

Entrevista a Jordi Grangel, creativo de estilos y personajes

Rafael Andrés López

Grangel Studio es un centro creativo donde ofrecen soluciones de nivel gráfico y visual. Especializados en largometrajes de animación, entre las más de 20 películas donde han contribuido con la creación de estilos y personajes se encuentran las productoras de cine más importantes a nivel internacional, como Dreamworks con *El príncipe de Egipto* (1998), *El Dorado* (2000), *Spirit* (2002) –con la que Jorgi Grangel ganó el premio Annie Awards al Mejor Diseño de Personaje–, *Madagascar* (2005), *Kung Fu Panda* (2008) y *Cómo entrenar a tu dragón* (2010), entre otras. Uno de los primeros proyectos en los que trabajaron fue para Universal Pictures, con la película *Rex, un dinosaurio en Nueva York* (1993), donde iniciaron su andadura en el mundo de la animación, dando lugar años más tarde al encargo de Warner Bros para trabajar con Tim Burton en *La novia cadáver* (2005), realizando todo el estilo visual de la película. Actualmente están en pleno desarrollo de la última película para Dreamworks.

Rafael Andrés: *Para empezar, por favor explícanos a qué se dedica Grangel Estudio.*

Jordi Grangel: Grangel Estudio es un centro creativo donde en la actualidad hay un grupo de artistas especializados en la animación, y especialmente en el trabajo de creación de personajes, tanto en el diseño de personajes como fondos. Por tanto, incidimos en el estilo visual para largos de animación, pero también es verdad que tratamos otros temas, como la creación de la imagen corporativa para empresas. También desarrollamos productos de merchandising y alguna cosita más dentro del ámbito artístico.

RA: ¿Qué os impulsó como dibujantes a crear Grangel Studio?

JG: Realmente ese fue el primer paso que dimos en el mundo profesional, el de crear un estudio. Venimos del ámbito puramente del dibujo, dibujo de cómic e ilustración, y esos fueron nuestros inicios. Ya por aquel entonces trabajábamos en Barcelona, desde el mismo centro desde el que hoy trabajamos. Por aquel entonces, lo habitual era tener un cómic propio o trabajar para agencias, que a su vez trabajaban para el extranjero haciendo cómics, como el de *Mickey Mouse* u otros personajes ya conocidos. Luego quisimos ampliar un poco más la gama de productos que estábamos ofreciendo, y entramos en el mercado de la publicidad. También vimos que para entrar en publicidad era necesario aprender algo de animación, y a partir de entonces llevamos nuestro “book” –el propio y el de la gente que trabajaba en el estudio– a diversos ámbitos, como imagen corporativa, merchandising, etc. Con ese “book”, mi hermano Carlos Grangel fue al ámbito anglosajón, y allí mostró su trabajo tanto a las agencias de publicidad como a productoras de animación, de donde surgió nuestro primer encargo para animación.

46



Izqda., Boceto del personaje principal para *La novia cadáver*. Dcha., Jordi Grangel, Valencia 2011.

RA: Una vez tenéis el guión, ¿cómo afrontáis la creación de personajes? Y, ¿qué proceso seguís hasta tener un diseño final?

JG: Como bien dices, primero todo parte de un guión. Realmente, cuando los productores tienen un proyecto con un guión ya definido, nos llaman para comprobar si queremos trabajar con ellos. El primer paso es ir a su *casa*, conocer al productor y a los directores, porque ellos son los que más tienen que decir en cuanto a la creación de personajes; y luego, conocer a los otros miembros del equipo. A partir de esa primera reunión, si hay algo ya realizado en cuanto a personajes o fondos, el director nos proporciona todo ese material para tenerlo como referente, marcando unas premisas

artísticas o de estilos, ya en referencia fotográfica o basada en el estilo de un artista, famoso o no.

A partir de sus palabras, y con todo ese material, es cuando nosotros empezamos la creación de personajes. Por supuesto, ellos te dan unas pocas premisas y confían mucho en ti, en que seas profesional y les sorprendas: están esperando que tú les des el producto que están buscando. Después, todo funciona a través de reuniones donde presentamos las propuestas, y éstas se van refinando. Los personajes principales casi siempre cuestan mucho más de llevar al diseño final. El director te va diciendo en cada una de las reuniones en qué punto está el personaje, el estilo general etc. Más adelante, casi siempre acabamos trabajando con el equipo que va realizar el producto final: por ejemplo, si es una película en 3D, tenemos unos días de relación con el departamento de modelado que va a adaptar tu personaje, y les guías para que ellos puedan llegar más rápido a encontrar el modelado final. Si fuera una película de stop-motion, trabajaríamos con los escultores que dan el primer paso para crear la maqueta; y si es en 2D, trabajaríamos directamente con los animadores, que son los que van a adaptar el dibujo y realizar la animación.



Línea de siluetas como propuestas de diseño para *La novia cadáver*.

RA: ¿Cómo empezasteis a ganar notoriedad?

JG: La notoriedad la empezamos a ganar con nuestro trabajo cotidiano; en animación nadie es indispensable, y de una manera natural, los que más potencial tienen son los que tienen más posibilidades. Si te eligen para trabajar con ellos es porque creen que tienes aptitud, pero luego lo debes demostrar en el día a día: a nivel profesional es conocido que los ritmos de producción de trabajo pueden estar entre 10 y 12 horas diarias.

