

LAS LABORES DE PRODUCCIÓN DE LAS EMPRESAS DE ANIMACIÓN JAPONESA: LA EXPERIENCIA DE LOS ANIMADORES

Natalia D. Vega Maisonave

Programa de Comunicación Audiovisual

Facultad de Comunicación e Información, UPR RP

Recibido: 27/9/2021; Revisado: 28/10/2021; Aceptado: 18/5/2022

Resumen

Detrás de la industria multibillonaria del anime, los animadores sufren de sueldos bajos y sobrecarga de trabajo. Como consecuencia de esto y de largas jornadas de trabajo, los animadores se deterioran emocional, mental y físicamente. Este artículo contiene entrevistas anónimas de seis animadores sobre las condiciones de trabajo en la industria de animación japonesa, además de un análisis de los resultados de estas.

Palabras claves: animación japonesa, condiciones de trabajo, presión laboral, horarios extra, dinámica de trabajo

Abstract

Due to low salaries and overwork, animators in the Japanese animation industry suffer emotional, mental and physical deterioration. This article contains anonymous interviews of six animators who work inside the Japanese animation workforce in which they share their experiences, alongside an analysis of their answers.

Keywords: japanese animations, working conditions, labor pressure, extra hours, work dynamics

Introducción

Con el transcurso del tiempo, la animación japonesa—conocida como anime se ha hecho cada vez más famosa alrededor del mundo. Con un catálogo de contenido variado para todas las edades, la industria del anime está valorada en \$24.80 billones en el 2021 y se espera que crezca a \$56.39 billones para el 2030 (Grand, 2022). Sin embargo, las personas responsables de crear estas animaciones pueden llegar a cobrar un salario bajo de \$983.00 por mes (Schley, 2019) en un lugar donde el costo de vida aproxima \$3,068.00 (Expatistan, 2020). Esta incongruencia entre el salario y el costo de vida ha creado polémicas en la industria, resultando en la disminución de trabajadores y en un ambiente de trabajo de alta presión (Margolis, 2019).

Por estas razones, las producciones de anime requieren más tiempo para hacerse (Morisawa, 2014). Esto ha llevado a las casas productoras a buscar trabajadores independientes (*freelance*) para cumplir con las fechas límites, como se podrá observar más adelante en el artículo. En esta investigación—en la que está basada este artículo—se les preguntó directamente a algunos animadores sobre las experiencias que han tenido en relación al sueldo y a las condiciones emocionales del trabajo. Este tema requiere atención del público para poder concientizar a las masas, quienes pueden ejercer cierta presión hacia medidas legislativas que intervengan en la distribución de ganancias y de esta manera proveerles una vida adecuada a los animadores (Schley, 2019).

Además, la industria de la animación japonesa depende en su mayor parte de los animadores; la disminución de estos trabajadores esenciales resultaría en menos producciones y en tiempos de espera más largos entre temporadas (Morisawa, 2014).

Estas preocupaciones no son solamente mías. En el 2007 se creó una organización sin fines de lucros: Japanese Animation Creators Association (JAniCA). Esta se dedica a mejorar las condiciones de trabajadores dentro de la industria de animación japonesa, pero no sirve como unión laboral (JAniCA, 2022). Igualmente, los problemas salariales y de trata emocional han sido trabajados por otros como Tomohiro Morisawa en su investigación “Managing the unmanageable: Emotional labor and creative hierarchy in the Japanese animation industry” (2014) y por Diane Wei Lewis en su artículo de investigación “Shiage and Women’s Flexible Labor in the Japanese Animation Industry” (2018).

Metodología

Para este estudio se utilizó el método cualitativo de diseño fenomenológico para visibilizar la experiencia de los participantes en sus ambientes laborales (Hernández-Sampieri et al., 2018). Me comuniqué con 40 animadores a través de correos electrónicos y redes sociales como Instagram y Twitter. De estos, seis terminaron participando en el estudio. Aunque no todos son japoneses, sí trabajan en la industria de la animación japonesa, único criterio establecido. Excepto un participante, los demás sabían inglés, por lo que se utilizó un traductor para poder comunicarse y participar del estudio. A cada uno se les envió un documento en inglés con las mismas preguntas para que las contestaran independientemente por correo. Junto con las preguntas, se les envió una hoja de consentimiento informado que firmaron, permitiéndome utilizar sus datos para la investigación. Los resultados fueron analizados por medio de transcripción para conseguir contestaciones en común y en oposición. Las preguntas fueron las siguientes:

1. Why did you decide to work in Japanese animation? How long have you been working on animation (not Japan exclusively)?
2. How much is the average salary of an animator in Japan?
3. What is your work routine? How many hours do you work a day?
4. How is the dynamic between administrative (or management) workers and animators?
5. How would you describe your work environment? Especially the relationship with your superiors (directors, producers, animating bosses, etc.).
6. Do you think that the pressure (if any) exerted by your bosses can affect the quality of the animation result? How?
7. How would you define an inadequate working pressure (work-related pressure)?
8. In your experience, what could be the consequences (emotional, mental and/or physical) of a high and inadequate amount of pressure from work?
9. What do you think of working in the animation industry (emotionally, mentally, and financially)?
10. What would you like to change within the work environment in relation to your superiors?

Algunos participantes me informaron que trabajan de manera independiente (*freelance*) y de manera asincrónica desde otros países. Los participantes incluidos han trabajado en las producciones de *Boruto: Next Generations*, *Black Clover*, *Castlevania*, *Sword Art Online: Alicization*, *Irodzuku Sekai No Ashita Kara* y *SSSS. Gridman*, entre otras. Sus posiciones varían van desde animación clave (los

movimientos más extremos de un personaje), animación de efectos especiales hasta dibujos de fondo.

Hallazgos

De la información suministrada por los participantes se destacan los siguientes hallazgos:

Why did you decide to work in Japanese animation? How long have you been working on animation (not Japan exclusively)?

Los participantes mencionaron que decidieron trabajar en la industria japonesa porque ya eran fanáticos de ella y era una inspiración para ellos ya que en la animación japonesa tiene un diseño más complejo que la animación del oeste. El tiempo que llevan trabajando en la animación japonesa va de meses a años, aunque ninguno de los participantes contestó más de cuatro años.

El Participante 6 también mencionó que se aprendía más en la industria japonesa:

I decided to work in Japanese animation because I found I learn and improve my skills more in its specific pipeline. Japanese character designs are usually more complex (more details or more realistic traits) than most western projects I participated in, pushing me to improve my drawing skills. Also, as animators, we get our keys [keys are the extremes of a character's movement] corrected by the sakkans (sakuga kantoku: animation director) who draw directly over our animation. I feel I learn a lot from these corrections, for they are usually very well drawn. Corrections are also not something I get the chance to have when I work under a western animation supervisor, at least not as often. Having worked for Japanese animation also makes it easier for me to find other jobs: Japanese productions are known to be demanding, in terms of speed and efficiency, so it's usually a convincing line to add to a cover letter.

How much is the average salary of an animator in Japan?

Los participantes explican que se les paga por escena/corte y que lo más común es que una escena sea de \$20.00 a \$40.00:

Most animators are paid by shot made. And it is around 40 USD a shot for the beginners. It depends on the shot. But making a shot can be very long, so you have to work really fast to be able to have a good payment. I was not a freelancer, so I was paid every month and it was around 2000 USD before taxes. After taxes, I got 1700 USD. (Participante 4)

En el caso del Participante 6, “From my experience, the average pay for TV series is 2500 yen (\$19.00) per cut for *ichigen* (layout/rough animation), and same price for *nigen* (tie-down/clean up). Difficult cuts or higher value production may pay double or triple that price”.

What is your work routine? How many hours do you work a day?

La mayoría de los participantes trabajan más de 8 horas al día: “I work around 9-12 hours a day, even on weekends. My day would mostly consist of waking up, working, eating food, continuing work, then sleep”. (Participante 1). Algunos participantes abundaron sobre los horarios extendidos:

It depends on the amount of work I am given, whenever I take a lot of cuts or difficult ones, I usually stay pretty much all of my awake hours working and depending on the schedule I’m given I may have to skip a few nights. I’m taking it a bit lightly now since it’s not healthy to do so, trying to work just all day and be able to get a few hours of sleep at night. So around 15-19 hours of work a day is what I’m aiming for. (Participante 2)

In Japan, my days were beginning at 9:00 AM, and the time of ending depended on the work. But my company was pushing us to finish our days at 6:30 PM. But we were staying longer. The company asked us not to stay after 9:00 PM. But we often stayed longer because we wanted to finish our work in time. And now, I am working for another Japanese company as a freelancer, and I am working from 10:30 AM to 3:00 AM with few breaks to eat. (Participante 4)

A diferencia de sus colegas, el Participante 3 trabaja 8 horas al día:

Usually I don’t have a work routine; I just work whenever I have the time. Unless I’m working where the contract specifically wants me to work certain hours per day or per week (usually 40 hours per week). When the contract is 40 hours per week, I work 8 hours per day, usually in the nighttime (anywhere from 6:00 PM to 6:00 AM).

