos *Astro Boy*, *Nausicaä of the Valley of Wind*, *Neon Genesis Evangelion* y *Little Witch Academia*.

Al analizar las limitaciones enfrentadas por estos equipos, identificamos que para *Astro Boy*, la popularidad en el *manga* de Osamu Tezuka le permitió adaptar su obra a un formato animado con un presupuesto reducido. En *Nausicaä of the Valley of the Wind*, la principal limitación consistió en el acotado tiempo en que se debía condensar toda la historia de un *manga* no finalizado. *Neon Genesis Evangelion* enfrentó inestabilidad en el estudio *Gainax* debido a diferencias en las visiones directivas y problemas financieros, llegando a utilizar recursos visuales poco ortodoxos para su capítulo final. Por último, la producción de *Little Witch Academia* experimentó retrasos debido a la inexperiencia de los animadores principales, pero cumplió con su propósito de capacitar a los mismos.

Los hallazgos obtenidos mediante el análisis de estos casos nos llevaron a concluir que la habilidad de los equipos para adaptarse fue un factor determinante para su éxito y que no existe una fórmula que lo garantice: cada decisión supone un riesgo

que asumir. Las limitaciones pueden ser manejadas de manera efectiva si se abordan con creatividad y flexibilidad, permitiendo que las producciones de animación alcancen sus objetivos a pesar de las adversidades.

Palabras claves: Limitaciones - Presupuesto - Visión creativa - Cronograma - Japón - Animación - Producción - Adaptabilidad

SOLO USO ACADÉMICO

Abstract

This investigation was carried out with the purpose of learning and reflecting about decision making in the glance of unfavourable conditions, resulted by diverse limitations within the attainment of an animation production.

We understand limitations in relation to the resources that, either in quality or quantity, shape production's aspects. We have categorised them as: workspace, tools, creative vision, staff, time, and financial capacity. It was necessary to study specific cases that offered a more practical and concrete look about their presence; hence we chose *Astro Boy*, *Nausicaä of the Valley of the Wind*, *Neon Genesis Evangelion* and *Little Witch Academia*.

When analysing the limitations faced by these teams, we identified that for *Astro Boy*, Osamu Tezuka's popularity in *manga* allowed him to adapt his work to an animated format with a reduced budget. In *Nausicaä of the Valley of the Wind*, the main limitation consisted in the bounded time, in which the whole storyline of an unfinished *manga*, had to be condensed. *Neon Genesis Evangelion* faced instability inside of *Studio Gainax* due to differences between the directives and their visions, as well as financial issues, leading to the use of unorthodox visual resources in the series' finale. Lastly, *Little Witch Academia's* production endured delays as a result of the main animators' lack of experience but achieved its purpose of training them.

The findings attained through the analysis of these cases lead us to the conclusion that each staff's ability to adapt was a key factor to their success, and that there isn't a formula that guarantees it: each decision involves a risk to take. Limitations

can be managed effectively if they are addressed with creativity and flexibility, allowing animation productions to reach their objectives despite their adversities.

Keywords: Limitations - Budget - Creative Vision - Schedule - Japan - Animation - Production - Adaptability

SOLO USO ACADÉMICO

Índice

Acerca de esta investigación	7
Las limitaciones en producción de animación	13
Espacio de trabajo	14
Herramientas.....	15
Visión creativa.....	17
Tiempo	19
Equipo de trabajo	22
Coproducciones y subcontrataciones	26
Análisis de casos	28
El caso de <i>Astro Boy</i>	28
El caso de <i>Nausicaä of the Valley of the Wind</i>	34
El caso de <i>Neon Genesis Evangelion</i>	41
El caso de <i>Little Witch Academia</i>	48
Adaptabilidad y riesgos.....	52
Bibliografía.....	57

Acerca de esta investigación

Para producir animación se requieren recursos, los cuales estarán a disposición en una cantidad definida que varía en cada producción. Esa cantidad moldeará la producción de la obra y es a esto a lo que nos referiremos en esta investigación como “limitaciones”. Las causas de estas pueden ser internas a la producción -gestión de recursos- o externas –leyes, acontecimientos sociales, ambientales, económicos, entre otros-. En este ensayo nos enfocaremos en investigar las limitaciones que nacen internamente, tan solo mencionando las externas.

Creemos que las limitaciones constituyen una parte intrínseca del trabajo de animación pues, según hemos apreciado en nuestras fuentes, es habitual que un proyecto sea afectado por estas, sobre todo con las que se relacionan a la fecha de entrega y al presupuesto. En nuestra instancia académica, por ejemplo, pudimos experimentar varias de ellas a la hora de realizar nuestros proyectos y nuestros docentes nos han relatado acerca de las limitaciones que debieron afrontar en algunas producciones en las que participaron, concluyendo algunas y cancelando otras, razón por la cual sabemos que será una constante que encontraremos a lo largo de nuestra carrera y que estudiar cómo se han superado supone una preparación para nuestro futuro profesional.

Dirigiéndonos a un área de investigación más específica, decidimos enfocarnos en la industria de animación japonesa. Se trata de una industria que nació en la postguerra y ha crecido con fuerza desde entonces, motivo por el cual cuenta con varias décadas de historia surcando las dificultades de producir series y películas animadas. Nos resulta interesante porque creemos que sus producciones expresan, a

partir de peculiaridades culturales, un pensamiento diferente con el que logran encontrar soluciones a las limitaciones de una manera singular. Con base en lo anterior, seleccionamos cuatro producciones japonesas que abarcan desde inicios de la década de los sesenta hasta inicios de la segunda década del siglo XXI, las cuales son:

- *Astro Boy* (1963), de *Mushi Productions*.
- *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984), de *Studio Ghibli*.
- *Neon Genesis Evangelion* (1995), de *Studio Gainax*.
- *Little Witch Academia* (2013), de *Studio TRIGGER*.

La principal interrogante planteada en relación con el tema es la siguiente: ¿de qué manera se abordaron las diversas limitaciones surgidas en las producciones de animación japonesa seleccionadas? Como respuesta provisoria, sugerimos que las situaciones de adversidad presentan una oportunidad para apostar por algo nuevo y diferente. Debido a esta razón, creemos que la mejor manera de enfrentar las limitaciones es asumiendo riesgos, adaptándose y trabajando con los recursos con los que se dispone.

Nuestro fundamental objetivo en el presente ensayo consistió en investigar acerca de las acciones tomadas para enfrentar las limitaciones surgidas al producir animación y si estas han servido de ejemplo a seguir para realizar otras producciones. Para cumplir con este propósito, en la primera parte de la investigación explicamos qué son las limitaciones en el contexto de la producción de animación e identificamos por qué se dan. Luego, en el segundo apartado, analizamos qué tipo de limitaciones enfrentaron las cuatro producciones japonesas seleccionadas para esta investigación,

cómo las superaron y si sus métodos impactaron en la industria. Finalmente, evaluamos si la manera en que se adecuaron las producciones ante las limitaciones vistas fue debido a la toma de riesgos y la habilidad de adaptación o si simplemente estas medidas no fueron tan relevantes, resultando su impacto garantizado por otros aspectos.

Acerca del tema investigado nos resultó difícil encontrar documentación que lo trate de forma exhaustiva. En la mayoría de las fuentes halladas se mencionan las “limitaciones” como una anécdota de las dificultades sufridas durante el proceso de producción y no dentro de un análisis de estas. Esto se aprecia, por ejemplo, en entrevistas a los directores y/o productores de proyectos animados que podemos encontrar en revistas y videos web, además de documentales que registran el proceso de trabajo de los estudios. Sin embargo, un excelente punto de inicio para nuestra investigación lo encontramos en el libro *Producing Animation*, escrito por Catherine Winder y Zahra Dowlatabadi (2011), que consiste en una guía para productores acerca del proceso de producir animación y enseña las dificultades que se deben enfrentar. De todos los recursos revisados, obtuvimos que se señalan tres principales limitaciones: el presupuesto, el tiempo y la visión creativa.

Como se mencionó anteriormente, *Astro Boy*, conocida en Japón como *Tetsuwan Atomu*, consiste en nuestro primer objeto de investigación. La elegimos por constituir la obra de animación que sentó las bases de la producción comercial en Japón. Thomas Lamarre (2009) la menciona en *The Anime Machine*, señalando que se trata de una obra frecuentemente referida como el inicio de la animación japonesa limitada, lo cual, según el mismo autor, se refiere al tipo de animación en la cual la

cantidad de fotogramas para representar movimiento se ve reducida, contrastándose así con el estándar clásico de *Disney* de dieciocho fotogramas por segundo. Por otro lado, en *Understanding Manga and Anime*, Robin E. Brenner (2007) habla particularmente de la influencia del creador de esta obra, Osamu Tezuka, relatando que, gracias a su trabajo, la demanda japonesa de animación nunca decayó.

Como segundo objeto de investigación incluimos la película *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984), considerada como una obra de arte, cuyo éxito permitió la creación del reconocido *Studio Ghibli*. Según cuenta la doctora Laura Montero (2012), escritora del libro *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*, este largometraje fue estrenado en 1984 tras ser trabajado durante solo un año. Un corto tiempo, si lo comparamos con las películas de *Disney* de la década que tardaron al menos dos años en trabajarse y cuya duración es menor a la película japonesa.

A mediados de la década de los noventa, *Gainax* concibe el que seleccionamos como nuestro tercer objeto de investigación: *Neon Genesis Evangelion* (1995). Como referente contamos con el libro *The Notenki Memoirs*, en el cual el productor de animación Yasuhiro Takeda (2002) relata, a partir de su punto de vista, la historia del estudio mencionado desde su fundación hasta el año de publicación del libro. De este texto podemos conocer las dificultades financieras de la época para la industria, así como también el efecto que tuvo la obra para las utilidades de la empresa, mencionándola como un fenómeno social.

El último caso de investigación, *Little Witch Academia*, estrenada el año 2013 por *Studio TRIGGER*, es, con diferencia, el que menor cantidad de fuentes que detallen sobre su impacto encontramos. Los recursos se limitan a noticias y los documentales

How the Magic Was Created - Little Witch Academia Work Log, el cual consiste en el *making of* de un OVA de 25 minutos de duración y *The Making of リトルウィッチアカデミア 魔法仕掛けのパレード* (La realización de *Little Witch Academia: The Enchanted Parade*). La elegimos por ser una obra producida para el proyecto ‘Anime Mirai’, también conocido como *Young Animator Training Project*, el cual consistió en financiamiento gubernamental de producciones con el fin de apoyar a animadores en formación. Esto último la vuelve una obra de interés para abordar en este ensayo, ya que nos pone enfrente de un tipo diferente de limitación al de las demás obras elegidas: la del equipo de trabajo.

Marco teórico

Dentro de los próximos párrafos definimos los conceptos claves para el desarrollo de este ensayo, los cuales son qué entendemos por ‘anime’, ‘impacto’, ‘legado’ y ‘producción’.

