

---

---

# SARA CARRAMIÑANA, O CÓMO SALIR DE LA ZONA DE CONFORT: REALIZANDO ANIMACIÓN 3D EN JAPÓN

Silvia Carpizo de Diego

*Realizadora de animación*

---

---

Sara Carramiñana (Calahorra, 1981), lleva más de cuatro años realizando animación en Japón. Licenciada en Arquitectura y con el Máster de Animación de la Universitat Politècnica de València, su cortometraje de fin de estudios, *Death Scissors* (2011) obtuvo el Premio Ibercaja de Animación y fue seleccionado en varios festivales en España y Sudamérica del Sur. Realizó sus primeras animaciones profesionales en Flash en Jam Media, una compañía de Belfast (Irlanda), para la serie *Zig & Zag* (2016-), emitida en Irlanda y Reino Unido. Pero el país del Sol Naciente le llamaba y finalmente cambió los tréboles por flores de cerezo, el “set dancing” por el “bon odori”, y el “bodhran” por el “taiko”. En Japón ha trabajado principalmente como animadora CGI para películas y series, algunas tan celebradas como *Houseki no kuni* (Kodansha, Toho, 2017-), que hace un espectacular uso de la animación 3D dándole un aspecto de animación dibujada. Sara nos cuenta su experiencia en *Con A de animación*.

Sara Carramiñana (Calahorra, 1981), has been animating in Japan for more than four years. She hold a Degree in Architecture and a Master's Degree in Animation from Universitat Politècnica de València. Her master degree short film, *Death Scissors* (2011) won the Ibercaja Animation Award and it was selected at several festivals in Spain and South America. He made her first commissioned animations in Flash at Jam Media, a company from Belfast (Ireland), for the *Zig & Zag* series (2016-), broadcasted in Ireland and United Kingdom. But the country of the Rising Sun called her and finally she changed the clovers for cherry blossoms, the set dancing for the "bon odori", and the "bodhran" for the "taiko". In Japan she has worked mainly as a CGI animator for movies and series, some of them as popular as *Houseki no kuni* (Kodansha, Toho, 2017-), which spectacularly combines 3D animation with a 2D animation aspect. Sara tells us her experience in Japan for *Con A animación*.

**Palabras clave:** Sara Carramiñana, anime, pasión, “taiko”, 2D, 3D.

DOI: <https://doi.org/10.4995/caa.2019.11331>



Sara Carramiñana, en el centro, interpretando con el "taiko".

### Para empezar, ¿qué hacía una chica de Calahorra, licenciada en Arquitectura, estudiando Animación en Valencia en el 2010?

Perseguir mis sueños. La sociedad en la que vivimos te inculca desde pequeño que una vida ideal consiste en ir a la universidad después del instituto para estudiar una carrera con mucho futuro, y cuando termines poder encontrar un trabajo estable, casarse y formar una familia. Pero nada más lejos de la realidad.

Con unos doce años vi un programa especial de Disney y una de las secciones estaba dedicada a los animadores. Y a mí que siempre me ha encantado dibujar y pintar, me dije, "yo quiero hacer eso". Así que, como me gustaba dibujar y se me daban muy bien las matemáticas y la física me fui a la universidad a estudiar Arquitectura. Cuando acabé encontré trabajo, aunque ya había llegado la crisis y duró poco. Pero para entonces le chispa de la animación se había activado y empecé a aprender por mi cuenta gracias a internet, hasta que encontré el Máster de Animación de la UPV. Con todo, aún tuve que estudiar mucho de manera au-

todidacta y aprender inglés. Los títulos universitarios me ayudaron sobre todo a la hora de venir a Japón. Sin un título universitario es muchísimo más difícil conseguir un visado de trabajo.

### ¿Cómo te preparaste para ir a Japón y cuándo llegaste allí? Háblanos un poco de las producciones donde has trabajado.

¿Prepararme? Más bien fue un objetivo que me marqué y no paré hasta conseguirlo. Estudié japonés por mi cuenta. Mandé el currículum a todas las ofertas de animación que encontraba y al final una empresa me contestó. Tuve que hacer un test de animación, al día siguiente me contactaron para una entrevista y enseguida me gestionaron la visa.

Para lo primero que trabajé fue nada más y nada menos que la película *One Piece Film: Gold* (Hiroaki Miyamoto, 2016), en la simulación de "crowds". Luego trabajé en *Snack World* (Akihiro Hino, 2016-), una serie de animación 3D con aspecto 2D, principalmente para público infantil, bastante divertida, producida con la intención de promocionar el



videojuego con el mismo nombre. Estuve haciendo Layout y animación.

Después cambié de empresa, y estuve trabajando en *Houseki no kuni* (*The land of lustrous*, Kodansha, Toho, 2017-). Esta es una serie de televisión dirigida a jóvenes y adultos. Es una producción 3D pero con estilo 2D que se ha llevado numerosos galardones en Japón. En este proyecto no solo trabajé en las fases de layout y animación, sino también renderizado y composición, e incluso tuve que hacer simulación de partículas y telas.

