

# COMICS Y ANIMACIÓN JAPONESA (1)

## NUEVO MOTOR PARA LA ECONOMÍA JAPONESA

Maestra TOKIYO TANAKA

La División de Educación Continua de la Facultad de Filosofía y Letras,  
Centro de Enseñanza para Extranjeros, UNAM

La película [El Viaje de Chihiro](#) ganó el Premio Oscar a la mejor película de animación en la Academia y [Atama Yama](#) ( La montaña sobre cabeza ) fue nominado al Oscar como mejor film de animación en 2003. La última fue galardonada en muchos países, incluyendo el Gran Premio de Annecy para cortometrajes en el Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy, en Francia y el premio ZAGREB2004 “ awarded film ” en Croacia. Estos festivales son los principales y más antiguos de su género en el mundo.

La película *El Viaje de Chihiro* fue presentada en las salas comerciales de México. Gracias a esto, la animación ( *animé* ) japonesa se ha vuelto muy popular hasta entre la gente adulta que no había visto antes una *animé* japonesa. Sin embargo, la otra animación, *Atama Yama* ( La montaña sobre cabeza ), no llegará presentarse en las salas de cine comercial.

La película *El Viaje de Chihiro* se estrenó en el septiembre de 2001 en Japón y sólo en 2 meses, recaudó 26,098,000,000 yenes ( 2 mil 610 millones de pesos aproximadamente) rebasando la recaudación total de la película *Titanic* en este mismo país. 20 millones 150mil japoneses, es decir, uno de cada 6 japoneses ya había visto la película en los primeros 2 meses.

Como es bien sabido, mucho tiempo antes millones de niños, adolescentes y jóvenes de todo el mundo se divertían con *comics* y *animé* japoneses a pesar de la fuerte crítica y la imposición de la generación adulta y la autoridad. En China, entre 1990 y 1991, se vendieron 6 millones de ejemplares del comic *El Caballeros del Zodiaco*. El 60 % de *comics* y *animé* que recorren el mundo son japoneses. La industria del *comics* y *animé*, junto con la industria publicitaria y emisora, alcanzó ganancias por un billón 100 mil millones de pesos aproximadamente, que equivale a la mitad de las generadoras por la industria automotriz y

doble de la industria siderúrgica japonesa. La licencia de los caracteres como [Pokemon](#), Kitty, entre otros, llegó a obtener unos 206 mil millones de pesos.

Frente a esta realidad, el gobierno de Japón fundó el Centro de Estrategia para Productos intelectuales encabezado por el Primer Ministro Jyunichirou Koizumi. Su objetivo es dar una nueva imagen de Japón: como *Cool Japan* en vez de la imagen clásica (como *Kamikaze*, *Harakiri*, *Geisha*, entre otros).

Para la industria del *comics* y *animé* se van a aplicar 3 proyectos:

1. Modernización del sistema financiero para el desarrollo más competitivo de pequeñas compañías y creadores independientes.
2. Organizar Convenciones y premiaciones para explorar creadores nuevos y jóvenes.
3. Promover la exportación en un sistema organizado, ya que sólo en China la pérdida por la piratería de Pokemon llegó a unos 500 millones de pesos.

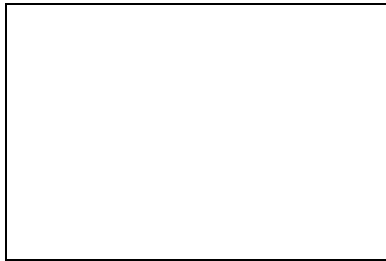
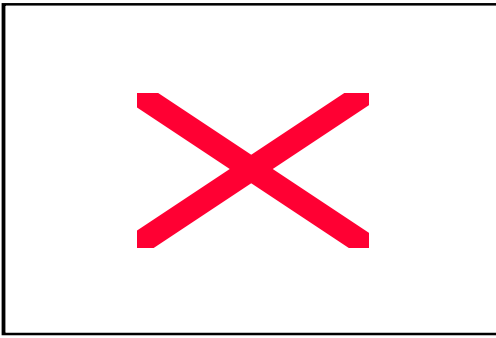
Las grandes firmas japonesas como Mitsui y Mitsubishi no se quedan atrás. Ya están incorporadas a este comercio tan atractivo.

Parece ser que el *boom* del *comics* y *animé* japoneses no va a ser una moda pasajera. La formación psicológica de niños, adolescentes y jóvenes tendrá que ver con *comics* y *animé*, aunque la generación adulta, quien creció sin estos, no quiera aceptarlo. El fuerte interés de niños, adolescentes y jóvenes por este género japonés nos hace pensar que las razones de su entusiasmo no son únicamente la violencia o sexo que contienen o que a las nuevas generaciones les da pereza leer y analizar textos. Posiblemente habrá otra explicación más adecuada para este fenómeno. Parece que este *boom* nos está dando un mensaje sobre la generación juvenil.