La palabra ‘anime’ resulta difícil de definir. Es una categoría de producción cambiante que se rehúsa a tener una identidad fija (Denison, 2015). No obstante, etimológicamente, la palabra en occidente consiste en un extranjerismo que, a su vez, nació de un anglicismo en Japón:

La palabra japonesa “anime” es una simplificación del inglés “animation”, los japoneses la aplican a la animación en general, sin embargo, en Occidente se designa con este término a todos los dibujos animados producidos en Japón después de la Segunda Guerra Mundial. (García, 2022, p. 19)

Considerando la ambigüedad del término y sin buscar establecerle un significado definitivo, en este ensayo utilizamos la palabra '*anime*' para referirnos a animación producida en Japón.

En cuanto a 'impacto' y 'legado', nos referimos a la fuerte influencia que tiene un fenómeno en la posteridad. Antonio Horno López (2013) utiliza la palabra 'influencia' para referirse al efecto de *Disney* en producciones posteriores, en donde se busca replicar el modelo establecido en sus animaciones. Esto, ejemplificándolo como una réplica "estética, industrial, tecnológica o comercial(...)" (p.4). Además, la RAE nos aporta una definición de la palabra 'vestigio', la cual consiste en una "memoria o noticia de las acciones de los antiguos que se observa para la imitación y el ejemplo", lo que nos resulta útil para hablar de la manera en la que se afectan las distintas producciones dentro del margen temporal estudiado.

La palabra 'producción' tiene dos significados en el contexto de esta investigación. Por una parte, se refiere al "proceso mediante el cual se transforma la materia prima en bienes para el consumo y se le añade valor al resultado" (<https://concepto.de>) y, por otro, existe una etapa en el flujo de trabajo llamada "producción". Para hacer la distinción, cuando hablemos del segundo significado se especificará como 'etapa de producción'.

Las limitaciones en producción de animación

Como fue mencionado en la Introducción, las limitaciones se relacionan con la disposición de recursos que se cuente para producir una obra animada. Siempre existe de manera limitada, en tanto no es posible contar con recursos infinitos; la diferencia es que existen producciones que requieren realizar “malabares” con lo que tienen y otras en las que ciertos límites no significan un problema significativo. Por esta razón, resulta primordial la buena gestión de recursos, pues el mal manejo de estos o el no poder lidiar con los obstáculos acarrea consecuencias como:

- La cancelación de un proyecto.
- Un proyecto de baja calidad, que no cumple con los objetivos artísticos esperados.
- Endeudamiento.
- Una entrega fuera de la fecha establecida.

En resumen, el éxito de la serie o película queda comprometido, lo que repercute negativamente en aquellos involucrados en su realización.

Para entender mejor por qué encontramos limitaciones, primeramente, explicaremos cuáles son los recursos necesarios si se quiere producir una serie o una película animada con énfasis en las técnicas 2D y CGI, dividiéndolos en cinco categorías: espacio de trabajo, herramientas, visión creativa, tiempo, equipo de trabajo y financiamiento. Seguido de eso, hablaremos de lo que sucede cuando la proporción en que se encuentran no satisface el alcance de una producción ideal. Para esta

sección nos basaremos principalmente en el trabajo ya mencionado en la Introducción, de Winder y Dowlatabadi (2011).

Espacio de trabajo

A pesar de que pueda parecer un punto evidente, vale la pena abordarlo. Es el lugar físico donde se llevan a cabo las actividades de animación. Actualmente, internet permite la realización de producciones desde el hogar, ya sea en solitario o con un equipo de trabajo haciendo uso de plataformas como *Discord*, *Slack*, *Google Meet* y *Zoom*.

Las limitaciones de espacio de trabajo se relacionan con la posibilidad de conseguir uno y que este sea apropiado, por ejemplo, respecto de su tamaño.

Si el espacio de trabajo es un estudio físico, es inferible que su tamaño dependerá de lo que se pueda costear y del número de personal que se tenga fijo para realizar sus actividades. Acerca de estas, nos referimos a que no todos los estudios de animación se dedican a hacer películas o series –ofrecer sus **productos**, es decir, contenido creado por ellos, como lo hace *Studio Ghibli*, *DreamWorks*, *Disney* y *Pixar*, entre otros-, sino que también están aquellos que proporcionan **servicios** de animación, llevando a cabo algunos de los procesos o etapas para los productos creados por otros. De este modo, se puede entender que no es necesario que un estudio de animación sea un gran edificio con numerosas oficinas para cada proceso de la producción de una serie o película.

En cuanto a la ubicación de la oficina, en Japón la digitalización de los procesos de producción y entrega (*delivery*) ha permitido que los estudios ya no necesiten una sede en la metrópoli, como se grafica en *Anime Industry Report 2023*, explicando que, para el año 2011, el 87% de los estudios tenían su principal oficina en Tokio y diez años después este porcentaje disminuyó a 85,3%, por lo que se proyecta que cada año serán más los estudios que se establezcan fuera de la ciudad capital. Esto, según el reporte, facilitaría a los talentos regionales encontrar trabajo en la industria y, por consiguiente, los estudios contarían con más recursos humanos, cuya escasez es uno de los problemas crónicos de las producciones de *anime* (Hiromichi Masuda et al., 2024, Chart-4).

Herramientas

Desde un lápiz y papel hasta una buena computadora, las herramientas que se utilicen varían, dependiendo principalmente de la técnica a utilizar. Sin embargo, sabemos que los **computadores** ya son parte fundamental de los trabajos de animación, sea cual sea la técnica y el estilo utilizado, pues en ellos se pueden realizar la mayoría de los trabajos comprendidos en una producción. Así mismo, incluso en producciones hechas por computadores, las técnicas tradicionales no son dejadas de lado. Winder y Dowlatadabi (2011) exponen que aun en animaciones por computadora 3D o 2D digital, es típico que los materiales conceptuales y *storyboards* sean dibujados a mano.

Debido a que se trata de una industria de alcance global, las producciones buscan cumplir con estándares de calidad que les permitan competir en el mercado internacional, según han declarado diversos entrevistados, tanto en las revistas *Chilean*

Animation como en los videos del canal *Industria Animación* en YouTube. Por esta razón, se espera el uso de programas destacados diseñados especialmente para la producción audiovisual o de animación, con herramientas que ayudan a acelerar los procesos, aportando a la productividad y a la calidad de los productos.

Aun así, la elección de herramientas depende, por una parte, del presupuesto con el que cuente una producción y, por otra, de la visión creativa que tanto el director como el creador o comprador tengan del proyecto.

Algunos miembros de la industria, desde grandes estudios hasta personas naturales de todo el mundo, han desarrollado sus propios programas, ya sea por necesidad de una herramienta que no existía -como cuenta Don Parker en el libro *Producing Animation* (2011) sobre cómo surgió *Shotgrid* (p.290)- o para facilitarla a todo quien la necesite, tal y como es el caso de los programas de libre uso, de código abierto y con licencia GNU enlistados a continuación:

- Storyboarder
- Krita
- Blender
- OpenToonz
- Moonray
- Unreal Engine (con condiciones para quienes generen desde 1 millón de dólares)

Al ser gratuitos, pensamos, en principio, que la calidad de sus resultados es inferior a la que se desea para competir en el mercado global, pero, al considerar que

OpenToonz fue personalizado y utilizado por el *Studio Ghibli* (<https://opentoonz.github.io/es/index.html>), que *Moonray* fue desarrollado por *Dreamworks* (<https://openmoonray.org/>) y que *Blender* fue usado por *Studio Khara* para la producción de la película *EVANGELION: 3.0+1.0* (Osvaldo M, 2020), obtuvimos que no es directamente proporcional la relación precio-calidad. El material o la herramienta que se use no definen la calidad artística del trabajo. Sobre esta idea, nos gustaría rescatar las palabras del desarrollador de *Storyboarder*, Charles Forman: *"Tools are not a replacement for work. The tool alone doesn't make anything. Work is hard"* (<https://wonderunit.com/storyboarder/>). De todas formas, las herramientas de pago contemplan una cantidad de funciones especializadas difíciles de encontrar en otros programas.

Visión creativa

Según Winder y Dowlatabadi (2011), la visión creativa se refiere a las expectativas artísticas y narrativas que se tienen de un proyecto, en cuanto a cómo se debería ver y sentir la obra. Esto incluye la conceptualización de personajes, escenarios, tramas, atmósferas, el tono y los estilos visuales que conforman la narrativa animada. La visión creativa, entonces, define aspectos como la técnica a utilizar (2D, 3D, *stopmotion* o si se utilizará más de una), el formato en que se hará (serie, película, cortometraje, por ejemplo), el estilo de arte y el estilo de animación, que puede ser limitado, completo o una mezcla de ambos, pues son técnicas que se benefician mutuamente. La distinción entre un estilo de animación completa y una limitada tiene que ver con la cantidad de fotogramas por segundo que emplea cada una

para representar las acciones de los personajes. La animación completa, cuyas normas estableció *Disney*, emplea una media de 18 dibujos por segundo, siendo 24 fotogramas el estándar para conseguir un movimiento más fluido y natural. La animación limitada se caracteriza por utilizar pocos dibujos o solo un dibujo estático, haciendo uso de 8 a 12 dibujos por segundo (Navarro, 2008).

Una visión creativa bien definida resulta esencial para asegurar que todos los elementos del proyecto, desde el guion hasta la postproducción, estén alineados y contribuyan de manera coherente al resultado final y es el/la director/a la persona encargada de comunicarla a los demás miembros del equipo, ya sean sus propias metas artísticas -como se aprecia en las películas-, o las del cliente - como es común en las producciones para televisión (Winder y Dowlatabadi, 2011).

La creatividad, entonces, juega un papel importante a la hora de establecer los objetivos artísticos, pero estos se deben balancear con los bienes que se tengan a disposición.

Podemos encontrar limitaciones a la creatividad en las restricciones financieras, de tiempo, acuerdos entre los agentes involucrados en la producción y habilidades comunicativas escasas de parte de la/s persona/s encargada/s de transmitir su visión.

Las autoras de *Producing Animation* nos explican que es el director la mente principal que guía creativamente un proyecto, pero que tiene más poder cuando se trata de realizar películas que cuando son series de animación, pues en estas últimas puede haber un cliente que lidera con sus objetivos de producción y el director

entonces tendría el principal papel de asegurar que esa visión pueda ser cumplida y permanezca a lo largo de la serie, temporada o episodio.

Junto a eso, el cliente, los patrocinadores, financiadores y/o el estudio aliado están fuertemente involucrados en las decisiones que se tomen para el proyecto. Algunos de los aspectos que controlan y deben contar con su aprobación para continuar están relacionados al guion, los diseños, la selección de talentos musicales y actorales, selección del material promocional, los créditos y la entrega final. En otras palabras, la visión creativa en un proyecto se ve limitada según los acuerdos establecidos entre las diferentes partes con autoridad, involucradas en el desarrollo de un metraje. Relacionado con lo anterior, se expresa lo siguiente en esta cita:

No es raro que los diseños de personajes y el tratamiento del color del proyecto, por ejemplo, se vean influenciados por las necesidades de los productos de consumo. (...) corresponde al productor encontrar un medio para que el arte y el comercio coexistan y garantizar que las solicitudes de los grupos auxiliares sean atendidas con prontitud. (Winder y Dowlatabadi, 2011, p. 232).

