



“PROGETTO ANIMAZIONI”

- TEATRO E CINEMA D'ANIMAZIONE -

una proposta di :

Carles Cañellas (*Cia. Rocamora*)

**PRONTUARIO**

Barcellona 2004-10

## **sommario**

### **PRESENTAZIONE**

Dati di contatto .....	pagina 2
Introduzione ( <i>nucleo del progetto</i> ) .....	3
Breve descrizione .....	3
Realtà attuale del teatro e cinema d'animazione nella Catalogna	4
Conclusione .....	5
Piano Strategico del Settore Culturale della Città di Barcellona ..	5

### **FINALITÀ**

Obiettivi .....	6
Ambito d'attuazione .....	7
A chi si dirige .....	7
Connessioni con iniziative simili .....	7
Conclusione .....	7

### **FASI D'APPLICAZIONE**

1.- Esibizione .....	8
2.- Coproduzione e ricerca .....	8

## PRESENTAZIONE

---

- **Dati contatto**

PROJECTE ANIMACIONS TEATRE I CINEMA D'ANIMACIÓ  
Carles Cañellas - tel./fax: (+ 34) 932 132 344 - cell.: (+ 34) 616 438 555

[info\(at\)animacions.org](mailto:info(at)animacions.org)

[www.animacions.org](http://www.animacions.org)

## - Introduzione (*nucleo del progetto*)

### tipi e definizioni d'animazione

**TEATRO D'ANIMAZIONE** <sup>(1)</sup>: Genere Scenico nel quale l'attore o l'attrice anima oggetti o altri elementi <sup>(2)</sup> per rappresentare, con essi e per mezzo di questi, un'azione drammatica.

---

<sup>(1)</sup> *Denominazione generica internazionale che raggruppa il teatro di burattini, d'oggetti, d'ombre, ecc.*

<sup>(2)</sup> *Burattini, marionette, ombre, maschere, oggetti d'uso quotidiano, parti del corpo umano, ecc.*

---

**CINEMA D'ANIMAZIONE** <sup>(3)</sup>: Espressione artistica che crea l'illusione delle immagini animate o in movimento <sup>(4)</sup>, mediante diverse tecniche <sup>(5)</sup> e supporti o formati <sup>(6)</sup>.

---

<sup>(3)</sup> *Denominazione generica internazionale che raggruppa ogni animazione audiovisuale.*

<sup>(4)</sup> *Immagini sia non pre-esistenti sia manipolate con il fine di trasformarle.*

<sup>(5)</sup> *Disegno animato, modelli di plastilina, pupazzi articolati, ecc.(2D, 3D, miniatura, multimation...)*

<sup>(6)</sup> *Cinema, video, digitale.*

---

### vincoli tra teatro e cinema d'animazione

Il teatro ed il cinema d'animazione sono generi che hanno molto in comune –*storicamente* <sup>(7)</sup>, *concettualmente ed a volte tecnicamente*-. Perché, nonostante facciano uso di supporti diversi, in entrambi i casi si tratta di dare illusione di “vita” a ciò che non la possiede, con finalità drammatiche, espressive o narrative.

---

<sup>(7)</sup> *Dai suoi inizi il cinema d'animazione si è servito d'ombристи, marionettisti ed altri burattinai..*

---

## - Breve descrizione

**PROJECTE ANIMACIONS** è un'iniziativa multisettoriale di carattere privato, dedicata a promuovere il teatro ed il cinema d'animazione, in tutte le sue modalità. E pensa di riuscire:

a.- *Programmando uno spazio teatrale e cinematografico polivalente a Barcellona.*

b.- *Promuovendo la coproduzione, l'intercambio e la ricerca creativa tra i diversi ambiti.*

c.- *Creando reti d'esibizioni di teatro, film ed audiovisivi d'animazione per tutto il territorio.*

Quest'impresa nasce dall'ambito privato, però con una chiara vocazione di servizio. Non siamo un'associazione senza fini di lucro. Vogliamo gestire con l'efficienza di un'impresa privata, agendo come una piattaforma dalla quale ne possano trarre beneficio il resto dei settori e delle industrie vincolate. Non si tratta di cominciare da zero, visto che la base esiste già da molti anni. Si tratta invece di applicare le formule necessarie, per rafforzare e stimolare il settore, fino a dove il mercato e gli stessi professionisti vogliono e possano arrivare. Dato il suo carattere trasversale, l'animazione arricchisce da molto tempo le arti sceniche, il cinema e gli audiovisivi, ma anche la musica, i multimedia, etc.