¿ No sería conveniente conocerla?

(Fuentes de las cifras presentadas: NIKKEI NET BizPlus 2004 ) -FIN-

### El Viaje de Chihiro



### La montaña de cabeza



Finally, there's "Mt. Head" (aka "Atama Yama"), a Japanese short from Koji Yamamura. Before you ask, no, it's not anime. It's the only "traditional" animation of all the nominees, utilizing a wobbly sketch style and what could be watercolor (sorry, I'm no art critic). In this endearing story, a super-stingy hermit eats even cherry pits, and soon finds himself hard-pressed to control the fast-growing cherry sapling emerging from the top of his head! "Mt. Head" is an adaptation of a traditional Japanese illustrated children's tale.

### **Koji Yamamura Anime in Metamorphosis**

Koji Yamamura's delightful animations invite us into a distinctive world that contains echoes of Paul Klee and Monty Python, but is wholly original and accessible. In Yamamura's world, trees grow out of heads,

birds dream of fruit, and children are swallowed by whales (but return safely to a prosaic bus stop). Much of his work seems to have been created for sheer visual pleasure, but some suggests a slightly educational bent: English and Japanese words and images float together to create a "pictionary," and children in Japan and America collaborate with the artist to produce a humorous animated film about choices.



Studio drawings cover a table during production of animation based on Basho Matsuo's renku (linked poem), "A Winter Day."



Storyboard drawings for "A Rainy Day" from Karo & Piyobupt, a short film series for children, directed and animated by Yamamura for NHK. Widely popular with children and adults alike, it used clay and other media.



A drawing for Karo & Piyobupt.

Although they vary greatly in length and content, Yamamura's animations contain recurring themes and leitmotifs. Perhaps the most important of these is a fascination with metamorphosis. In this regard, he claims descent from an honorable lineage: Since the very first animated film, Winsor McCay's 1914 *Little Nemo in Slumberland*, animators have reveled in their ability to transform the visual world. Yamamura exercises this fundamental capability to an extraordinary degree, creating worlds in constant flux, characterized by dazzling visual images that shift and change in the blink of an eye.

In *Suisei (Aquatic)*, for example, a man watches as his reflection in the river becomes that of a fish, which in turn becomes an eye, which then transforms into a seahorse, which next becomes a whole army of slightly predatory-looking fish. In *Japanese English Pictionary*, Yamamura takes English words with their Japanese translations and links them in a dizzying, interlocking sequence to a series of images that morph across the screen. The viewer receives a lesson in the mutability of meanings, and may even learn some English or Japanese.



**Mt. Head**, drawn, animated, directed, and edited by Yamamura, is a 10-minute short based on the rakugo traditional comic story by the same name. He interpreted the original tale in his own way and changed it to a modern setting. In the story, a bold man with bushy eyebrows picks up a cherry and eats the pit so as not to waste anything. A tree grows from the top of his head and cherry blossom viewers swarm to see him. It was nominated for the 75th Academy Awards Short Films' Animation Category in 2003 and received the Jury's Special

**Award at Holland Animation Film Festival, along with many other international awards.**

On the whole, however, Yamamura's whimsical surrealism seems largely aimed at providing pure aesthetic pleasure. Unlike Tabaimo, whose works critique Japanese society, or Makoto Shinkai, whose *Voices of a Distant Star* tapped themes of technological alienation, Yamamura seems content to play or, at most, satirize, as in his brilliant *Atama Yama* (Mt. Head), in which a cherry tree (iconic symbol of Japanese culture) grows from the head of an increasingly bemused and finally angry middle-aged man. This work might very well be seen as commentary on contemporary Japan and its ambivalent attitude toward tradition, but it is also a visual joy.

Or perhaps Yamamura's emphasis on metamorphosis is itself a reflection of Japanese society, one in which change and transformation are as much a part of life as are the cherry trees.

**Koji Yamamura**  
**Animation Creator, Illustrator**

Born in 1964, Koji Yamamura started creating animated films while in college. He conceived a unique visual world by combining several media, including modeling clay, three-dimensional figures, photography, and line drawings. He founded Yamamura Animation in 1993, and serves on the board of directors of both the the Japan Animation Association and the Japan Chapter of the International Animated Film Association. In 2003, *Mt. Head* was nominated for the 75th Academy Awards Short Films' Animation Category. His free-spirited creativity and detailed drawing ability have received wide recognition and praise, leading to numerous invitational screenings and awards at international competitions and film festivals.

## POKEMON

