

---

---

# UN CAFÉ CON GUILLERMO GARCÍA CARSÍ (EL SEÑOR STUDIO)

Sara Álvarez Sarrat & Miguel Vidal Ortega

*Universitat Politècnica de València*

---

---

El Señor Studio empieza a sonar con fuerza en el panorama de la animación, y aunque su historia pueda parecer reciente (desde 2009), la trayectoria de su equipo está consolidada y la proyección de su trabajo destaca en el ámbito internacional. Guillermo García Carsí, director de este estudio *familiar* fundado junto a su hermana Beatriz, fue el creador y director del famoso personaje Pocoyó. Esta *pequeña* pero versátil productora madrileña desarrolla y produce proyectos en 2D y 3D, cubriendo todo el proceso creativo como sello de la casa: concepto, diseño de personajes, guión, story y dirección, poniendo siempre sobre la mesa una buena dosis de fantasía, talento y humor. Lazos familiares conectan a los García Carsí con Valencia, pero ha sido la colaboración de Guillermo García Carsí como profesor en el Máster en Animación de la UPV, la que nos ha permitido compartir mesa y café, y poder charlar de forma distendida sobre animación.

El Señor Studio starts playing hard in the panorama of animation, and although their history may seem recent (since 2009), the trajectory of this team is consolidated and the projection of their work stands out internationally. Guillermo García Carsí, director of the family-owned studio with her sister Beatriz, was the creator and director of the famous show *Pocoyo*. This small but versatile production company in Madrid develops and produces 2D and 3D projects, covering the entire creative process and company stamp: concept, character design, script, story and direction, always putting on the table a good dose of imagination, talent and humor. Family ties connect the García Carsís with Valencia, but has been the collaboration of Guillermo García Carsí as professor in the Masters in Animation at the UPV, which has allowed us to share a table and coffee, and to chat in a relaxed way about animation.

*Palabras clave:* El Señor Studio, animación, creación personajes, 2D, 3D, series, coproducción.

DOI : <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2013.1435>

## 01

### Los inicios

Guillermo García Carsí<sup>1</sup> aterrizó en el mundo de la animación en los años 90, aunque se había sentido atraído por ella desde siempre. Cuando decidió dedicarse a la animación fue en el momento que descubrió *El Show de Ren y Stimpy* [*The Ren & Stimpy Show*, John Kricfalusi, 1991-1998). Así fue como descubrió un atractivo y seductor mundillo que sin duda le impulsó a dar el paso definitivo, según él mismo afirma: “a partir de entonces empecé a buscar escuelas de animación y acabé en Londres, y más tarde en Bournemouth (Inglaterra).”<sup>2</sup> Tras su etapa de formación, García Carsí comenzó a trabajar en productoras y estudios de animación españoles, como dibujante de “layouts” primero, y realizando promos con personajes de la Warner para Cartoon Network España.

Con la perspectiva del tiempo y comparando su experiencia con la actual, también como docente, García Carsí considera que es esencial que los programas de formación se planteen con seriedad, y que a su vez, los estudiantes deben esforzarse por trabajar de forma intensa, si quieren lograr ser buenos animadores. Esa es al menos su referencia, si lo compara con la escuela en la que él se formó, donde los alumnos apenas tenían tiempo para descansar y donde la competencia era el motor de la producción. Por ello el director aconseja a los futuros profesionales:

Haceros a la idea de que hay que trabajar *como salvajes*, para ello es muy importante la vocación. Y que no solo tengan influencias del mundo de la animación. Para hacer algo original es conveniente mirar hacia otros campos, de Bellas Artes y de donde sea, de la vida misma. Creo que es un error nutrirse únicamente del medio en el que estás, porque acabas haciendo refritos de refritos. Lo más recomendable para los que ahora comienzan es abrirse y buscar influencias por todas partes.