Le sue caratteristiche si dividono in: *Animazione dal Vivo*, come elemento principale o parallelo (in rappresentazioni teatrali, concerti, etc.), *Animazione Anteriore*, quando questa non si realizza in diretta (film, video, digitali, etc.)

## - **Realità attuale del teatro e cinema d'animazione nella Catalogna**

Fino alla metà degli anni trenta, nel nostro paese, il teatro di burattini era un genere teatrale di carattere popolare, d'ampia diffusione e non necessariamente infantile, con notevoli incursioni nel mondo culturale (*p.e.: Els Quatre Gats*), successivamente ci sono stati periodici tentativi di dinamizzazione e riqualificazione specialmente dagli anni settanta in poi. Attualmente, al contrario di quanto accade nei paesi vicini, il teatro ragazzi continua ad essere l'unico spazio di creazione, produzione ed esibizione del teatro d'animazione e, sebbene fortunatamente questo mercato lo abbia mantenuto vivo, non possiamo considerarlo sufficiente per raggiungere l'obiettivo di una sua rivalutazione e piena espansione.

Il teatro d'animazione è un genere in se stesso. Capace di produrre spettacoli per l'infanzia così come per ogni tipo di pubblico. Può rappresentare da una favola ad un irriverente cabaret, da una commedia ad un dramma. Può azzardarsi con le proposte più classiche e tradizionali come con le più futuristiche e innovatrici. Però per raggiungere pienamente tutti questi aspetti necessita di un spazio d'esibizione, promozione e commercializzazione, senza il quale ogni sforzo rimane vano.

Ogni volta che qualche artista ha osato produrre fuori dei circuiti del teatro ragazzi, nonostante abbia ricevuto ottime valutazioni, si è ripetuta la stessa scena: si vede costretto a rappresentare il prodotto all'estero perchè qui non ha un proprio spazio.

Ciò impedisce anche che arrivino con normalità le produzioni fatte fuori del nostro paese, che senza dubbio sarebbero interessanti sia per il pubblico come per gli artisti locali.

Il cinema e gli audiovisivi d'animazione dispongono della televisione infantile, la pubblicità ed i video clip come principali vie di mercato. La parte industriale in Catalogna, è costituita da un insieme di case di produzione molto consolidate, che dispongono di prodotti ben rifiniti e interessanti, che le rendono competitive a livello mondiale e che lavorano anche per le multinazionali. Fuori però, da questi ambiti più industrializzati e competitivi, i piccoli studi e i creatori più artigianali hanno seri problemi per trovare dove mostrare la propria opera e pertanto gli è impossibile ammortizzare e recuperare almeno le spese di realizzazione. Per cui, questo provoca una retrocessione della produzione indipendente e minaccia l'animazione tradizionale e l'animazione "d'arte", in altre parole: la sopravvivenza delle forme di creazione, della tradizione storica e dei contenuti. Qui i sistemi tradizionali sono abbandonati a favore della produzione industriale. Adducendo, sicuramente con ragione, criteri di stretta definizione economica e di mercato. Nonostante ciò, non significa che non possano essere redditizi e che non possano essere sostenuti. Forse non saranno così competitivi industrialmente, però senz'altro sono culturalmente più avanzati. Si possono prendere come buon esempio l'animazione ceca e dei paesi nordici europei, con redditività economica più che accettabile, così come di creazione artistica e sensibilità indiscutibili.

Nel mercato industriale, le produzioni, seguendo sempre le leggi di quello che gli permette il mercato, eccetto poche occasioni, hanno smesso di aspirare all'esibizione nei cinema, colonizzati del tutto dalle multinazionali. Questo non succede solo con i film d'animazione catalani ed europei in generale, bensì con ogni genere cinematografico: la gran produzione degli USA, monopolizza completamente l'accesso alle sale. Per questo la distribuzione e la vendita del prodotto avviene soprattutto, e quasi in esclusiva, per il consumo delle televisioni nazionali, d'Europa e del mondo in generale, creando così, nel mercato dell'esibizione cinematografica, un deficit della presenza del proprio prodotto.

L'animazione però non si ferma comunque. Oggi è usata in molte attività, siano artistiche, educative, ludiche, etc., ma queste produzioni, spesso rimangono sconosciute o perse per il cammino, perché i loro creatori non trovano nessuna vetrina che gli permetta di mostrare e vendere i propri lavori.