Otro motivo por el que se limita la creatividad es por querer asegurar el retorno de inversión aplicando “formulas exitosas”, tanto en lo narrativo como en el estilo visual (García, 2022).

Tiempo

El tiempo es un recurso indispensable dentro de la industria. Henry Selick (citado en *Producing Animation*, 2011) nos confirma que hacer una película, sí, cuesta dinero y

que hay verdaderas fechas límites, mejor conocidas como “*deadlines*”, que alcanzar. Sumando este comentario a las otras citas de ese libro, podemos entender que, aunque no sea del agrado de muchos, tener que cumplir *deadlines* es lo habitual, en lugar de contar con tanto tiempo como se desee para “dejar volar” la creatividad. Estos se establecen en las primeras etapas del desarrollo de una idea en las que el o los productores han armado el plan de producción, que incluye el cronograma o calendarización, los presupuestos y la planificación del personal de trabajo.

El cronograma, por su parte, define la cantidad de días, semanas, meses o años necesarios para completar un proyecto desde las fases de desarrollo hasta la entrega final y su distribución. Resulta importante contar con diversos cronogramas que muestren desde lo más general a lo más específico, tales como *Pipeline*, *Carta Gantt* y *Sprint*. Su configuración dependerá de las cualidades del proyecto a trabajar, la técnica, el estilo de animación, el estilo visual, la complejidad, el formato, el presupuesto y, lo más importante: la fecha de entrega (“*delivery date*”, de la que hablaremos a continuación). La imagen a continuación grafica una aproximación de las semanas que tardaría en realizarse una serie de animación de 22 minutos para televisión, dependiendo de su técnica:

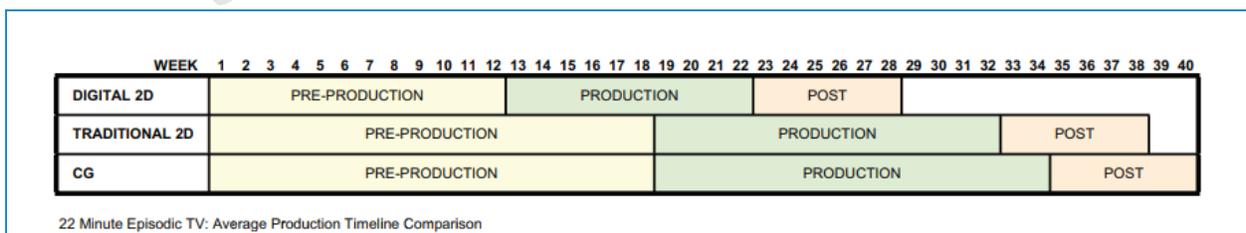


Figura 1: Diferencia de las semanas que tomaría realizar una serie dependiendo de la técnica que se elija. Obtenido de Winder y Dowlatabadi, 2011, p. 120.

Las autoras explican que mientras más simple sea un proyecto, en cualquiera de sus aspectos, las cuotas de trabajo que pueden cumplir los miembros del equipo son mayores en comparación a los de una producción más compleja, pero de la misma duración y, por tanto, se podrá terminar antes.

Los cronogramas y el plan de producción se basan en la fecha de entrega (*delivery date*), la cual es definida por el comprador y está basada en fechas de estreno. Varias fuentes se involucran en establecer una fecha de estreno, incluyendo grupos auxiliares. Mientras más ajustados los tiempos, los ritmos de trabajos serán más acelerados, lo que no es beneficioso para la etapa de preproducción, en que es conveniente invertir tanto tiempo como se pueda para que los artistas puedan explorar diferentes ideas hasta lograr el mejor resultado posible, repercutiendo positivamente en el ritmo de trabajo de las siguientes etapas. Al ser una producción lineal donde se deben completar unas actividades para iniciar la siguiente, cumplir con los *deadlines* es necesario para que el plan de producción se complete de la mejor forma, alcanzando todos los objetivos propuestos. Los atrasos toparían con las fechas de inicio de trabajo de personas ya contratadas por un periodo determinado. Si se trata de figuras importantes, cuya labor es esencial, como por ejemplo una actriz famosa que grabará la voz de un personaje principal, el productor deberá negociar y buscar soluciones para este inconveniente.

En producciones para series animadas, el tiempo del que se dispone para su realización es menor al de una película, lo que le da a su director poco espacio para desarrollar el proyecto más allá. Puede que se elija un estilo de animación limitada y un “*look visual*” simple, puesto que son rápidos de completar, en contraste a la animación

completa y un “look visual” complejo con muchos detalles (Mr. Cohl, 2024). La animación 2D digital *cut-out*, resulta más rápida que la hecha a mano o la tradicional en papel, gracias a la biblioteca de *assets* que se puede generar para su reutilización. Independientemente del estilo y *look* que se elija, una tarea de los productores que ayudará con la organización de las cuotas de trabajos en la etapa de producción es armar un desglose de los planos según su complejidad, de modo que se asignarán los difíciles a los artistas experimentados y/o con un plazo suficiente.

Equipo de trabajo

Se conforma por aquellos involucrados en la realización de la producción de la serie o película. La cantidad de miembros de un equipo de trabajo en un estudio de animación varía dependiendo de qué tipo de actividades haga el estudio y de su presupuesto.

Es posible para un estudio encontrarse con una limitación en el equipo de trabajo debido a la falta de capital humano capacitado. Una manera de conseguir formarse para la profesión es la educación superior. Sin embargo, se ha criticado la existencia de la carrera de Animación en institutos y universidades, especialmente en Latinoamérica, pues se las considera como un medio lucrativo y no así una verdadera instancia de preparación de profesionales listos para desempeñarse en estudios de animación (*Industria Animación*, 2020, 39m30s). Si bien, para conseguir trabajo en este rubro no se solicita un título universitario que acredite alguna formación, pues lo más importante es disponer de un portafolio o *reel*, el cual, por su parte, es posible preparar de manera autodidacta, hay miembros de la industria que recomiendan contar con un título o licenciatura para facilitar instancias burocráticas como migración (*Industria*

Animación, 2022) y agrupaciones preocupadas de que se mejore la educación dada en las escuelas. El productor ejecutivo Alfredo Moraga, desde Costa Rica, comenta en una entrevista que, según su experiencia, la formación académica es un pilar fundamental para la existencia de la industria y que esta educación debe ser prospectiva para preparar a los estudiantes para el futuro. (*Laboratorio animado*, 2022).

En la misma línea, Erwin Gómez, director del Festival Chilemonos y Mercado Animación Industria, comenta sobre la educación profesional en Chile:

(...) es necesario y urgente definir los perfiles de egreso de las carreras de animación locales en relación a las necesidades de los estudios y darles las herramientas necesarias a los que quieran iniciar sus propios emprendimientos. Los estándares internacionales son muy claros y específicos, si queremos jugar en esas ligas mayores, debemos alcanzarlos pronto (*Chilean Animation*, 2019, p.5).

Otra limitación se da en estudios pequeños, generalmente de bajo presupuesto, donde el número de trabajadores no alcanza para que cada persona se dedique a una labor o especialización. El equipo asume más de un rol o cargo, lo que se conoce como “llevar varios **sombreros**” y se considera como una habilidad valiosa.

Capacidad financiera

Continuando con lo propuesto por Winder y Dowlatabadi (2011), se afirma que el financiamiento es uno de los recursos más cruciales y del que depende la mayoría de los otros recursos que necesitan ser costeados, estando presente en todas las etapas de la creación de una obra. Se puede obtener dinero por parte del **sector privado**,

como el cliente (distribuidor o una productora independiente) que encargue la realización de un proyecto o como los grupos auxiliares (patrocinadores, compañías de marketing, productos de consumo, publicidad y promociones); se obtiene de parte del **sector público**, gracias a fondos concursables y subvenciones gubernamentales; parte del dinero puede ser de **ahorros internos** ganados de otros proyectos y de trabajos en publicidad.

Para saber cuánto dinero se necesita para la producción de una determinada obra, el equipo de producción elabora un **presupuesto** que contemple todos los recursos mencionados con anterioridad, además de dejar unos ahorros en casos de emergencias.

La principal limitación de financiamiento se origina en los fondos que se pueda conseguir, ya que no es sencillo y más difícil es si no se tiene una base de confianza que asegure que el dinero que se busca será bien invertido. El **capital privado** para la producción de animación es casi inexistente en países de Latinoamérica, según han señalado los diversos entrevistados de las revistas *Chilean Animation* y los videos *Industria Animación*, de cuyos estudios su principal apoyo son los estatales o al coproducir con otros. Incluso, teniendo la oportunidad de obtener fondos de privados, algunos creadores podrían querer evitarlos para lograr preservar sus visiones creativas y no tener a compañías interviniendo en sus obras, como así expresó el estudio *Frederator (2017)*, en su campaña de Kickstarter:

En la mayoría de los casos, las compañías proveedoras de fondos quieren una voz en la manera en la que se realiza 'aquel' o 'ese' *cartoon*. Hemos decidido que buscar fondos de fans a través de *Kickstarter* no solo es la manera

más rápida de traerles la serie de Natasha Allegri, *Bee and PuppyCat*, sino que también la mejor manera de preservar la visión artística de la creadora (Traducción propia).

Sobre el financiamiento gracias al **sector público**, “las ayudas fiscales pueden suponer un punto importante para apoyar la competitividad en los mercados internacionales y acercar a inversores externos audiovisuales al mercado” (Hinojosa, Ruiz y Marín, 2015, p.10), pues existen subvenciones destinadas a la producción de una obra y otras destinadas a la participación en festivales y mercados internacionales, donde los beneficiarios tendrán la oportunidad de presentar sus proyectos, completos o en desarrollo, para encontrar interesados en invertir en ellos o en distribuirlos.

Desde hace al menos 10 años se ha dado un método alternativo de financiamiento llamado **crowdfunding** o micro mecenazgo, el que consiste en que los seguidores o interesados en determinado proyecto puedan proporcionar los fondos necesarios o parte de ellos a través de páginas como *Kickstarter* o *Indiegogo*. Resulta una opción para pequeños proyectos de animación con presupuestos muy limitados (Jiménez citado en Hinojosa et al., 2015, p.9).

Habiendo conseguido los fondos, el equipo de producción es responsable de **gestionar** eficientemente el presupuesto, esto significa que se destinará más dinero a unos aspectos que a otros. Por ejemplo, si se busca que destaque la historia, la mayor parte de los fondos irá a buenos guionistas y escritores; al contrario, si la intención es superarse en la calidad visual, los fondos tendrán más peso en el departamento de arte y sus procesos (Winder y Dowlatabadi, 2011).