How is the dynamic between administrative (or management) workers and animators?

Todos contestaron positivamente, mencionando que los *Production Assistant* son quienes más se comunican con ellos. El Participante 1 amplió:

The management personnel are known as Production Assistants/Production Managers. They are the ones who interact with the animators during work. From personal experience, most PAs are very friendly, and I've made friends with some of them. They are fun to talk to and are closer to friends than work mates.

How would you describe your work environment? Especially the relationship with your superiors (directors, producers, animating superiors, etc.).

En general, describieron que tanto el ambiente laboral como la relación con sus superiores es buena. El Participante 2 hace mención de la necesidad de que los trabajadores se queden a dormir en las oficinas, lo cual ocurre en la industria (Dooley, 2021):

Work environment is fine, as I work from home, I don't have issues with having to sleep on the floor of a studio or stuff like that. After a show it's not like you cut cables with everyone you worked with, so I still talk with past PA's [production assistants] or Directors, and speaking with them is nice since they might want you in the future for another project.

El Participante 3 también menciona que “The only time they're hard to work with is when the client is bugging them, and from there it can ruin the flow of my work”.

Do you think that the pressure (if any) exerted by your bosses can affect the quality of the animation result? How?

Todos, excepto el Participante 5 (“The boss of the company is kind and I have not felt much pressure. But I lose motivation when scolded.”), mencionan que la presión que viene con el trabajo afecta el resultado final.

Surely it will decrease the quality of work, but I am sure it will increase the quality of future works. From the quote, "what doesn't kill you, makes you stronger," once you survive the tremendous pressure and still deliver an

acceptable work, you would have reached further than before. Of course, these damage your health, but I've learned to live with it. If you are tired from constant pressure, your line accuracy, thought process, and speed may decline leading to several problems while working and make for troublesome work. (Participante 1)

I stopped blaming my bosses for the pressure, since they're on the same schedule as me, PA's usually work around the same hours an animator does and they have to manage you and "pressure" you to finish early so they have some room to breathe on the tight schedule. There's some truth that some directors might want something way over the top in quality that you'll have to do within the constraints of the schedule, and it'll eventually crash, and you'll have to drop quality to keep on time. (Participante 2)

Yes, the pressure can affect the quality. Very often animation is controlled by my mood and inspiration. So, when we have problems, it can affect my work. But usually, the problem is not with the boss/superior that I'm communicating with, usually it's the client, or some personal problem. (Participante 3)

Of course it can, in good and in bad. But I also feel like the pressure comes from the team, everyone stays longer because everyone else is doing it. But if you get too much pressure, you'll sleep less well, so you'll be tired, and it'll become harder to concentrate and so you'll make mistakes and you'll get more pressure, etc. (Participante 4)

How would you define an inadequate working pressure (work-related pressure)?

Los participantes expresaron que la presión laboral proviene del horario de trabajo apresurado, fechas límites de corto tiempo y falta de comunicación. El Participante 1 comenta: "What I would define as an inadequate working pressure environment is a production that has an extremely troublesome schedule, unreasonable deadlines, impatient Production Assistants, lack of creative freedom and limitations". Similarmente, el Participante 3 responde "Inadequate amount of pressure would be deadlines that are impossibly short for the amount of work, and ease of communication (fast and clear communication is ideal)". Sin embargo, el Participante 5 mencionó "I don't feel much pressure from people, but stress comes from the tight schedule".

In your experience, what could be the consequences (emotional, mental and/or physical) of a high and inadequate amount of pressure from work?

Uno de los factores importante a considerar es el emocional. Los participantes respondieron a la octava pregunta de la siguiente manera: “It would lead to mental breakdowns, worsens your health and break you emotionally and lead to burn outs. Fortunately, I’ve only experienced the first 2”. (Participante 1); “I’ve suffered from a good amount of Impostor Syndrome because of it, demotivation and just plain out feeling awful about myself”. (Participante 2); y “The consequences can be that it affects the quality of the art, and the speed of work. Also, it can make me not want to work with them in the future”. (Participante 3). El Participante 4 abunda al respecto:

You’ll be tired, and so you’ll do less good. You’ll lose your confidence and maybe go through depression. I got sad and not that good sometimes, but it was not only due to work, but I saw some people getting real problems like depression.