Debes de ser muy serio en las entregas, no puedes entregar sólo la mitad del trabajo porque, un día puede ser posible, pero al segundo verán que no cundes lo suficiente.

Sobre todo en animación de largometrajes hay un gasto tremendo, y si no rindes es posible que te saquen de producción.

Has de ser muy dinámico y polivalente para encontrar el estilo para la película que te pide el director. Aparte, debes captar la filosofía que tiene la productora en cuanto a estilo, ya que éste puede estar más o menos marcado. Te tienes que reinventar en cada proyecto.



Concept art realizado para la producción de Dreamworks Spirit.

RA: *¿Cómo definirías la labor del director artístico en el ámbito de la animación?*

48

JG: Es fundamental, aunque lo más importante en animaciones es un guión. Sin un buen guión, ya el 80% de la producción irá mal, porque al fin y al cabo el público se ha de creer la historia, y la historia debe ser interesante. Pero, claro, luego la labor de un director artístico influye en lo visual, y lo visual es lo segundo más importante: de alguna manera es indispensable que haya un buen director de arte, y luego también un buen equipo de creación de personajes, porque no siempre el director de arte puede abarcar esos dos campos. Es cierto que algunos directores de arte pueden decir sobre personajes, y hay directores que están preparados para crear personajes; pero en la producción de largometrajes hay departamentos muy específicos, de forma que el director de arte casi nunca entra en el trabajo de creación de personajes; cada uno hace su papel, y procura hacer su trabajo lo mejor posible dentro de esa faceta que le toca desempeñar.

RA: *Habéis participado con vuestra visión artística en diferentes proyectos de animación, tanto en 2D, stop-Motion o 3D digital. De todos estos proyectos, ¿de cuál os sentís más satisfechos, y por qué?*

JG: Bueno, hay varios. Realmente Grangel Estudio lleva una trayectoria de 20 largometrajes de animación; no hay una que le tengamos más cariño que a las otras, pero podríamos hablar de 5 ó 6 de estas 20 películas de las que realmente estamos muy

satisfechos. Normalmente está en el sentido de la implicación que tengas, porque hay compañías que te llaman para trabajar unos meses o para trabajar en los personajes principales; por el contrario, hay compañías que te implican durante dos o tres años – como fue el caso de *La novia cadáver*–, donde haces todo el producto de creación prácticamente tuyo. En este sentido, por ejemplo *La novia cadáver* quizá sea la más especial para nosotros: primero, por la amplia creación que hicimos, y luego, por ser del género stop-motion, con el que tenemos una mayor afinidad desde el ámbito artístico, la construcción de escenarios y la propia animación, donde el artista tiene que mover manualmente la figura. Posee un proceso muy artístico, y esto, pues, la hizo muy especial.

RA: *¿Qué consejos darías a alguien que desee dedicarse a la creación artística de estilos y personajes en el cine de animación?*

JG: Si quiere trabajar en dirección de arte o quiere trabajar en creación de personajes, debe tener sobre todo una base artística muy extensa: lo que no puede pretender alguien que va a influir en lo visual de una película es no saber construir personajes, no saber dibujar o no tener conocimientos amplios sobre pintura, dibujo o escultura. A nivel de largometraje, donde se cuida la estética, hay que tener una base artística importante: muchos años de haber realizado ilustración, fondos, figuras al natural, y si pueden ser también escultores, mejor. Hay que tener mucha práctica, básicamente es eso. Luego, haría falta la capacidad trabajar al ritmo que se requiere en este ámbito, que suele ser bastante elevado. Normalmente, quien es artista y ha trabajado el dibujo, sabe lo que es trabajar un poco fuerte. Todo esto será, por supuesto, necesario para llegar a trabajar bien en estos ámbitos; de hecho nosotros vinimos del mundo del cómic y la ilustración, y por eso nos adaptamos bien a la animación.

El hecho es que los estudiantes no deben creer que una vez tienen el título ya está todo hecho y entrarán tranquilamente en el mercado de la animación. Actualmente hay una mayor facilidad de poder estudiar y aprender dibujo, pintura o animación, pero lo cierto es que esta carrera es tan difícil como ser abogado: estudiar en el ámbito artístico es totalmente serio y debes esforzarte desde el inicio. Para entrar en el mercado debes de estar muy preparado y ser competitivo, y hay que ponerle muchas, muchas horas de trabajo desde el principio, ya que con el tiempo te habituarás a trabajar a un ritmo más alto. Se debe aprovechar el tiempo, ver qué aptitudes tiene cada uno, y trabajar duro en ello.

Rafael Andrés López nació en 1985 en Alcoy (Alicante). A lo largo de los años ha ido formándose como creativo en ilustración y animación, obteniendo el título de Técnico Superior en Artes Plásticas y Diseño de Ilustración en la EASD de Alcoy en 2006; y licenciándose en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia en 2011. Actualmente está realizando el Máster en Producción Artística, y colabora con el Grupo de Animación: Arte e Industria, de la Facultad de Bellas Artes de Valencia. Recientemente ha finalizado el cortometraje *Amrit* como proyecto final de carrera, siendo seleccionado en varios festivales internacionales y obteniendo el segundo Premio de Animación en el festival CortoComenius 2011.

© Del texto: Rafael Andrés López

© De las imágenes: Grangel Studios, Warner Bros., Dreamworks