Coproducciones y subcontrataciones

Existen dos fenómenos en la producción de animación que pueden resultar útiles para afrontar varios tipos de limitaciones, así que, para evitar explicarlos de forma reiterada los hemos apartado aquí:

Coproducción.

“Consiste en la agrupación temporal de un determinado número de compañías con el propósito de producir un filme, serie o media mix en particular, con cada compañía contribuyendo al proyecto con capital y/o recursos” (García, 2022, p.23). En las revistas de *Chilean Animation* y en los videos web de Industria Animación, podemos obtener de los diversos entrevistados muchos de los beneficios que aporta producir de esta manera:

- Permite que se sumen los fondos de los integrantes, creando un presupuesto más alto.
- Se comparten sus talentos humanos, conocimientos, fortalezas y herramientas.
- Facilita la distribución internacional, con la que se puede llegar a un número de espectadores importante, lo que se traduce en mayor probabilidad de recuperar el dinero invertido.

Subcontratación.

Consiste en contratar a otro estudio que se especialice en ciertas áreas y que ofrezca los servicios que se requieran. Según hemos investigado, se lleva a cabo para

abaratando costes, para acelerar la producción o alcanzar los *deadlines* (Winder y Dowlatabadi, 2011) y para realizar aquellas actividades para las que no se tiene la capacidad o los medios adecuados, mejorando así la calidad de la producción (Hinojosa et al., 2015).

Habiendo investigado todos estos aspectos necesarios para la realización de películas y series animadas, entendiendo los tipos de limitaciones que surgen y sus motivos, procederemos a analizar los casos de cuatro producciones japonesas.

SOLO USO ACADÉMICO

Análisis de casos

El caso de *Astro Boy*



Figura 2: obtenido de https://pics.filmaffinity.com/tetsuwan_atom_astro_boy_tv_series-725647002-large.jpg

Osamu Tezuka es quizás la figura más influyente en la historia del *anime*. Catalogado como el “(...) Abuelo del cómic japonés” (Brenner, 2007, p.6. Traducción propia), su trabajo en esta industria y, posteriormente en la del *anime*, sentó las bases para el desarrollo de la industria de animación que existe en el país asiático.

De manera previa a la década de los sesenta, Japón carecía de un mercado de animación rentable como el que existe hoy en día. En *The Anime Machine*, Lamarre (2009) nos relata acerca de la fundación de *Toei Doga* (hoy conocido como *Toei*

Animation) en la década de los cincuenta y cómo su ambición de competir con *Disney* combinada con la falta de experiencia en producción de animación resultó en el mayoritario uso de la técnica de rotoscopía, la cual por naturaleza es cara de producir. Como lo describe Lamarre, trabajar rotoscopía es como producir dos películas para lanzar una.

Es en este contexto en el cual Osamu Tezuka da inicio a la animación para televisión en Japón, con la adaptación de su propia obra *Astro Boy*, en 1962. Tezuka ya tenía una reputación en la industria del *manga*, la cual le otorgó la credibilidad y la visibilidad para presentar la idea de producir su popular trabajo en animación (Lamarre, 2009).

Ahora bien, para entender el impacto del trabajo de Tezuka en animación, conviene primero indagar sobre la repercusión que tuvo en el *manga*:

Su popularidad en este nace a partir de su estilo vanguardista en el medio, bebiendo elementos tanto de la caricatura occidental como del cine *noir* europeo, creando así una manera novedosa de plantear narrativa en el noveno arte. Como podemos encontrar en el ya mencionado *Understanding Manga and Anime*, el planteamiento de Tezuka en el *manga* consiste en utilizar técnicas de cinematografía en conjunto con su estilo de dibujo curvado y simple, onomatopeyas y la distribución variada de los paneles, para poder obtener una comunicación efectiva hacia el lector no antes vista.

El uso de técnicas cinematográficas permitió la extensión de las historias de Tezuka hasta los cientos e incluso miles de páginas, más de lo que se había intentado hasta la fecha y estableciendo de este modo la convención del

storytelling extendido, aún prevalente en el *manga* y el *anime* (Schodt citado en Brenner, 2007, p7. Traducción propia)

En lo citado, Schodt nos indica que los códigos visuales resultan esenciales para la comunicación en el *manga*, siendo estos, en su mayoría, estereotipos, *gags* visuales y exageraciones en la expresividad de los personajes, que permiten realizar una lectura rápida del relato. También compara el valor del *manga* con el cómic occidental: en el año 2007, un cómic occidental de treinta y dos páginas costaría alrededor de tres dólares, mientras que una revista de *manga* de cuatrocientas páginas, alrededor de dos. Además, distingue la diferencia de calidad del producto, señalando para el *manga* que la mayoría de los personajes son dibujados en una “línea económica”, con tal de cumplir con el estándar de treinta páginas por semana.

Todos estos códigos visuales y tropos de *storytelling* se utilizan también en el *anime*. Citando unos ejemplos, las líneas de rubor se tintan de rojo, las señales de rabia palpitán sobre la cabeza de los personajes y plumas o pétalos simbólicos flotan a través de la pantalla (Brenner, 2007). Esencialmente, los mismos recursos se emplean en movimiento, permitiendo así la comunicación de ideas en animación con pocos dibujos.

En consecuencia y, puesto de otra manera, la filosofía detrás del trabajo de Tezuka se puede entender como “hacer valer cada dibujo”. A la hora de plantear esto en animación, Lamarre (2009) relata que, al presentar *Astro Boy* como proyecto de animación, su presupuesto era tan bajo que nadie pensó que llegaría al éxito. Su presupuesto contemplaba un tercio de lo estimado para una pieza de treinta minutos, siguiendo el planteamiento de simplemente animar con ocho dibujos por segundo, lo

que supone una tercera parte de los veinticuatro fotogramas que busca producir la animación completa.

Considerando lo mencionado hasta ahora, podemos afirmar que el impacto de Tezuka es innegable. Quizás un aspecto de su legado relevante de mencionar se encuentra en la cercanía que existe entre el *manga* y el *anime* dentro de la industria: “La calidad cinematográfica del *manga* de Tezuka hizo posible una fácil traducción a la producción de dibujos animados” (Papalini, 2006, p32). Esta cercanía ha permitido un modelo de industria según el cual las historias pueden plantearse y hacerse valer en el mundo del *manga*, siendo las que alcancen la suficiente popularidad, las que se traducen al *anime*. Según un artículo publicado en la plataforma *Crunchyroll* por Scott Green en 2014, entre el año 2000 y el 2013 un 40% del *anime* producido para televisión lo conformaron adaptaciones de historias provenientes del *manga*. Agregamos a continuación el gráfico correspondiente:

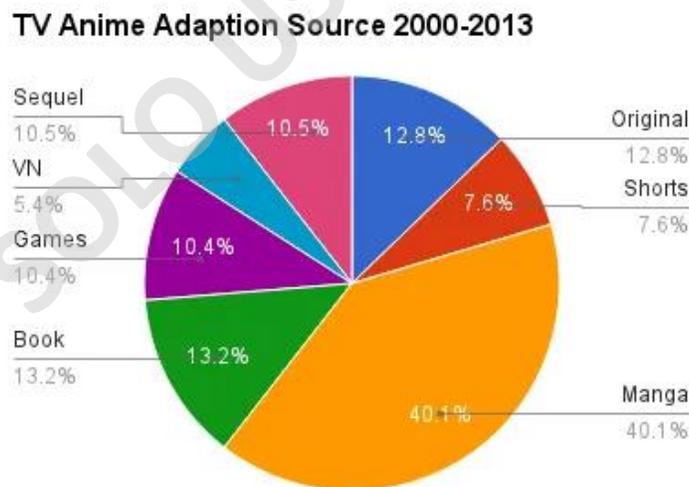


Figura 3: obtenido de <https://www.crunchyroll.com/news/latest/2014/2/9/source-material-for-anime-over-the-last-decade-charted> el 9 de junio del 2024

Otra característica importante de su legado se encuentra en el *merchandising*. El éxito de *Astro Boy* resultó en el auge del género del *mecha*, que contempla aspectos sobre la robótica, inteligencia artificial y la relación entre el hombre y la máquina (Brenner, 2007). Este género a menudo se desenvuelve en la guerra y el conflicto, lo que quizás puede resultar interesante para un país durante su rearme económico de la post guerra. De ser así, esta podría catalogarse como otra decisión acertada de Tezuka, al elegir una temática atractiva, pero, sin duda, el mayor impacto de esto lo experimentó la industria de juguetes. Como también menciona Brenner, luego de *Astro Boy*, se haya tenido o no la intención de crear una franquicia de juguetes, el mercado del *manga* y del *anime* estaba lleno de robots. Esto último resulta positivo a la hora de presentar un proyecto a algún inversor, puesto que la proyección de ganancias puede aumentar considerablemente si existe la posibilidad de mercantilizar el producto.

Teniendo en cuenta todo lo dicho hasta ahora, podemos catalogar las limitaciones enfrentadas por Tezuka como de tiempo y financieras, debido principalmente a su planteamiento en un tercio del presupuesto normal y el tener que producir para la televisión. También, dado el contexto descrito sobre el mercado de animación japonés de la década previa a su obra, no sería imprudente asumir la presencia de una limitación relacionada a la experiencia del equipo de trabajo, en lo que a animación se refiere. Con esto, y en vista de todos los riesgos que se asumieron, podemos inferir que el éxito de su trabajo de animación se debe a que Tezuka era la persona indicada para impulsar el mercado desde su contexto. En este sentido, recordemos que él también contaba con un gran reconocimiento en el mercado del

manga, el cual le otorgó la suficiente credibilidad para llevar a cabo su proyecto como él lo imaginaba, eliminando de esta manera la limitación de visión creativa.

En lo que a influencia se refiere, Brenner (2007) afirma que Tezuka influenció a todo creador de *manga* que le sucedió y, considerando la ya descrita cercanía que existe entre este medio y el *anime*, podemos concluir que este legado se expande a todo su mercado correspondiente también.