Después trabajé en *Monster Strike 2* (Studio Hibari, 2015-), una película basada en un videojuego, que cuenta con varias entregas y serie para TV. Ahora estoy trabajando en un nuevo proyecto para televisión, un poco en el mismo estilo, y hasta ahí puedo leer. Entre medias también he trabajado en pequeños proyectos para "pachinkos" y cabeceras.

### ¿Cómo resumirías las fases de producción por las cuales una animación 3D cobra aspecto de anime 2D?

Las fases de producción son más o menos las mismas que si el aspecto final fuera 3D, solo que los materiales dan la sensación de texturas planas y se usa un plugin que crea un efecto de líneas al renderizar. Pero con eso, al final se nota que es 3D. Hay dos puntos clave para que el resultado sea capaz de engañar incluso a los animadores.

El primer truco está en la cara, que se deforma para que quede bonita como si estuviese

dibujada. En mi empresa han desarrollado un plugin para hacerlo automáticamente; aun así, recientemente estuve trabajando en un proyecto donde me tocó mover los ojos, la nariz y la boca de los personajes para que quedasen como el típico anime 2D.

El otro truco está en la composición. Normalmente se renderiza a 24 fotogramas por segundo o 30 fps según el proyecto. Luego en el programa de composición hay que realizar un proceso que ellos llaman "komauchi". En animación 2D se anima a unos, doses o treses, o una combinación de ellos en función del plano. Pues de eso se trata el "komauchi": congelar la animación durante 2 ó 3 frames, ocultando así los frames que no habrías dibujado en 2D.

### ¿Qué principales referencias te han marcado y consideras fundamentales dentro de tu formación en la animación?

Una de las primeras series que me encendió la chispa por la animación fue sin duda *Sailor Moon* (Junichi Sato, 1995-2000): cuando la veía en la tele yo me decía, "me gustaría ser capaz de dibujar así". Pero la primera vez que me lancé a dibujar un par de personajes fue de la mítica serie *Seinto Seija* (*Los caballeros del Zodiaco*, Shueisha, Toei, 1986-1989).

Por supuesto una de mis grandes referencias, aunque parezca muy obvio, es Disney. Hay veces que busco videos de referencia para alguna animación pero no me termina de funcionar; entonces pienso, "¿cómo lo harían en Disney?". Y a veces, aunque el movimiento no sea el mis-

mo, encuentro la clave para que la animación funcione. Otras de mis referencias es Tim Burton: no solo a nivel estético, sino también toda la psicología de sus personajes me parece fascinante.

De la animación japonesa, entre las series que más me han marcado recientemente destacaría *Death Note* (Tetsuro Araki et al, 2006-07) y *Shingeki no kyojin* (*Ataque a los titanes*, Tetsuro Araki et al, 2013-), aunque más como espectador que como animador. Destacaría también *La colina de las amapolas* (Goro Miyazaki, 2011) de Studio Ghibli, y *Kimi no wa* (*Your Name*, Makoto Shinkai, 2016).

### ¿Qué es lo que dirías que te atrae más de la animación japonesa?

Sobre todo me atrae el arte. Generalmente todos los personajes tienen mucho carisma, así que casi siempre vas a animar personajes de alguna manera atractivos, aunque en algunas ocasiones algunos dan bastante grima. También me gustan las historias según el género, pero a veces pueden ser muy repetitivas, sobre todo las historias orientadas al público infantil. Pero, al tener una mayor variedad de géneros que la animación occidental, es fácil encontrar series con muy buena trama.

### *Houseki no Kuni* es una serie que está siendo alabada por su alta calidad de producción. ¿Qué es lo que tú particularmente destacarías de esta serie? ¿Qué aspecto te gusta más?

Se caracteriza por el contraste entre un arte muy sencillo y una historia muy complicada. Todo sucede en un gran isla en forma de media luna, en cuyo centro está la escuela, en un extremo está el peñasco donde *nacen* las joyas, y en el otro extremo un gran acantilado con una cueva donde se esconde el personaje *perdido*, psicológicamente hablando. A excepción del maestro,

todos personajes llevan la misma ropa y solo se diferencian por la cara y el pelo; incluso la gente de la luna tiene un poco la misma disposición un gran personaje central y un montón de guerreros clónicos. Pero esto representa también la sociedad japonesa, ellos actúan en masa, no individualmente.

Por otra parte, la historia se centra en la evolución del joven Phos que al principio es un inútil, pero a base de perder partes de su cuerpo y sustituirlas por otras nuevas evoluciona, dejando ir su "yo" del pasado y abriéndose a nuevas experiencias. Para mí lo mejor de la serie es el capítulo 8, el punto de inflexión. El arte de este capítulo es con creces el más minimalista: la isla está cubierta de hielo y nieve y el número de personajes que aparecen se reduce al mínimo; sin embargo, es la parte más intensa de la trama y donde se produce el cambio más radical de Phos. Además los mejores planos que animé son de este capítulo.