What do you think of working in the animation industry (emotionally, mentally, and financially)?

Los participantes expresaron que a pesar de ser un trabajo que los satisfacía, las condiciones laborales diferían de las de otros países, siendo mucho más difíciles satisfacer las necesidades mentales, emocionales y especialmente las financieras:

I mean, I wouldn’t recommend it to anyone looking into being an artist unless you’re specifically trying to work in the Japanese industry, if you want to be an animator, you’ll find better opportunities in every aspect of the western industry. Most people working in the Japanese industry are doing it out of passion and nothing else; it isn’t a good way to earn money, it doesn’t do anything for your mental health, and you’ll eventually get tired of it at some point unless you’re passionate about it. (Participante 2)

All depends on where and who you are working for. In France, you have really good working quality, the payment is really good, you get help from the government when you change work, and you need time to change for example. In Japan, if you work inhouse like I was, it’s pretty decent, I didn’t have any problem living. But in Japan, a lot of people don’t earn enough money and it’s difficult for them to make a living. After a while, you get to earn enough, but it can take years. (Participante 4)

When it comes to working in the Japanese animation industry, I think it is very rewarding in terms of learning experience and honing my animation skills, however it's not sustainable financially for me or anyone living in France (or most European countries). The pay is too low to allow anyone to make a living from it while staying healthy, meaning being able to keep a proper sleep schedule and stay under a reasonable amount of stress. Being paid per cut means you need to be extremely fast to earn a decent salary, or work for very long hours. On average, for about the same amount of work, I get paid triple to ten times more by western studios compared to Japanese ones. I can only sustain myself financially by working for other western projects that pay much better, and usually leave the Japanese animation work for nights and weekends (in my free time). (Participante 6)

What would you like to change within the work environment in relation to your superiors?

A la última pregunta, los participantes respondieron que el aspecto comunicativo se debe mejorar: "I would like more opportunities to talk to them directly, but other than that, I wouldn't change a thing." (Participante 1). Los participantes 3 y 4 abundaron en otros aspectos gerenciales y laborales:

In Japanese animation specifically, I would like better schedules, better communication, better management, and better rates. I believe it's a common complaint, we do talk about this in secret inside the community. Because people who speak out about this are seen as 'attacking' the Japanese Animation Industry. (Participante 3)

Like I told you, I didn't receive that much pressure from my superiors, I just hope that they talk more with one another. Communication is key to a good relationship. And mostly, the workers should earn more for a normal day of work. And for me, they shouldn't be paid by cuts. (Participante 4)

Discusión

Los animadores de la industria japonesa tienen un sueldo bajo siendo animadores de clave (*key animator*). Su sueldo depende en gran medida de la rapidez de sus dibujos. Para estar al día con los trabajos, los animadores tienden a trabajar más horas de lo que les exige la compañía, llegando hasta 19 horas de trabajo por día (Participante 2, pregunta 3.). Hubo un caso en que un Asistente de Producción acumuló 393 horas

de trabajo en un mes (Morrissy, 2019). Para ponerlo en perspectiva, un trabajador promedio en EEUU trabaja aproximadamente 200 horas al mes.

Los trabajadores suelen no expresar los problemas porque pueden ser etiquetados como un ‘ataque a la industria de animación japonesa’ (Participante 3, pregunta 10.). Sin embargo, lo hablan entre ellos. Dado a que algunos de los participantes son *freelancers*, pueden elegir en cuáles animaciones trabajar y tienen un horario más controlado. Uno de los participantes, cuando no era *freelancer*, recibía un pago mensual de \$1,700.00, pero el costo de vida aproximado en la ciudad de Tokio para una persona es \$3,068.00 (Expatistan, 2020). Por lo tanto, el sueldo de un animador no va de acuerdo con el costo de vida de Tokio, donde se encuentran la mayor parte de los estudios de animación. Por esta razón, se han establecido hospedajes gratuitos para animadores que están empezando, los cuales son mantenidos con recaudación de fondos (Boss, 2019).