SOLO USO ACADÉMICO

El caso de *Nausicaä of the Valley of the Wind*

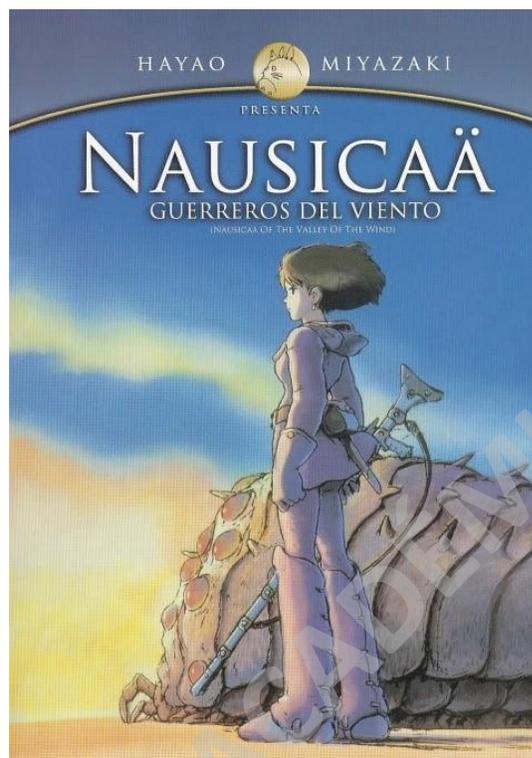


Figura 4: obtenido de <https://www.filmaffinity.com/es/film313630.html>

Si bien es cierto que Osamu Tezuka gatilló el mercado de animación japonés, su fórmula marcó un estándar de animación limitada de carácter conformista y poco innovador. En su tesis doctoral, titulada: *La construcción de la identidad en la obra de Hayao Miyazaki*, Laura Montero (2011) describe la evolución de la industria de la animación en Japón. En su trabajo, Montero detalla el proceso de trabajo de *Mushi Pro*. (la empresa Tezuka productora de *Astro Boy*), apuntando que la animación limitada consistía “(...) en dos imágenes por segundo, aunque a veces podían incluirse cinco o seis en función de la complicación de la escena” (p.38), lo que cabe recalcar contrasta con la narrativa de Lamarre que especificaba ocho fotogramas por segundo.

Ante esto, Montero (2011) explica:

Como consecuencia, la sensación de movilidad de los personajes quedó mermada y se perdió por completo la noción de fluidez al recortarse los movimientos intermedios y dejar las extremidades de los personajes fijas durante varias imágenes. Para suplir el movimiento se recurrió a las explicaciones del narrador, a la utilización de elementos gráficos dinámicos como líneas horizontales para marcar la velocidad o gotas de sudor para simular el miedo o la preocupación (...). (p.38)

Esta cita nos ilustra el contexto en el cual Hayao Miyazaki comenzó su carrera en la industria de la animación, quien, según Montero (2011), “se incorporó a las filas de Toei Doga en calidad de intercalador (...) en 1963” (p.43). En este estudio, Montero describe el disgusto de varios de los trabajadores ante la apuesta de la empresa por producir “adaptaciones de historias clásicas destinadas a un público infantil, en las que debían incluirse simpáticos animalitos y canciones pegadizas” (Rougier citado en Montero, 2011, p.44). Esta situación de descontento incluía a Miyazaki, quien, en conjunto con otros trabajadores, deseaban apuntar hacia un público objetivo más amplio a través de proyectos que desarrollasen situaciones más complejas y realistas. En un acto de rebeldía ante la dirección de *Toei*, Miyazaki, en conjunto con Isao Takahata y Yasuo Otsuka realizaron la película *Las aventuras de Horus, Príncipe del Sol* (1968), la cual contó con un aporte financiero mínimo a cambio de la imposición de

las exigencias ya descritas de la empresa, que consiste en la inclusión de canciones y animales (Montero, 2011).

La película resultó un proyecto bastante ambicioso, considerando las trabas de la empresa y su bajo presupuesto. Montero detalla la inclusión de panorámicas y técnicas como el cambio de enfoque de cámara, conocida como *pan focus*, hecho que hasta la fecha no había sido implementado por ningún otro estudio de animación japonés. Montero (2011) describe el resultado de la película como un fracaso para *Toei Doga*, pero que, de igual manera, hoy está catalogada como “uno de los trabajos fundamentales de la historia de la animación japonesa” (p. 46). Por consecuencia del desacuerdo entre la empresa y sus trabajadores, Miyazaki, Takahata y Otsuka, entre otros animadores, abandonaron la empresa entre 1968 y 1971.

La carrera de Miyazaki continúa con su primer rol como director en la película del *manga Lupin III; El castillo de Cagliostro*, estrenada en 1979. Montero detalla que el material original tenía un público objetivo masculino y adulto, presentando temáticas relacionadas con el crimen y situaciones recurrentes donde se manifiesta una connotación sexual. Estas características también se salían de la visión artística de Miyazaki, pues su ideal estaba en realizar películas para todo público con un mensaje positivo, razón por la cual decidió implementar cambios en el guion y el diseño de personajes que podrían explicar la mala recepción de la película en los primeros años luego de su estreno. Montero añade que este largometraje recibiría mayor apreciación bastantes años después.

Posterior a esto, Miyazaki conoció al redactor jefe de la revista *Animage*, con quien forjaría una amistad que le permitiría continuar con su carrera cinematográfica.

En esta revista, Miyazaki comenzó la publicación de un *manga*, con la esperanza de poder llevarlo a la pantalla grande posteriormente y, pocos meses después, el grupo empresarial *Tokuma Shoten*, del cual depende la revista mencionada, decidió aprobar el financiamiento de la segunda película bajo la dirección de Miyazaki, recibiendo el mismo nombre del *manga* a adaptar: *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984).

Raz Greenberg, en su libro *Hayao Miyazaki, Exploring the Early Work of Japan's Greatest Animator* (2020), nos detalla más acerca de la producción de la película en cuestión. Greenberg revela que el equipo detrás del largometraje incluyó a varios de los colegas veteranos de Miyazaki, entre los cuales encontramos a Takahata como productor, además del estudio *Topcraft*. Este último se nos especifica que se trata de un equipo de producción importante para el desarrollo de la industria de animación japonesa trabajando en modalidad de subcontratación, práctica iniciada por este estudio en el país asiático en conjunto con unos productores norteamericanos y que se mantiene de manera habitual hasta hoy. *Topcraft* contaba ya con cerca de dos décadas de experiencia trabajando con diferentes estudios, por lo cual, al llegar al proyecto de *Nausicaä* sus animadores ya eran reconocidos por disponer de un trabajo de calidad. Greenberg (2020) añade también que “durante la producción de la película el estudio asignó a algunos de sus mejores animadores a trabajar incluso en las tareas más humildes, otorgándole así una sensación incomparable de atención al detalle” (p.101. Traducción propia).

El mayor desafío para Miyazaki se presentó en adaptar la historia del *manga* en dos horas, la cual Greenberg describe como demasiado compleja y bastante lejos de completarse para encajar dentro del margen de tiempo establecido. Por esta razón

hubo que realizar diversas modificaciones a la historia, simplificándola considerablemente y cambiando así el conflicto del relato, pasando a tratarse de una disputa militar a una entre la humanidad y la naturaleza. El autor del libro entra más en detalle acerca de la simplificación de sus personajes, donde la antagonista, Kushana, se reduce a un personaje unidimensional y la protagonista, Nausicaä, pasa a tener un rol bastante menos activo en la resolución del conflicto. Greenberg (2020) reseña:

El que Nausicaä salve al mundo al final de la película es un milagro, y uno en el cual ella no tiene control sobre. (...) Este final, que contrasta bastante con el manga, en el cual Nausicaä juega un papel bien activo en salvar la humanidad (y de una manera no mesiánica, insistiendo que la raza humana determinará su propio camino en vez de uno destinado a la misma) convierte a Nausicaä en un personaje todavía menos complejo (...). (p. 102 y 103. Traducción propia)

Lo citado nos relata acerca de la dificultad que se tuvo que enfrentar en adaptar la historia del reconocido director al formato de largometraje. Esto, si lo complementamos con el hecho de que la película inició su producción tan solo un año antes de su estreno, nos permite inferir que la principal limitación enfrentada en la producción de *Nausicaä* fue de tiempo, refiriéndose, en este caso, tanto al tiempo de realización como al de duración de la película.

Sin embargo, Greenberg, luego de criticar los aspectos en que el largometraje falla de rescatar de su obra original, comenta que, a pesar de los percances del filme, se mantiene como un trabajo bien narrado y visualmente espléndido, describiendo que

la historia mantiene un buen ritmo y sin dejar de rescatar los detalles de la construcción del mundo del material adaptado a través de un hermoso trabajo de *backgrounds*. Con esto, termina por añadir que, en otro sentido, la obra de Miyazaki se beneficia bastante del trabajo de color, otorgándole así una nueva dimensión a los dibujos en blanco y negro del *manga*.

El resultado del proyecto es catalogado como un éxito. Su triunfo llevó a la creación del estudio *Ghibli* bajo la dirección de Miyazaki, incorporando a varios de sus antiguos colegas, así como también a algunos animadores de *Topcraft*. La película sentaría las bases de la identidad del estudio, el cual, como explican tanto Montero como Greenberg, adquiere su nombre, *Ghibli*, a partir de un antiguo modelo de avión italiano, reflejando la romantizada idea del vuelo presente tanto en *Nausicaä* como en sus trabajos posteriores.

Poca información formal nos es posible de obtener respecto de las decisiones que llevaron la película a su triunfo comercial, no obstante, podemos inferir que la inclusión del equipo de *Topcraft* supuso un papel crucial en la calidad visual resaltada por la crítica, dados el corto plazo de producción en conjunto con la experiencia descrita del equipo. Por otra parte, el laborioso ethos de trabajo de Miyazaki habla también de su manera de enfrentar un trabajo desafiante: “Miyazaki ha afirmado que para hacer un film de animación digno de tal nombre es indispensable olvidarse de la vida personal de uno mismo durante el tiempo de producción” (Tendre citado en Montero, 2011, p.57). Esto nos permite concluir que el director japonés es una persona con un estricto estándar de sacrificio respecto al trabajo y esto debe reflejarse en las expectativas que él tiene de su empresa.

Lamarre (2009) menciona a *Ghibli* como el estudio representativo de la animación completa en Japón, la cual, según él, es interpretada como “el” arte de la animación; por lo tanto, podemos inferir que *Ghibli* es “el” estudio que produce, en Japón, animación como una forma de arte antes que con un fin comercial. Más sobre esto lo desarrollamos en el próximo capítulo, pero aquí nos interesa recalcar la animación como arte como parte del legado de *Ghibli* en el mercado de animación japonés.

Como puente hacia el próximo capítulo, podemos añadir que *Nausicaä* es uno de los proyectos en los que Hideaki Anno, director de nuestro siguiente objeto de análisis, dispuso de su trabajo en la animación de las secuencias de robots gigantes. El resultado de esta labor, substancial para el género del *mecha*, supone el precedente a su ingreso en *Gainax* como director.

El caso de *Neon Genesis Evangelion*



Figura 5: obtenida de https://pics.filmaffinity.com/shin_seiki_evangelion-672348474-large.jpg

El galardonado ícono de la animación japonesa de los noventa nos conduce a la otra cara de una moneda planteada por Lamarre. En el ya citado *The Anime Machine* (2009), el autor realiza la constante comparación entre *Ghibli* y *Gainax*, planteándolos, respectivamente, como los grandes exponentes de la animación completa y la animación limitada en Japón, durante las décadas de los ochenta y noventa.