### Con respecto al modo de abarcar la producción de un proyecto de serie animada, tanto en Japón como en Europa, ¿qué diferencias o similitudes encuentras?

El flujo de trabajo en Japón es, por contra de lo que creemos en occidente, un verdadero desastre. Lo que en Europa se retrasa un día, aquí una semana o más. En Irlanda, cuando acababa mis planos o necesitaba feedback, tenía que esperar 15-30 min. Aquí he estado hasta días esperando por más trabajo. Los japoneses trabajan muchas horas pero no son muy productivos. Prefiero el flujo de trabajo occidental, pero a favor de Japón, diré que cuando haces el render final, el acabado merece la pena.

### ¿Por qué crees que la industria de la animación 2D japonesa es tan potente frente a la occidental? ¿Qué puede enseñarle la una a la otra?



Fotograma de *Houseki no kuni* (*The land of lustrous*, Kodansha, Toho, 2017-).

En Japón la animación es un medio para contar historias de cualquier índole, sin importar el público al que va dirigido, mientras que en Occidente principalmente es una cosa de niños. Los japoneses están muy orgullosos de sus animes y de sus mangas, y admiran a la gente que trabaja en ello. Los consideran artistas.

Creo que Occidente debería aprender precisamente eso: que la animación es un medio de contar historias igual que lo es un libro, un cuadro, una obra de teatro, una película o la música, sin olvidar las historietas gráficas. Es verdad que en Occidente cada vez hay más animación dirigida a otro público que no sea el meramente infantil, pero aún queda mucho por aprender.

Iba a decir que los japoneses están demasiado obsesionados con su estilo, pero me acabo de dar cuenta de que los occidentales también lo estamos con los 12 principios de la animación. Las dos culturas deberían de dejar de obsesionarse por lo conocido y probar algo nuevo. Salir de la zona de confort.

### **Háblanos de tu pasión por el “taiko”.**

Pasión es poco. Es un estilo de vida y literalmente me ha cambiado la vida. El “taiko” va

más allá de la percusión. Se ejercitan el cuerpo, la mente, el espíritu y la armonía con los demás. A cada paso que avanzo con el “taiko” yo también crezco. Me ha ayudado a tirar muchas barreras, pero, por supuesto, no lo habría conseguido sin el apoyo de mis *sensei* (Maestros).

Siempre me han gustado los tambores y la música en general. Cuando estaba en España tocaba el tambor en Semana Santa y en fiestas con los gaiteros. Cuando me fui a Belfast aprendí a tocar el “bohtran”, tambor irlandés tradicional. Y cuando llegué a Tokio, prácticamente lo primero que hice fue buscar clases de “taiko”. Poco después me apunté al club de “taiko” de la academia para tocar en festivales, y también empecé a aprender a tocar el Odaiko (Gran taiko). Ahora toco en tres agrupaciones.

### **Por último, ¿qué consejo darías a aquellos animadores que quieran hacer carrera profesional en Japón?**

Desde hace un par de años o así, los menores de 30 tienen la ventaja, que yo no tuve, de poder solicitar una Working Holliday Visa que te permite viajar y trabajar en Japón durante un año. Y los que no puedan acceder a ella, que no

decaigan. Lo que sí recomiendo es que empiecen a estudiar japonés y que lean blogs y vean vídeos de gente que vive aquí, para que se vayan haciendo a la idea de cómo es vivir aquí y cómo son los japoneses.

Pero el verdadero consejo que daría a cualquiera que quiera conseguir sus sueños es esforzarse y ante todo nunca rendirse. No importa cuántas veces te caigas, lo importante es levantarse y seguir adelante.

© Del texto: Silvia Carpizo.

© De las imágenes: Sara Carramiñana,  
Kodansha, Toho.



### Biografía

Licenciada en Historia del Arte, estudió el Máster en Animación de la UPV, donde realizó su primer cortometraje de animación, *Alienation* (2013), ganador de varios premios y seleccionado en más de 90 festivales nacionales e internacionales. Ha experimentado con diferentes técnicas de animación, pero la que ha hecho propia es la animación mural, donde combina animación experimental 2D con grafitis ya existentes, con un gran impacto social en su narrativa. Ha dirigido el cortometraje *The Neverending Wall* (2017), seleccionado y premiado en festivales de cine nacionales e internacionales, destacando su preselección en los premios Goya 2018 y ganador como Mejor Cortometraje de Animación en el Festival Internacional de Cine de Teherán.

**E-mail**

[silviacarpizo@gmail.com](mailto:silviacarpizo@gmail.com)