## - Conclusione

Oltre ai circuiti commerciali già esistenti, che possono soddisfare i bisogni di una parte dell'industria teatrale, cinematografica ed audiovisiva nazionale, é evidente che resta un vuoto che bisogna coprire urgentemente.

La causa principale di questa circostanza é al momento la mancanza di un circuito d'esibizione, che si estenda per tutto il territorio, e che sia collegata alle reti europee già esistenti, ed alle altre che si stanno creando, sia per il teatro che per il cinema d'animazione.

Un circuito che favorisca le diverse fasi che vanno dalla genesi di un progetto fino al lancio, la distribuzione e il pieno rendimento commerciale del prodotto.

É necessario dunque applicare una strategia che dia sbocco alle inquietudini dei nostri creatori ed artisti, in grado di produrre benefici per loro, per le case di produzione e per le sale d'esibizione, migliorando e differenziando l'offerta, rafforzando gli ambiti, aumentando la conoscenza e la possibilità di consumo di questo prodotto artistico e culturale per raggiungere il maggior numero di spettatori possibile.

Per questo é necessario contare sulla complicità delle istituzioni pubbliche, ma anche del settore privato e della società civile. Ciò include e attraversa sia le case di produzione che gli spazi di esibizione. Riguarda inoltre i programmatori, perché dovrebbero accettare più attività d'animazione nei propri circuiti e nelle sale. I *media*, perché da loro dipende, in gran parte, la conoscenza di questa disciplina artistica per il "grande pubblico". E, infine, gli spettatori, che in definitiva sono i suoi destinatari.

## - Piano Strategico del Settore Culturale della Città di Barcellona

Al di là delle nostre intenzioni iniziali, questo progetto calza alla perfezione, con le richieste ed i suggerimenti raccolti nel Piano Strategico del Settore Culturale della Città, promosso dall'Istituto di Cultura del Comune di Barcellona (ICUB). Le coincidenze sono tante che bisognerebbe ricalcare quasi tutto il contenuto del documento. Concorda pienamente anche, con gli obiettivi definiti dal Foro Metropolitano dei Consiglieri Comunali di Cultura (FMRC).

Nei testi del Piano Strategico del Settore Culturale della Città, possiamo leggere come si autodefinisce: *"(il Piano Strategico del Settore Culturale della Città) non é un piano esaustivo; la realtà cambia perciò si rende difficile un pre-disegno di tutte le attuazioni che si dovrà intraprendere nel terreno della cultura per avvicinarsi al modello desiderato. / ..... / Per questo nel processo d'implementazione di questi progetti si dovranno incorporare tutte quelle altre attività che si ritengano opportune e che vadano a favore degli obbiettivi del Piano."*

Tenendo conto di questi fattori, il PROJECTE ANIMACIONS, sarebbe opportuno includerlo dentro degli obiettivi del Piano Strategico del Settore Culturale della Città, con tutte le sue conseguenze. E quindi, ne dovrebbe fruire di tutti i suoi vantaggi ed appoggi.

## FINALITÀ

---

### - Obiettivi

Ottenere i mezzi necessari per stimolare il teatro ed il cinema d'animazione in tutti i suoi modi. Con lo scopo di diventare un punto di riferimento dinamizzante e mantenendo la volontà di servizio creando le sinergie adeguate con tutto il territorio. Per questo fine, realizzando o favorendo:

**PROMOZIONE E DIFFUSIONE:** Promuovere l'animazione, sia quella fatta per i giovani e adulti - *che ha il suo pubblico di diritto e per tradizione* -, così come per ragazzi o per tutti i pubblici.

Attrarre l'attenzione e l'interesse dei *media* verso il teatro ed il cinema d'animazione attraverso le molteplici e costanti attività previste. In altre parole, verso gli spettacoli, film, compagnie e professionalità collegate<sup>(8)</sup>, per potenziare la loro presenza in questi, sia sotto forma di cronache (*reportage ed articoli*) così come di critiche.

Inoltre, realizzare campagne d'introduzione al teatro ed al cinema d'animazione e alle differenti tecniche e tradizioni nelle scuole, musei, centri culturali, etc. sotto forma d'esposizioni, dimostrazioni e laboratori, per incrementarne la popolarità e la conoscenza sociale.