Esta relación de antítesis se traduce además en otros aspectos fuera de lo técnico, tales como el tratamiento de la temática de los avances tecnológicos o el

público al que apunta cada empresa, siendo *Gainax* quien apunta hacia un público más concreto, específicamente el *otaku*¹ masculino (Lamarre, 2009).

No obstante y, a recalcar, uno de los aspectos que contrasta en el ámbito técnico recae en el uso de capas en la etapa de composición. *Gainax* destaca en el manejo de estas, al usar frecuentemente el movimiento de una capa sobre otra, realizando así la mayor parte de la animación de un plano. Por otra parte, *Ghibli* lleva a cabo un gran esfuerzo en evitar que el uso de esta técnica sea demasiado evidente, optando por un tratamiento sutil que acompañe la animación más elaborada propia del estudio, a menudo con el objetivo de apoyar en el efecto de profundidad. Estos dos enfoques evidencian cómo cada estudio decide plantearse ante el mercado, siendo, en este caso, *Gainax* el cual decide optar por su estándar limitado, en lugar de competir con las grandes producciones presentadas en el cine, de manera similar al planteamiento que asumió *Astro Boy* décadas atrás.

Dirigiéndonos a *Evangelion* nos enfrentamos a la interrogante de investigación ¿qué limitaciones estuvieron presentes durante su producción? Para responder esta pregunta, contamos con la obra *The Notenki Memoirs: Studio Gainax and the Men Who Created Evangelion* (2002) que, como ya se mencionó durante la introducción, es un libro en el que Yasuhiro Takeda relata su experiencia como productor del estudio hasta el año de publicación. En él, Takeda describe algunas de las problemáticas que acaecieron durante la producción, describiéndola como una etapa carente de “viento en popa” (Traducción propia)

¹ Lamarre (2009) entiende el término *otaku* como una manera de referirse a una persona fanática del *manga*, *anime* y del mundo de los video juegos. Su tratamiento del concepto lo desarrolla más hacia la connotación obsesiva que tiene la palabra en su sentido endémico japonés, que, a su uso coloquial en occidente, el cual se limita a la descripción de una persona afán de la cultura nipona.

En la sección del libro llamada *Evangelion Eve*, Takeda menciona la problemática de que la compañía estaba operando con dos personas en la cabeza y cada una quería conducirla en una dirección diferente. Si bien este aspecto no tiene que ver en estricto rigor con el apartado de producción, puede catalogarse, no obstante, como una problemática de visión, lo que, al igual que una problemática de visión creativa, supone la falta de dirección clara hacia dónde se quiere llegar y, en este caso, en lugar de limitar solo al equipo de producción, limita a toda la empresa. Este suceso concluyó con uno de los dos optando por abandonar la compañía, lo que, teniendo en cuenta que sucedió cuando el proyecto de *Evangelion* ya estaba en marcha, podemos asumir que contribuyó a un ambiente de inestabilidad interna, perjudicial para cualquier proyecto que implique planificación (Takeda, 2002).

Otra limitación se presentó en el aspecto del diseño de personajes, específicamente en sus unidades robóticas. Contrario al usual estilo geométrico y cuadrado que había caracterizado al género del *mecha* hasta la época, la vanguardista visión de Hideaki Anno se tradujo en un diseño humanoide y orgánico. En *Anime News Network* encontramos un artículo escrito por Theron Martin (2005), donde describe el diseño de los robots como “(...) dentro de los diseños más destacables jamás producidos en un *anime*, con apariencias pulcras y serpentinadas que resultan monstruosas, aterradoras y ágiles, en vez de cuadradas y caballerosas” (Traducción propia). En su recuento, Takeda relata el episodio en el cual Toshimichi Ôtsuki presentó los diseños a una empresa de juguetes que decide no nombrar y cómo la respuesta del receptor fue que un juguete así nunca vendería, criticando que las

piernas eran demasiado delgadas y procediendo a explicarle sobre los principios del diseño de robots.

Pero, ¿por qué optar por un diseño así en lugar de otro más tradicional y cercano al estándar? La respuesta a esta pregunta la podemos encontrar en una entrevista realizada en 2008, al equipo a cargo de *Tengen Toppa Gurren Lagann*, serie producida por *Gainax*, años después y estrenada en 2007. En la transcripción de la entrevista, recuperada del *Internet Archive*, el entrevistador menciona que el diseño de los robots se ve bastante orgánico, preguntando así si es algo intencional. A esta pregunta, Yō Yoshinari responde:

Sí, definitivamente es intencional. Al hacerlos orgánicos resultan más fáciles de animar. Si los haces rígidos y robóticos no tienes la libertad del movimiento de las articulaciones, por ejemplo. Al hacerlos orgánicos o fluidos, puedes hacer cosas con un robot que normalmente no puedes hacer. Hoy en día varias de las series de robots usan *CGI* (animación 3D), pero, cuál es el punto de hacer una serie animada a mano si no tienes la libertad y fluidez de un diseño orgánico. (Traducción propia)

Lo expresado anteriormente en la cita nos demuestra que la decisión de realizar un diseño así en *Evangelion* no solo fue arriesgada, sino que también constituyó un proceso que marcó un antes y un después en el género del *mecha*, al demostrar las ventajas que se pueden obtener con una propuesta así. Para abordar aún más el punto, cuando Brenner (2007) se refiere a *Evangelion* en su libro citado previamente,

reseña que la animación dinámica y el espectacular diseño de los robots y monstruos captan la vista del espectador, añadiendo también que no hay falta de acción y de “robotic fan service” (p.162).

Todas estas últimas aseveraciones nos dan a entender que de no ser por la visión de Anno, uno de los aspectos más aclamados de la serie, su animación dinámica, no habría sido posible, teniendo en cuenta el contexto de animación limitada por el que *Gainax* es reconocido también. Sin embargo, el aspecto más recordado de *Neon Genesis Evangelion* consiste en su final poco convencional.

Ahora bien, el final de *Neon Genesis Evangelion* consiste en la culminación de la gradual transformación de la serie en sus veintiséis episodios, tratándose cada vez menos sobre la acción y los robots y cada vez más sobre sus personajes y sus conflictos internos. Esta evolución de la serie es la que le otorga su reputación deconstructiva, aclamada por diversos académicos, como por ejemplo Bounthavy Suvilay (2017) en su *paper*: *Neon Genesis Evangelion ou la déconstruction du robot anime*.

En relación a esto, cabe preguntarse: ¿Cuál fue la razón por la que se llevó a cabo un final así? Según Lamarre, se debe a la negativa percepción que tiene Hideaki Anno del *otaku* japonés, el principal público del estudio, y que la popularidad de la serie le otorgó la posibilidad de concluirla, en lugar de la manera en la que al público objetivo le hubiese gustado o esperado, sino como una suerte de “ataque” hacia este. Esto lo fundamenta con un fragmento de una entrevista al director, en la que nos comparte su visión de que el adulto *otaku* es una persona inmadura, degenerada y que la idea de la adultez en la sociedad se había perdido. En esta idea pesimista del japonés moderno

se basa la personalidad de su personaje principal que, contrario al arquetipo del protagonista del género en cuestión, se presenta a menudo como indeciso, frágil y carente de sentido de responsabilidad y heroísmo.

No obstante, ¿es esta la única razón por la que la serie adquirió un final fuera de lo normal? Si visualizamos el último episodio, podemos apreciar un abanico de recursos visuales bastante poco ortodoxos en la animación comercial, incorporando fotografías de la vida real, uso particularmente amplio de *still frames* y cuadros de texto, dibujos sencillos que se alejan completamente del estilo visual de la serie y animaciones simples en *loop*; todo acompañado de diálogos reflexivos interpretados por los personajes. Lamarre (2009) menciona que la dirección de Hideaki Anno cuenta con un estilo particular de realizar cortes, donde la duración de los planos puede sentirse más rápida o lenta de lo normal, refiriéndose al último episodio como una instancia en la que este proceso alcanza “proporciones vertiginosas”.

Volviendo a *The Notenki Memoirs*, Takeda recuerda que, en 1998, la Agencia nacional de impuestos de Japón revisó la contabilidad de la empresa por la sospecha de evasión de impuestos. Takeda explica que, si bien él estaba al tanto de que la contabilidad era un tanto turbia, él no tenía idea de la cantidad de dinero implicada y que durante el año consecutivo se vio en la necesidad de ir todos los días a tramitar la situación. Añade también que la decisión administrativa correspondió al presidente de *Gainax* de la época, Takeshi Sawamura y que “(...) la única razón por la cual lo hizo fue por lo difícil que resultó administrar la compañía sin dinero. Antes de *Evangelion*, *Gainax* se encontraba en un estado perpetuo de terribles dificultades financieras” (Takeda, 2002, p.169. Traducción propia).

Esta descripción de la situación financiera del estudio se complementa con lo que podemos apreciar en el final de la serie, por lo que podemos inferir que la particular conclusión es producto también de una limitación de financiamiento y probablemente de tiempo.

Inestabilidad interna en la empresa, dificultades para presentarse al *merchandising* y dificultades financieras son las limitaciones enfrentadas por Hideaki Anno que, no solo nos demuestra su adaptabilidad como director, sino que también su capacidad de crear una obra memorable e influyente. El impacto que tuvo *Neon Genesis Evangelion* se aprecia tanto a nivel de industria como en la cultura popular, revitalizando la industria japonesa de la animación en un contexto de recesión económica, catalogada por Fumio Hayashi y Edward C. Prescott (2003) como una década perdida en Japón, así como también revolucionando la idea de los robots gigantes, incluso fuera del país asiático, como lo acredita Tim Hornyak en su reseña para CNET sobre la película *Pacific Rim* en 2013.

El impacto ya mencionado en el planteamiento de lo mecánico como orgánico en la animación 2D nos llevó a Yō Yoshinari, quien, cabe recalcar, fue parte del equipo de producción de *Evangelion* también. Su trabajo como animador y director, primero en *Gainax* y luego en *Studio TRIGGER* nos proporciona nuestro próximo objeto de estudio, *Little Witch Academia*, donde indagamos acerca de su limitación en torno al equipo de trabajo.

El caso de *Little Witch Academia*



Figura 6: obtenida de <https://www.st-trigger.co.jp/works/lwa/>

Estudio *TRIGGER* fue fundado el 22 de agosto de 2011 por Hiroyuki Imaishi y Masahiko Otsuka poco después de dejar *Gainax*. En sus inicios ayudaron en la producción de varias series hasta que se animaron a crear el OVA - *Original Video Anime*, un formato de duración variable y que puede ser una obra única o parte de una serialización (Ortiz y Rodríguez, 2012)- de *Little Witch Academia* bajo el programa de entrenamiento para jóvenes animadores, *Anime Mirai 2013*, iniciativa del Ministerio de Cultura de Japón organizada por la asociación JAniCA (Japan Animation Creators Association). El documental *How the Magic Was Created, Little Witch Academia World Log* (TOHO animation チャンネル, 2017b) nos enseña cómo fue la experiencia del estudio *TRIGGER* realizando el metraje.