## 02

### Pocoyó

Su primer gran reconocimiento le llegó como creador de *Pocoyó*, una de las series infantiles españolas más reconocidas en todo el mundo, producida por Zinkia Entertainment S.A., y emitida en Estados Unidos desde 2010 en el canal Nickelodeon. La serie para televisión consta de dos temporadas de 52 episodios cada una, de unos 7 minutos de duración, un cortometraje y videojuegos, además de una infinita explotación del producto en “merchandising”. *Pocoyó* es sin duda un gran acierto, y destaca especialmente por la dirección artística, tanto en el tratamiento como en la puesta en escena del proyecto:

Quería hacer una revisión del *cartoon* clásico al estilo de la *Pantera Rosa*, algo que en el mundo del preescolar no se había hecho hasta ese momento: un *cartoon* 2D con la técnica de 3D, muy dinámico, lleno de gags visuales. Cuando llegué a Zinkia ya estaban probando el render que tiene la serie *Pocoyó*. Tuve libertad creativa total y empecé a diseñar los personajes revisando personajes antiguos e inspirado en *La Pantera Rosa*, *Barrio Sésamo*, *Arale*, la U.P.A.<sup>3</sup> La idea de poner el fondo blanco me vino recordando la serie *Los plastinots*, de *La bola de Cristal*. En definitiva, no subestimar a los niños y hacer algo divertido de ver y de hacer: “un Chaplin para preescolares”.



Fig. 1 – Guillermo García Carsí, invitado al Máster de Animación de la UPV.

García Carsí retomó desde el inicio una de sus referencias más cercanas, la serie *El Show de Ren y Stimpy*, para la sonorización de *Pocoyó*: “a veces, un simple parpadeo de Stimpy se resolvía con el sonido de una copa de cristal rompiéndose en el suelo.” Esta etapa del trabajo se convirtió así en un campo creativo increíble, además de divertido, tanto para el músico, Daniel Heredero, como para el propio director, quienes utilizaron esta estrategia para evitar fórmulas predefinidas, probando las más dispares combinaciones de música y sonido. Guillermo García comenta sobre ello:

Tuve la suerte de tener al músico a mi lado. Aparte de ser amigos, tenemos gustos musicales muy parecidos. Nos divertíamos intentando no caer en la sonorización de bibliotecas estructuradas, del “¡pun! ponlo ahí y ya está,” sino probar cosas diferentes. Fue clave no solo que Dani es un músico con mucho talento, ¡sino que además es un tipo muy, muy gracioso! De hecho, el nombre de *El Señor Studio* se lo debemos a él porque Dani decía que las gracias con las que yo más me reía, no las decía él conscientemente sino un “señor” en su cabeza, y a eso lo bautizó como “El Señor”. En definitiva es el humor inconsciente o las ideas o imágenes que surgen no se sabe de dónde, y que hay que estar atento para “pescar”, y sin las cuales, ningún *cartoon* merece la pena.

A pesar del éxito de esta serie animada en 3D, y de su brillante trayectoria, García Carsí acusó la monotonía de trabajar en una misma producción durante un largo tiempo, lo que sumado a la distinta manera de entender la animación por parte de los propietarios de Zinkia y Guillermo, supusieron el punto final a su participación en este proyecto. El director aclara así su salida de Zinkia, tras la segunda temporada de *Pocoyó*:

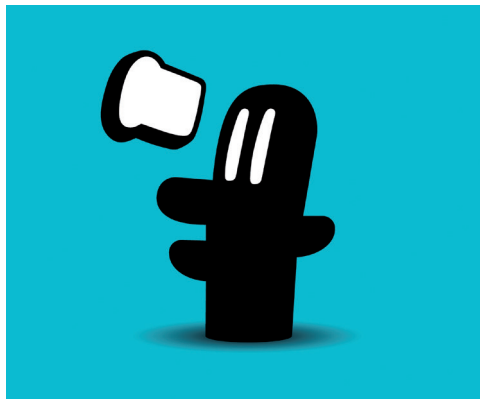


Fig. 2 – Logo de El Señor Studio.