*Perché aumentando la presenza del teatro e del cinema d'animazione nei media e in tutti gli altri ambiti socio-culturali in cui si riesca, s'incrementerà l'interesse per il suo riconoscimento e consumo.*

**ESIBIZIONE:** Promuovere la programmazione di spettacoli, film e audiovisivi d'animazione tanto in teatri e sale di cinema delle grandi città, come in circuiti di larga diffusione. E sia per un pubblico infantile, come quello familiare, giovane oppure adulto. Con la sola esigenza di qualità dei contenuti e della forma.

*Perché permetterà una maggior commercializzazione dei prodotti e quindi ne aumenterà la redditività o per lo meno, darà più possibilità d'ammortizzazione dei costi di produzione e relativizzerà i rischi d'inversione.*

**PRODUZIONE:** Stimolare coproduzioni di teatro e cinema d'animazione tanto proprie quanto d'altrui, ma di particolare interesse, senza discriminazione di tecniche né di stili.

*Perché genererà nuove aspettative professionali per gli spettacoli ed i film che adesso non hanno possibilità d'autoproduzione, né d'esibizione assicurata o duratura.*

**SPERIMENTAZIONE:** Attivare progetti di ricerca creativa e l'intercambio tra artisti del teatro e del cinema d'animazione.

*Perché aiuterà il processo di scoperta e produzione di spettacoli e film o audiovisivi innovativi, con la collaborazione ed il reciproco arricchimento.*

**STUDIO:** Creare meccanismi che permettano di svolgere un lavoro d'investigazione e raccolta d'opere e materiali vincolati alle attività di teatro e cinema d'animazione nel nostro territorio e la sua proiezione all'estero. Con il recupero, la rivalutazione ed il riconoscimento del valore delle forme tradizionali<sup>(9)</sup> e degli artisti che le coltivarono ed arricchirono<sup>(10)</sup>.

*Perché rivelerà parte della nostra storia, e favorirà la documentazione e l'analisi delle tradizioni, e scoprirà il merito del lavoro fatto fino ad ora.*

---

<sup>(8)</sup> Autori, drammaturghi, sceneggiatori, produttori, registi, attori, disegnatori, costruttori, modellisti, manipolatori, animatori, doppiatori, musicisti, luci, fotografia, etc.

<sup>(9)</sup> Ombre, burattini di guanto catalano, etc.

<sup>(10)</sup> Burattinai come Nevas, Miquel Canals, Juli Pi, Didó; autori come Amadeu Amat, etc. Cineasti ed animatori come Segundo de Chomón, Artur Moreno, Francesc Macián, etc.

## - **Ambito d'applicazione**

Per evidenti questioni di redditività economica e anche d'eco a corto e medio termine, l'asse centrale delle attività deve essere la Città di Barcellona. Una volta consolidato là il progetto, dovrà aprirsi ad altri luoghi, posto che é imprescindibile che, per retroalimentarsi, la promozione si estenda per il territorio e la commercializzazione dei prodotti non abbia limiti geografici.

## - **A chi si dirige**

Trattandosi di un progetto multisetoriale, che pretende riunire ogni classe d'attività vincolata all'animazione, va diretto a persone ed entità d'indole diversa e d'ambito locale, nazionale o internazionale. Ovvero che appartengano o siano relazionate o anche solo semplicemente interessate all'animazione, sia in campo industriale, professionale o formativo e agli artisti, creativi, affezionati e al pubblico in generale.

## - **Connessioni con altre attività simili**

Non esiste ancora in Europa un progetto così pieno e complesso come questo, centrato in un ambito così in espansione come l'animazione. É pur vero che, da molto tempo ci sono attività, centri e associazioni dedicate, alcuni in modo permanente altri sporadico, al teatro di figura o al cinema d'animazione e con tutti loro vogliamo stabilire delle collaborazioni. D'altro canto non abbiamo il minimo dubbio che quando comincino a dar frutto le nostre iniziative, altri seguiranno l'esempio.

## - **Conclusione**

Questo progetto é immaginativo e innovativo, ambizioso però possibilista e soprattutto assolutamente necessario. Perché ripercuoterà economicamente ed artisticamente, in modo chiaro e corretto, in un settore industriale e culturale ancora depresso o poco sviluppato, però dotato di un'innegabile possibilità di crescita presente e futura.

Perché pubblico interessato all'animazione e pertanto mercato potenziale c'è né in abbondanza.

*Solo bisogna dargli un punto di riferimento fisico e temporale per captarlo e affiliarlo.*

Perché talento creativo tanto nel teatro come nel cinema d'animazione ne abbiamo da vendere.