La razón de participar en *Anime Mirai 2013* es revelada en un evento de anime japonés “Machi★Asobi vol.15” llevado a cabo en octubre del año 2015, donde Yo Yoshinari, director creativo, y Masahito Otsuka, presidente de *Studio TRIGGER*, fueron entrevistados acerca del proyecto. Allí comentaron que el principal objetivo del estudio en sus inicios era crear la serie animada *Kill la Kill*, pero que al tratarse de un estudio nuevo resultaba necesario entrenar animadores antes de comenzar un proyecto como ese (Gigazine, 2015).

Acercas de este programa de entrenamiento, Fumihiko Ikuine y Yasushi Hara (2015) cuentan que nació ante la problemática investigada por JaniCA en las producciones de animación, en las cuales era habitual que los jóvenes que se integrasen a la industria no estuviesen bien calificados y múltiples problemas enfrentaban los estudios para producir animes de calidad, por lo que *Anime Mirai* formaría el capital humano necesario para el futuro de la animación.

El año 2013, cuatro de los estudios concursantes, incluyendo *TRIGGER*, fueron seleccionados y recibieron 38 millones de yenes (\$222.000.000 CLP, aproximadamente) para realizar sus films originales en un plazo de un año, lo que, para el estándar de costes de producción de anime en esos años (aproximadamente entre 10 y 20 millones de yenes (\$59.254.361 - \$118.508.722 CLP) un episodio de animé para televisión, según el mismo documental de *TOHO animation* チャンネル, era suficiente y permitiría cubrir el entrenamiento de los jóvenes, que era la prioridad máxima de la iniciativa.

Los participantes de este entrenamiento fueron cinco jóvenes -que trabajaron como intercaladores en Gainax- quienes vienen a desempeñar el rol de animador

principal (*key animator*) y en un plazo de seis meses debían tener listos sus planos asignados, los cuales suponían una media de cincuenta planos para cada uno. La inexperiencia se hizo notar a lo largo de la producción ante las extensas correcciones por parte del director en sus planos y los retrasos en los procesos, pues cuando debían contar con la mitad de los planos animados, cuatro de los cinco jóvenes todavía tenían problemas para terminar sus *layouts*. El estrés se hizo notar sobre todo en los últimos días antes del *deadline*, en que hicieron horas extras con el fin de cumplir sus asignaciones.

Acerca del estilo visual y animado, se aprecia el uso de papel para animar y pintura tradicional para la mayoría de los fondos. Al principio, supusimos que se debía a un ahorro en el presupuesto, pero en una entrevista con Aaron del canal de YouTube, *Egoraptor* (2017), Yoshinari expresa que su visión con *Little Witch Academia* se relacionó con realizar una obra cuya técnica visual disfrutaran las personas, pues le gusta intentar estilos nuevos. Adicionalmente, una de las condiciones que tenían para crear el OVA según Takanori Nishikawa, embajador de relaciones públicas de *Anime Mirai*, fue que mantuvieran el 3D y el CGI al mínimo. De esto desprendemos que la técnica fue elegida por gusto y comodidad del director.

Terminado el programa, los cuatro proyectos fueron presentados en 2013 y *Little Witch Academia* obtuvo gran atención, la cual se puede atribuir, en cierta medida, al reconocimiento que ya tenía Yō Yoshinari por sus trabajos en *Gainax*. Luego de publicar el metraje en YouTube y recibir cerca de 600.000 visitas junto a comentarios que les demostraban la gran *fan base* que lograron tanto dentro como fuera de Japón, el estudio inició una campaña a través de *Kickstarter* para lanzar la secuela *Little Witch*

Academia 2. Con el apoyo de los fans podrían realizar un capítulo más largo del planificado manteniendo la calidad de la primera parte. De la meta que fueron \$150.000 dólares, recaudaron un total de \$625.518 en solo treinta días (Studio TRIGGER, 2015), con los que pudieron producir una película de 53 minutos titulada *Little Witch Academia: The Enchanted Parade*, la cual contó con el *streaming* de Netflix. La plataforma produciría más tarde la serie de 25 episodios, estrenando la primera temporada en junio del año 2017.

Con este caso finalizamos el análisis de los proyectos japoneses seleccionados. En definitiva, todos ellos nos confirmaron que las limitaciones, especialmente las de financiamiento, tiempo y visión creativa constituyen una constante al trabajar en la industria y que estas no determinan por si mismas el fracaso de un proyecto o su mala calidad.

Adaptabilidad y riesgos

Esta investigación se llevó a cabo con el propósito de aprender y reflexionar acerca de la toma de decisiones ante condiciones desfavorables en la circunstancia de realizar una producción de animación.

En primera instancia nos interesaba la idea de investigar acerca de cómo la escasez de recursos podía impulsar un proyecto a ir en búsqueda de soluciones que le aportasen con algo único, que lo distinguiese de lo que el mercado considera como una apuesta segura. Sin embargo, no quisimos que se malinterpretase como una suerte de “oda a la pobreza”, razón por la cual nos vimos en la obligación de preguntarnos: ¿qué elementos definen que una producción realmente se considere como escasa de recursos?, ¿la falta de dinero es lo único que limita la realización de una obra? Por esto, y como ya lo mencionamos en la introducción, decidimos enfocarnos en diferentes producciones de la industria de animación japonesa, en las que pudiésemos reconocer los bienes materiales y de capital humano empleados y las dificultades al respecto que debieron superar. Dicho de otro modo, nuestro tema general de investigación electo fue “las limitaciones” y nuestra bajada metodológica consistió en analizar las maneras de enfrentarlas en las cuatro producciones analizadas.

En consecuencia, en esta investigación entendemos las limitaciones en relación con los recursos que, ya sea por la calidad o cantidad de estos, moldean aspectos del desarrollo de una película o serie. Y la pregunta que nos guio en el camino a resolver nuestras inquietudes fue: ¿de qué manera se abordaron las diversas limitaciones surgidas en las producciones de animación japonesa seleccionadas?

Nuestro objeto de estudio principal consistió en las limitaciones, pero resultó necesario estudiar casos específicos en los cuales estas se manifestasen y que nos diesen, a la vez, una mirada más práctica y concreta sobre su presencia. Por esta razón, elegimos cuatro producciones realizadas en diferentes épocas que ordenamos de manera cronológica, pues, al darnos cuenta, al investigar que las personas a cargo de los filmes seleccionados estaban, de algún modo, entrelazadas a través de influencias y participaciones en las diferentes obras, nos pareció lógica la progresión planteada. El estudio de todos estos casos nos permitió responder a la pregunta formulada, gracias a la información disponible, acerca de sus procesos de realización.

Entonces, nuestro objetivo, de manera general, consistió en investigar las acciones llevadas a cabo para enfrentar las limitaciones surgidas al producir animación. Para ello, primero decidimos explicar qué son las limitaciones en el contexto de la producción de animación mundial y por qué emergen, basándonos principalmente en lo expuesto en el libro *Producing Animation* (Winder y Dowlatabadi, 2011), lo cual nos permitió familiarizarnos a profundidad con conceptos que no manejábamos del todo, como la “visión creativa” y con el proceso de producción comercial, enseñándonos así que, independiente de si una producción cuenta con un alto o bajo presupuesto, deben enfrentar limitaciones por igual. Adicionalmente, revisamos entrevistas de miembros de la industria de diferentes países, que nos permitieron corroborar lo expuesto en el libro, además de notar las grandes similitudes y diferencias en los procesos de producción de animación.

Luego, al analizar qué limitaciones enfrentaron las cuatro producciones japonesas seleccionadas, se evidenció que las razones por las que surgieron y sus

maneras de enfrentarlas son únicas dada la influencia del contexto en el que se manifestaron. Para *Astro Boy*, la popularidad en el *manga* de Osamu Tezuka le permitió adaptar su obra a un formato animado con un presupuesto reducido, de aproximadamente un tercio de lo normal. En *Nausicaä of the Valley of the Wind* la limitación nació del acotado tiempo disponible para la realización de esta, debiendo además condensar toda la historia de un *manga* que aún no finalizaba -y que no lo haría sino hasta una década después del estreno animado- en dos horas de metraje. Por su parte, diferencias en las visiones de los directivos de *Gainax* que provocaron inestabilidad al estudio y los problemas financieros que salieron a la luz al final de la producción de *Neon Genesis Evangelion*, llevaron a los artistas a utilizar recursos visuales poco ortodoxos para la animación comercial. Por último, la producción de *Little Witch Academia* experimentó importantes retrasos en la animación debido a la inexperiencia de la mitad de sus animadores principales que no podían ser reemplazados dada la participación en un fondo gubernamental. No obstante, sobre todo gracias a las horas extras y el apoyo mutuo entre los artistas, lograron cumplir con el *deadline*.

Ahora bien, al evaluar si las soluciones implementadas contribuyeron a la creación de la identidad de estos estudios o producciones y si tuvieron algún impacto en la industria, concluimos que efectivamente así fue. El estilo artístico y la animación limitada propuestos por Osamu Tezuka en *Astro Boy* generaron un gran impacto en la industria de la animación japonesa, sentando las bases de un estilo cuya influencia perdura hasta hoy. El éxito conseguido por *Nausicaä of the Valley of the Wind* permitió la creación de *Studio Ghibli*, el cual volvería a realizar películas exitosas bajo el

distintivo estilo de su director Hayao Miyazaki, cuyo arte visual y narrativo, a su vez, ha influido profundamente en muchos entusiastas de la animación. Respecto a *Neon Genesis Evangelion*, el impacto que tuvo se aprecia tanto a nivel de industria como en la cultura popular, revitalizando la industria japonesa de la animación en un contexto de recesión económica; sumado a eso, la decisión de realizar un diseño de robots orgánicos en *Evangelion* marcó un antes y un después en el género del *mecha*, al demostrar las ventajas que se pueden obtener con una propuesta así. Por su parte, las producciones de *TRIGGER*, casi todas originales, comparten un estilo reconocible y, gracias a su presencia en las redes sociales y a sus colaboraciones con Netflix, ha logrado una mayor visibilidad tanto a nivel nacional como internacional. Aunque hemos visto el gran crecimiento del estudio, consideramos que es aún pronto para discernir qué impacto alcanzará con relación a la industria, por lo que quedamos expectantes de verlo en los próximos años.

Teniendo en cuenta todo lo expuesto, nos preguntamos si al replicar las estrategias tomadas por las producciones japonesas en otros proyectos se podría esperar el mismo resultado. En la entrevista hecha por *The Anime Man* (2020) a Kazuya Matsumoto, uno de los productores de *TRIGGER*, señaló que realmente no podría recomendar a otras compañías que siguiesen una de las acciones tomadas por el estudio para la realización de sus obras. Hablando especialmente del proyecto *Kickstarter*, su comentario fue que hay una posibilidad de que salga bien como hay una posibilidad de que salga mal (7m30s). En este sentido, podemos concluir que no existe una fórmula aplicable a cualquier situación que garantice el éxito, sino que cada toma

de decisiones supone un riesgo que asumir. Así, lo mismo dicho por Matsumoto puede aplicarse a cualquier decisión presente en los cuatro casos expuestos.