Después de trabajar tanto para un mismo proyecto te empiezas a repetir peligrosamente, y a desmotivarte. Si realmente quieres hacer algo bueno y divertirse tienes que cambiar completamente de registro. Si quieres volver a hacer algo preescolar que valga la pena, tienes que dejarlo por un tiempo, hasta que surja algo realmente interesante. Ya empiezo a tener algunas ideas dirigidas a esta etapa, incluso tengo un proyecto en esa línea, y en cuanto tenga tiempo me pondré a ello. Siempre he admirado la edad que va entre los seis meses y los cuatro años, ese periodo en el que eras *un salvaje* y no tenías responsabilidades ni control sobre las normas sociales. Vives en tu mundo imaginario, mezclado con la realidad. Intento siempre captar la naturalidad y espontaneidad de estos pequeños seres auténticos y surrealistas.

## 03

### El Señor Studio

En 2009 El Señor Studio abrió sus puertas con la premisa de hacer contenidos nuevos y originales, cargados de imaginación y humor.

El Señor Studio ha producido, entre otros proyectos, un piloto de serie en 3D titulado *Doomed* (*Condenados*, 2010), que Guillermo García Carsí define como: “casi una reacción a *Pocoyó*, y una parodia del documental clásico de animales.” El cortometraje ha recibido hasta la fecha siete premios<sup>4</sup> internacionales en festivales, como Clermont Ferrand 2012 (Francia), Animabasauri 2011 (País Vasco), Animayo 2011 (Canarias), Ani\_Mar 2011 (Valencia) y Jaipur International Animation Festival 2011 (India), y más de 30 selecciones. Incluso al videojuego basado en *Doomed* ya le ha salido un *novio* internacional y se está trabajando en el prototipo.

El humor es el auténtico sello del estudio, y pueden pasar del 2D al 3D, primando siempre la creatividad frente a la complejidad técnica, sirviéndose de ella como mera herramienta dependiendo del proyecto. En este estudio, el objetivo es siempre contar buenas historias con buenos personajes.

Lo nuestro es vocacional. En El Señor Studio intentamos trabajar siempre con proyectos

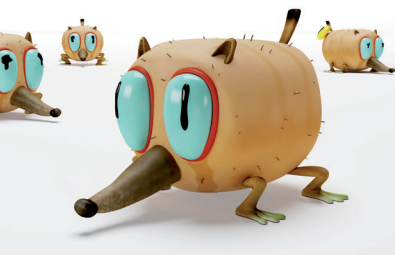
que plantean retos, que son divertidos de hacer, y con los que nos identificamos. Los proyectos propios del estudio atraen a un tipo de artistas o animadores muy concretos con los que nos gustan mucho trabajar; profesionales que, esperamos que en esta nueva etapa que se nos viene encima, con varios pilotos y una futura producción, *El Señorín* sea una referencia que atraiga a estos profesionales.

El Señor Studio ha terminado recientemente los títulos de crédito del largometraje, *Las aventuras de Tadeo Jones* (2011), dirigido por Enrique Gato. Un trabajo que propició la participación de Guillermo como guionista y director del cortometraje *La mano de Nefertiti* (2011). Uno de los puntos fuertes del estudio es su capacidad para abrirse y colaborar con otras productoras, en este caso con Lightbox Entertainment, Toro film, Ikiru Films y Telecinco Cinema:

La relación con estas productoras ha sido muy buena, empezando por Telecinco Cinema que nos introdujo en el proyecto en un principio para desarrollar la parte creativa de

**Fig. 3 –**  
Creación de  
personajes  
para *Pocoyó*.





4



5

**Fig. 4 y 5** – La bizarra zoología de *Doomed*.

**Fig. 6** – Nuevas creaciones de El Señor Studio.

**Fig. 7 y 8** – Diseño de los títulos de crédito iniciales para *Las aventuras de Tadeo Jones*.

la promoción de la película, pero más adelante surgió que nos encargáramos de realizar los títulos de crédito desde El Señor Studio, y finalmente me propusieron un corto muy a mi estilo, *cartoon*, para promocionar la película. Me encontré muy cómodo con los personajes de *Tadeo*, y nos entendimos muy bien con el director, Enrique Gato, y con el productor, Nico Matjí. Trabajamos muy a gusto con todo el equipo y en un tiempo récord hicimos el cortometraje.