*Solo bisogna dargli spazio e mezzi per creare, esibire e diffondere correttamente la sua opera.*

Perché unendo gli sforzi e gli interessi dei due campi, il teatrale e l'audiovisuale, che sono complementari e coincidenti, tutto questo lavoro sarà più attrattivo e redditizio, sia da un punto di vista economico che professionale ed artistico o culturale.

*Solo bisogna creare le sinergie che inducano il settore al cambio di tendenza e lo riattivino.*

E' dunque chiaro, che il primo passo per raggiungere gli obbiettivi stabiliti, sta nella disponibilità dei canali di distribuzione e di promozione. Quindi, nella ricerca e nell'apertura di spazi o circuiti dove esibire i lavori. Sia ampliando attività dei già esistenti, così come creando o trovandone di nuovi.

Però, come convincere gli spazi ed i circuiti esistenti affinché ci aprano le loro porte?

Con l'esempio e l'evidenza: cominciando le attività del PROJECTE ANIMACIONS, in un proprio spazio polivalente dal quale incoraggiare i diversi settori implicati, mostrandogli che il teatro ed il cinema d'animazione sono realmente attrattivi e redditizi.

In modo che, con il funzionamento di questo spazio, si conseguiranno i mezzi economici per iniziare il resto delle azioni previste e secondo i criteri esposti. Giacché non si tratta di temi superflui, bensì fondamentali per ottenere gli obbiettivi indicati essendo tutti collegati tra loro.

## FASI D'APPLICAZIONE

---

### 1.- Esibizione

**Il primo passo affetta alla divulgazione ed al lancio commerciale dei prodotti già esistenti**



Apertura di un locale sito nella Città di Barcellona, dedicato esclusivamente all'animazione. Dotato di spazi polivalenti d'esibizione teatrale e proiezione cinematografica e audiovisiva. Considerando che il teatro d'animazione produce in tutti i formati, piccoli, medi e grandi, e che questi sono anche adeguati alle dimensioni del cinema e degli audiovisivi, deve avere capienza tra sessanta e trecento spettatori, seduti in gradinate, panchine o poltrone, secondo ogni caso.

In questa prima fase promuoverà la produzione altrui, facilitando l'esibizione nei suoi spazi, realizzando le campagne promozionali necessarie al progetto e alle sue programmazioni.

Dovrà stabilire gli accordi di cooperazione previsti, con persone ed entità d'ogni tipo ed ambito, sempre che cointeressi all'animazione, siano industriali, professionali o nel campo formativo.

Trattandosi di un luogo d'incontro, deve favorire la conoscenza e lo scambio tra i professionisti dei diversi rami e tecniche dell'animazione.

La polivalenza di questo spazio permetterà la programmazione multipla, combinata e compartita di teatro, cinema e audiovisivi, ma anche di musica, esposizioni di video arte, ed altre discipline nelle quali l'animazione occupa un posto importante e per questo sarà destinato ad un pubblico ben eterogeneo, sia per gruppo d'età (infantile, giovane, adulto) come per centro d'interesse (educativo, culturale e di svago).

L'inizio delle attività sarà graduale, aumentando l'offerta nella misura in cui si stabilizzi la domanda. Avrà attività diurne, principalmente di carattere educativo (laboratori, corsi, etc.) destinati a scolari, insegnanti e pubblico in generale. Darà capienza all'esibizione cinematografica ed audiovisiva, durante i fine settimana, i pomeriggi e le sere dei giorni lavorativi. Di notte, programmerà per giovani e adulti in ognuno dei formati nella quale l'animazione sia presente.

### 2.- Coproduzione e investigazione

**Il secondo passo affronta la creazione di reti d'esibizione, la coproduzione, lo studio e la sperimentazione**



In una seconda fase, da iniziare secondo la disponibilità economica ottenuta al momento, si comincerà a realizzare coproduzioni nei diversi supporti e tecniche, stabilendo circuiti d'esibizione in altri luoghi:

- a) Mediante accordi puntuali con i Teatri Municipali.
- b) Affittando e programmando direttamente teatri, cinema o simili secondo i casi.
- c) Gestendo la vendita, la contrattazione e l'esibizione di coproduzioni in circuiti esistenti.

S'intraprenderanno inoltre contatti con artisti e studiosi, per cominciare e consolidare, il tema d'analisi e documentazione.