El ambiente lo consideran agradable en general, pero la presión de terminar un proyecto a tiempo, que es lo que más los agobia, tiene graves consecuencias en los animadores. Los participantes (quienes son principiantes según ellos) han sufrido crisis mentales, desgaste físico, desmotivación, cansancio, depresión y frustración. Al trabajar en animaciones fuera de Japón, los participantes pueden llegar a cobrar tres veces lo que se les ofrece en el anime, por lo cual se ven tentados a trabajar para compañías extranjeras para sustentarse. La única razón por la que trabajan en la animación japonesa es por la pasión a la industria. La misma no tiene aspectos positivos que aportar a la vida de un animador, más allá de satisfacer las pasiones artísticas; ciertamente, los participantes no le recomiendan a nadie entrar en ella. La presión causada por fechas límites y correcciones constantes afecta la calidad de los trabajos animados, pero algunos lo ven de manera positiva, pensando en cómo mejoran con cada proyecto. Aunque esto es una actitud positiva, se puede ver como una manera de esconder y justificar el problema de la presión causada por mala planificación y manejo.

Conclusión

Los animadores de la industria de animación japonesa se encuentran en una situación muy complicada. Las respuestas de los participantes fueron en su mayoría lo esperado: trabajan en proyectos japoneses mayormente para satisfacer sus necesidades artísticas y no son recompensados lo suficiente por su trabajo. Se romantiza la idea del artista pobre sacrificado. Con largas horas de trabajo y un bajo sueldo, se puede esperar que disminuya la cantidad de animadores, causando una

falta de trabajadores para los estudios de animación. Esto puede resultar en un conglomerado de los estudios grandes de animación, disminuyendo las posibilidades de trabajos para los animadores. Una forma de resolverlo, aunque no sea fácil, sería reformar el sistema de distribución de ganancias del anime. Esto incluye las ganancias que generan los estudios de televisión, mercadeo y publicidad, entre otros. Además de una reforma económica, sería ideal establecer uniones de animadores para exigir ciertos derechos y que haya respaldo o intervención política. Incluso, hasta cambiar las localizaciones de los estudios de animación a ciudades más económicas y remotas podría ayudar a mejorar las condiciones de vida de estos trabajadores.

Referencias

- Asian Boss. (14 de octubre de 2019). *Underpaid and overworked: Being an animator in Japan* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Tvj-XnVKQI8&t=184s>
- Dooley, B. (2021). Anime is booming. So why are animators poor? *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2021/02/24/business/japan-anime.html>
- Expatisan. (2020). Costo de vida en Tokyo, Japón. *Expatisan*. <https://www.expatisan.com/es/costo-de-vida/tokio?currency=USD>
- Ruchiyo, F. (17 de mayo de 2019). Anime company Madhouse, labor group recommendation from staff. Staff testifies actual working conditions such as 393 hours work per month and 37 consecutive employment. *NLab*. <https://nlab.itmedia.co.jp/nl/articles/1905/17/news135.html>
- Grand View Research. (2022). Anime market size, share & trends analysis report by anime type (t.v., movie, video, internet distribution, merchandising, music), by region (MEA, Japan), and segment forecasts, 2022–2030. *Grand View Research*. <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/anime-market>
- Japan Animation Creators Association. (2022). *What is JAniCA?* <http://www.janica.jp/01JAniCA-Description.html>

Lewis, D. W. (2018). Shiage and women's flexible labor in the Japanese animation industry. *Feminist Media Histories*.
<https://doi.org/10.1525/fmh.2018.4.1.115>

Margolis, E. (2019). The dark side of Japan's anime industry. *Vox*.
<https://www.vox.com/culture/2019/7/2/20677237/anime-industry-japan-artists-pay-labor-abuse-neon-genesis-evangelion-netflix>

Morisawa, T. (2014). Managing the unmanageable: Emotional labour and creative hierarchy in the Japanese animation industry. *Etnography Sage Journals*. 16(2), 23. <https://doi.org/10.1177/1466138114547624>

Morrissy, K. (22 de abril de 2019). Madhouse production assistant says he worked 393 hours in one month. *Anime News Network*.
<https://www.animenewsnetwork.com/interest/2019-04-22/madhouse-production-assistant-says-he-worked-393-hours-in-one-month/.145990>

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2018). *Metodología de la Investigación*. (6ta ed.). McGraw-Hill.



Esta obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).