*La mano de Nefertiti* está nominada a los Premios Goya 2013,<sup>5</sup> además de recibir una muy buena acogida en los medios nacionales y redes sociales:

El estilo de animación cambió mucho respecto a lo que hacíamos en *Pocoyó*. Los diseños son diferentes y necesitan una animación mucho más realista. Los productores me pidieron que lo llevara al *cartoon*; en el guión y en el story board es donde pude *explayarme*.

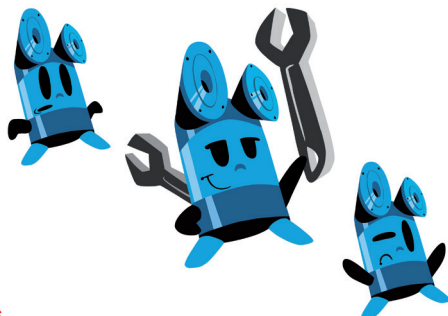
ción: aunque para muchas de ellas no fuese la mejor apuesta, solo algunas lograron marcar un sólido camino. Sobre la invasión del 3D en el mercado internacional, García Carsí reflexiona:

Al final son herramientas. El 2D tiene sus ventajas y sus inconvenientes, y dependiendo de la historia que quieras contar, te puedes apoyar en unas u otras. Lo que es incontestable es que el 3D es algo actual, contemporáneo. Hace ¿cuánto? ¿Veinte años que se puede hacer algo decente en 3D? Veinte años no es nada. Es algo que va desarrollándose y que no podemos controlar. Por otro lado, hay series que se hacen principalmente en 2D, y no sólo porque el 3D es mucho más caro. La serie que arrasa hoy en día en las televisiones de todo el mundo, *Bob Esponja*, es 2D, un *cartoon* puro y duro. Y tampoco podemos olvidar toda la producción de Japón, que es salvaje, y está hecha en 2D principalmente. Creo que el 2D está ahí, y estará para siempre.

## 04

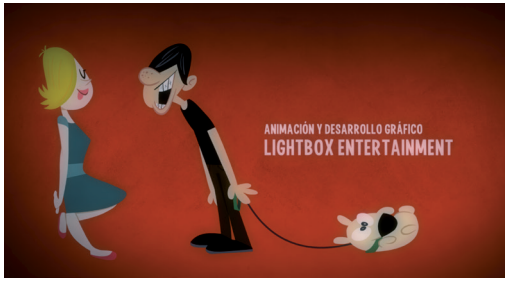
### El futuro

No deja de ser cierto que, hace unos veinte y tantos años ya, la producción en 3D estalló en la industria de animación europea como si se tratara de la única manera válida de hacer animación. Grandes y pequeñas empresas de todo el mundo se inclinaron por este tipo de produc-



6





7



8

Unos de los principales retos para la industria de la animación española es lograr una buena relación entre el director y el productor. Los creadores españoles han demostrado ya que poseen un alto nivel, pero es necesario que las productoras y empresas maduren en ese sentido, para que, cuando se logre un éxito, siga generando contenido y por lo tanto industria de la animación. Guillermo García Carsí lo ejemplifica diciendo: “como creador yo he podido crear un personaje internacional que ha empatizado con niños y mayores, y con mucho recorrido... Es una pena que se haya quedado en un simple muñeco”.

Frente a esta situación, los estudios europeos o americanos han tratado por todos los medios de mantener grandes equipos de trabajo, con creadores capaces de colaborar en una y otra producción consecutivamente. Esta debería de ser la línea de producción a seguir por las productoras españolas. García Carsí insiste en la importancia de garantizar este potencial en la empresa audiovisual de nuestro país:

En la industria americana los equipos cuentan con sus propios creadores, y los productores respetan su autoría al igual que los artistas el trabajo de los productores. De esta forma consiguen explotar bien el producto y la marca. Además, logran que creadores de otros países vayan allí a producir, generando así una verdadera industria. Es el caso de Cartoon Network, que aglutina un equipo

de directores y animadores, que la convierten en una entidad plena, donde los logros creativos son indiscutiblemente de los artistas. Intentaremos promover esta filosofía en el sector de la animación española.