Respecto a si el éxito estaba garantizado por aspectos externos, creemos, en base a lo estudiado, que la toma de decisiones es más importante que el contexto, ya sea en el aspecto de gestión en producción como en la manera en que se dirige hacia el público objetivo. Por analogía, así como en una partida de ajedrez o de un juego de cartas, no hay una manera de enfrentar cada situación del mismo modo, ya que cada instancia atraviesa terreno inexplorado. Por esto mismo, concluimos que la adaptabilidad constituye la cualidad que mayor efecto tiene en el resultado final, mientras que el contexto da el abanico de posibilidades en las que un proyecto puede dirigirse, sin otorgar un camino definido.

Como mencionamos en la introducción, en este ensayo nos enfocamos en las limitaciones nacidas internamente y no profundizamos en limitaciones externas, pero pensamos que podrían ser interesantes de investigar para entender las oportunidades y desafíos que puedan otorgar el entorno social, económico y cultural en una producción de una serie o película de animación.

Bibliografía

Acuña, G. (Ed.). (2016). *Chilean Animation 2016*. Asociación Chilena de Profesionales y Productoras de Animación (ANIMACHI).

ANIMACHI (Ed.). (2018). *Chilean Animation 2018*. Asociación Chilena de Profesionales y Productoras de Animación (ANIMACHI).

Audiovisual. (s/f). Recuperado el 7 de julio de 2024, de Fondosdecultura.cl website: <https://www.fondosdecultura.cl/area/audiovisual/>

Beltrán, L. (Ed.). (2021). *Chilean Animation 2021*. Asociación Chilena de Profesionales y Productoras de Animación (ANIMACHI).

Brenner, R. E. (2007). *Understanding Manga and Anime*. Englewood, CO, Estados Unidos de América: Libraries Unlimited.

Denison, R. (2015). *Anime: A Critical Introduction*. Londres, Inglaterra: Bloomsbury Academic.

Egoraptor [@egoraptor]. (2017, marzo 7). Animation Interview - Little Witch Academia creators Hiroyuki Imaishi and Yoh Yoshinari. Recuperado el 10 de julio de 2024, de <https://www.youtube.com/watch?v=Ga8APtGhFys>

Frederator. (2017). Bee and PuppyCat: The Series. Recuperado el 10 de julio de 2024, de Kickstarter.com website: <https://www.kickstarter.com/projects/frederator/bee-and-puppycat-the-series>

García, A. (2022, enero). La industria cultural del anime: desarrollo, retos y perspectivas. *Revista Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad del Japón*, 13(37), 16–31.

GIGAZINE. (2015, octubre 13).

「リトルウィッチアカデミア」はアニメ現場っぽいと吉成曜監督&トリガー大塚社長が語る. Recuperado el 8 de julio de 2024, de GIGAZINE website:

<https://gigazine.net/news/20151013-little-witch-academia-machiasobi15/>

Green, S. (2014, febrero 9). Source Material For Anime Over the Last Decade Charted.

Recuperado el 10 de julio de 2024, de Crunchyroll.com website:

<https://www.crunchyroll.com/news/latest/2014/2/9/source-material-for-anime-over-the-last-decade-charted>

Greenberg, R. (2020). *Hayao Miyazaki: Exploring the early work of japan's greatest animator*. Nueva York, Estados Unidos de América: Bloomsbury Academic.

Hayashi, F., & Prescott, E. (2007). The 1990s in Japan: A Lost Decade. En *Great Depressions of the Twentieth Century* (pp. 257–286). Federal Reserve Bank of Minneapolis.

Hinojosa, M., Ruiz, F., & Marín, I. (2015, mayo). El sector de animación: sus fases de producción y nuevas tendencias. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. Recuperado de

<https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/354>

Hornyak, T. (2013, julio 16). Is “Pacific Rim” a retelling of Japanese anime

“Evangelion”? Recuperado julio de 2024, de CNET website:

<https://www.cnet.com/culture/is-pacific-rim-a-retelling-of-japanese-anime-evangelion/>

Hulett, S. (2014, agosto 9). ‘mouse in transition’: The CalArts brigade arrives (chapter

9). Recuperado el 7 de julio de 2024, de Cartoon Brew website:

<https://www.cartoonbrew.com/promote-article/mouse-in-transition-the-calarts-brigade-arrives-chapter-9-102529.html>

Ikuine, F., & Hara, Y. (2015). Policy Making Process for the creative industry: Anime

Mirai case by the Agency for Cultural Affairs. *Transactions of the Academic*

Association for Organizational Science, 4, 52–58. doi:10.11207/taaos.4.1_52

Industria animación. (2017). Recuperado el 10 de julio de 2024, de

<https://www.youtube.com/channel/UCssT00TcccKR8dmaPRHgNFw>

Industria Animación. (2020, enero 19). Cómo animar para Rick & Morty - Entrevista con

Hugo Blendl (Sloppy Pencil). Recuperado el 10 de julio de 2024, de

<https://www.youtube.com/watch?v=fLaKb-5CApA>

Industria Animación. (2022, abril 25). Estudiar Animación en La Universidad o Aprender

Como Autodidacta. Recuperado el 10 de julio de 2024, de

<https://www.youtube.com/watch?v=AkiMabxu4Go>

Laboratorio Animado. (2022, septiembre 13). ¿Cómo crear un estudio de animación en LATAM? Recuperado el 10 de julio de 2024, de

https://www.youtube.com/watch?v=yTx_s4ahcBQ

Lamarre, T. (2009). *The Anime machine: A media theory of animation*. Mineápolis, MN, Estados Unidos de América: University of Minnesota Press.

López, A. H. (2013). *Animación Japonesa: Análisis de series de anime actuales* (Universidad de Granada, Granada). Recuperado de

https://www.academia.edu/6412599/Tesis_doctoral_Animaci%C3%B3n_japonesa_a_An%C3%A1lisis_de_series_de_anime_actuales

Martin, T. (2005, marzo 18). Neon Genesis Evangelion DVD 3. Recuperado el 10 de julio de 2024, de Anime News Network website:

<https://www.animenewsnetwork.com/review/neon-genesis-evangelion/dvd-3>

Masuda, H., Sudo, T., Koudate, T., Matsumoto, A., Rikukawa, K., Ishida, T., ...

Hasegawa., M. (2024). *Anime Industry Report 2023 (Summary)*. Recuperado de <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>

Montero, L. (2011). *La construcción de la identidad en la obra de Hayao Miyazaki* (Tesis doctoral) (Universidad Autónoma de Madrid). Recuperado de

<https://repositorio.uam.es/handle/10486/10320>

Montero, L. (2012). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Dolmen Editorial.

- Mr. Cohl [Producción de Animación - Mr. Cohl]. (2024, junio 10). Belli Ramírez, Directora de producción, Convertir una idea en un proyecto viable de animación. Recuperado el 10 de julio de 2024, de <https://www.youtube.com/watch?v=OcaS3NiCjgk>
- Navarro, A. J. (2008). *Cine de Animación Japonés*. San Sebastián, España: Donostia Kultura.
- OpenToonz. (s/f). Recuperado el 10 de julio de 2024, de OpenToonz website: <https://opentoonz.github.io/es/index.html>
- Orellana, B., & Rodríguez, F. (Eds.). (2017). *Chilean Animation 2017*. Asociación Chilena de Profesionales y Productoras de Animación (ANIMACHI).
- Ortiz, M., & Rodríguez, I. (2012). Los productos de animación japoneses como expresión de un modelo de negocio. El caso de la producción “anime”. *Revista Comunicación y Hombre*, 8, 141–155.
- Osvaldo, M. (2020, octubre 21). Blender es Parte de la Maquinaria Detrás de EVANGELION: 3.0+1.0. Recuperado 2024, de Industriaanimacion.com website: <https://www.industriaanimacion.com/2020/10/blender-maquinaria-detras-de-evangelion-3-01-0/>
- Papalini, V. A. (2006). *Anime: Mundos Tecnológicos, Animación Japonesa E Imaginario Social*. Buenos Aires, Argentina: La Crujía.

Rajs, M. (Ed.). (2019). *Chilean Animation 2019*. Asociación Chilena de Profesionales y Productoras de Animación (ANIMACHI).

Rajs, M. (Ed.). (2020). *Chilean Animation 2020*. Asociación Chilena de Profesionales y Productoras de Animación (ANIMACHI).

Storyboarder. (s/f). Recuperado 2024, de Wonder Unit website:

<https://wonderunit.com/storyboarder/>

Studio TRIGGER. (2015). Little Witch Academia 2. Recuperado el 10 de julio de 2024, de Kickstarter.com website:

<https://www.kickstarter.com/projects/1311401276/little-witch-academia-2?lang=es>

Suvilay, B. (2017). Neon Genesis Evangelion ou la déconstruction du robot anime. *ReS Futurae*, (9). doi:10.4000/resf.954

Takeda, Y. (2002). *The notenki memoirs: Studio gainax and the men who created evangelion*. Recuperado de <https://gwern.net/doc/anime/eva/notenki-memoirs/2002-takeda-notenkimemoirs#the-daicon-3-decision>

Takeda, Y. (Productor). (1995). *Neon Genesis Evangelion* (新世紀エヴァンゲリオン) [serie de televisión]. Tokio, Japón: Gainax.

The Anime Man [@TheAnimeMan]. (2020, marzo 20). I got to interview the creator of Kill la Kill and. Recuperado el 10 de julio de 2024, de <https://www.youtube.com/watch?v=wF0snPHoibE>

Toho Animationチャンネル [@TOHOAnimation]. (2017a, febrero 17). The making of リトルウィッチアカデミア 魔法仕掛けのパレード (La realización de Little Witch Academia: The Enchanted Parade). Recuperado mayo de 2024, de https://www.youtube.com/watch?v=1V_yOsWNdTI

Toho Animationチャンネル [@TOHOAnimation]. (2017b, febrero 17). その時、魔法は生まれる～リトルウィッチアカデミア制作日誌～ (How the Magic Was Created, Little Witch Academia World Log). Recuperado mayo de 2024, de <https://www.youtube.com/watch?v=ooaDf1IIA7E>

Winder, C., & Dowlatabadi, Z. (2011). *Producing Animation, 2nd Edition* (2a ed.; T. Miller-Zarneke, Ed.). Focal Press.

Yeh, J. (2008, agosto 26), Interview with Gainax / Gurren Lagann Staff, [Entrevista transcrita]. Web Archive. Recuperado mayo de 2024, de https://web.archive.org/web/20131014173358/http://www.mania.com/interview-gainax-gurren-lagann-staff_article_87027.html