No hay duda de que El Señor Studio pisa fuerte en el panorama de la animación, con una sólida convicción del camino a seguir y con una carrera que apunta lejos. Estudios como este aseguran una nueva oportunidad y un gran futuro para la animación española. Como Guillermo García Carsí afirma: “el talento está en casa,” aunque, eso sí, serán necesarios algunos cambios y una firme apuesta por la innovación, para lograr que la industria se impulse. Por ahora, El Señor Studio es una de nuestras mejores bazas, y en breve podremos ver algunos de sus nuevos trabajos, series originales para la pequeña pantalla con productoras nacionales y para Disney Channels EMEA, en Europa. Estaremos atentos.

© Del texto: Sara Álvarez Sarrat, Miguel Vidal Ortega

© De las imágenes: El Señor Studio; Lighbox Entertainment; Zinkia Entertainment S.A.



## Biografías

Sara Álvarez Serrat es profesora Titular de Universidad del Departamento de Dibujo de la Universitat Politècnica de València, y doctora desde 2002. Inició su tesis durante un “internship” en la revista AWN, Los Ángeles (EEUU). Ha sido directora del Máster en Animación (2010-12) y desde el 2008 dirige el grupo de I+D+I Animación: Arte e Industria. Ha participado como ponente en congresos internacionales, colaborado con festivales y publicado en libros y revistas especializadas. En 2012 comisarió la exposición *Surviving Life: Collages de la película de Jan Švankmajer*, en la sala Josep Renau (BBAA-UPV). Su producción artística discurre entre la animación, la pintura y el dibujo.

Miguel Vidal Ortega es Licenciado por la Universidad de la Habana y Doctor en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València. Es profesor de animación del Departamento de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes de San Carlos en Valencia, e integrante del Grupo de Animación: Arte e Industria, compaginando la docencia con la investigación. Ha sido animador cinematográfico y director de películas en los estudios de animación del ICAIC en la Habana, Cuba, trabajando en innumerables filmes como animador, diseñador y director de cortos, cabeceras y videoclips musicales. Ha participado en festivales, congresos y exposiciones colectivas.

## E-mail

salvarez@dib.upv.es

mivior@dib.upv.es

## Notas

<sup>1</sup> Guillermo García Carsí colabora con en el Master en Animación de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Politècnica de Valencia, impartiendo la asignatura *Creación de Personajes* dentro del módulo de Dirección Artística y Concept Art para Animación. Allí realiza un taller de creación con los alumnos, y brinda sus mejores recomendaciones a los estudiantes en formación de esta especialidad del dibujo.

<sup>2</sup> Las referencias a las palabras de Guillermo García Carsí provienen de nuestra entrevista con él (nota de los autores).

<sup>3</sup> United Productions of America (U.P.A.), un histórico estudio de animación estadounidense, que revolucionó el *cartoon* con un planteamiento opuesto al realismo de Disney.

<sup>4</sup> Mejor Comedia Premio Fernand Raynaud en el Festival Clermont Ferrand 2012; Mejor Cortometraje Nacional en Animabasauri 2011 ; Mejor Cortometraje en Animayo 2011; Mejor Cortometraje Nacional en Animar 2011; Mejor Animación en Jaipur International Animation Festival (India) 2011; Kinofest 2012: International Digital Film Festival Bucharest (Romania) Best Animation; Nov 2012 Ani\_Mar Festival internacional d’animació. Premi d’animació Miquel Guillem: Menció especial del Jurado. (España) Octubre 2012.

<sup>5</sup> La 27ª edición de los Premios Goya tendrá lugar el 17 de febrero de 2013, fecha previa a la publicación de este artículo.