



- TEATRE I CINEMA D'ANIMACIÓ -

una proposta de:

Carles Cañellas (*Cia. Rocamora*)

P R O M P T U A R I

Barcelona 2004-10

sumari

PRESENTACIÓ

Dades de contacte	pàgina 2
Introducció (<i>eix del projecte</i>)	3
Breu descripció	3
Situació actual de l'animació a Catalunya	4
Conclusió	5
Pla Estratègic del Sector Cultural de la Ciutat de Barcelona	5

FINALITATS

Objectius	6
Àmbit d'actuació	7
A qui va dirigit	7
Connexions amb altres iniciatives semblants	7
Conclusió	7

FASES D'APLICACIÓ

1.- Exhibició	8
2.- Coproducció i recerca	8

PRESENTACIÓ

- **Dades de contacte**

PROJECTE ANIMACIONS TEATRE I CINEMA D'ANIMACIÓ

Carles Cañellas - tel. i fax: 932 132 344 - mòbil: 616 438 555

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

www.animacions.org

- Introducció (*eix del projecte*)

tipus i definició d'animació

TEATRE D'ANIMACIÓ ⁽¹⁾: Gènere escènic en què l'actor o actriu anima objectes o elements diversos ⁽²⁾ per representar, amb ells i a través d'ells, una acció dramàtica.

⁽¹⁾ Denominació genèrica internacional on s'hi engloben el teatre de titelles, d'objectes, d'ombres, etc.

⁽²⁾ Titelles, marionetes, ombres, màscares, estris quotidians, parts del cos humà, etc.

CINEMA D'ANIMACIÓ ⁽³⁾: Expressió artística que crea la il·lusió de les imatges animades o en moviment ⁽⁴⁾, mitjançant diferents tècniques ⁽⁵⁾ i suports o formats ⁽⁶⁾.

⁽³⁾ Denominació genèrica internacional on s'hi engloba tota animació audiovisual.

⁽⁴⁾ Imatges o no preexistents o bé reals però després manipulades per transformar-les.

⁽⁵⁾ Dibuixos animats, modelatge en plastilina, ninots articulats, etc. (2D, 3D, miniatura, multimation ...)

⁽⁶⁾ Cinema, vídeo, digital.

Iligams entre teatre i cinema d'animació

El teatre i el cinema d'animació són gèneres concurrents - *històricament* ⁽⁷⁾, *conceptualment i de vegades també tècnicament* -. Perquè, malgrat usar suports diferents, en ambdós casos es tracta de donar il·lusió de "vida" a allò que no en té, amb finalitats dramàtiques, expressives o narratives.

⁽⁷⁾ Des dels seus inicis el cinema d'animació s'ha nodrit d'ombristes, marionetistes i altres titellaires.

- Breu descripció

PROJECTE ANIMACIONS és una iniciativa multisectorial de caràcter privat, dedicada a promoure el teatre i el cinema d'animació, en totes les seves modalitats. I ho pensa aconseguir:

- a.- *Obrint un espai escènic i cinematogràfic polivalent a Barcelona on programar-ne.*
- b.- *Fomentant la coproducció, l'intercanvi i la recerca creativa entre els diferents àmbits.*
- c.- *Creant xarxes d'exhibició de muntatges i films o audiovisuals d'animació per tot el país.*

Aquesta empresa neix des de la iniciativa privada, però amb una clara vocació de servei. No som una associació sense afany de lucre. Volem gestionar amb l'eficiència d'una empresa privada, sent una plataforma des de la qual se'n puguin beneficiar la resta de sectors i indústries vinculades. No es tracta de començar de zero, perquè la base existeix des de fa molts anys. Es tracta d'aplicar les formules necessàries, per reforçar i estimular el sector fins on el mercat i els propis professionals puguin i vulguin arribar. Pel seu caràcter transversal, l'animació afecta les arts escèniques, el cinema i l'audiovisual, però també la música, la informàtica, els multimèdia, etc.

Les seves activitats es fonamenten en : *Animació en viu*, com a element principal o paral·lel (en representacions de teatre, concerts, etc.) *Animació anterior*, quan aquesta no es fa en directe (pel·lícules, vídeo, digital, etc.)

- Situació actual del teatre i el cinema d'animació a Catalunya

Així com fins a mitjans dels anys trenta, al nostre país, el teatre de titelles era un gènere escènic de caràcter popular, d'àmplia difusió i no necessàriament infantil; amb remarcables incursions en el món cultural (*p. ex.: Els Quatre Gats*), amb intents periòdics de dinamització i dignificació des dels anys setanta, actualment, al contrari del que està passant en els països del nostre entorn, el teatre infantil segueix sent l'únic espai de creació, producció i exhibició del teatre d'animació i, per bé que afortunadament aquest mercat l'ha mantingut viu, no podem creure que amb això ja n'hi ha prou com per arribar a la seva recuperació i plena expansió.

El teatre d'animació és un gènere per si mateix, capaç de produir espectacles per a la infància com per a qualsevol altre tipus de públic. Pot escenificar des d'un conte infantil a un cabaret irreverent, des d'una comèdia a un drama. Pot escometre les propostes més clàssiques i tradicionals com les més avantguardistes i trencadores. Però per assolir aquestes altres vessants li manca l'espai d'exhibició, promoció i explotació, sense el qual, tot esforç és erm.

Cada cop que algun artista ha gosat fer una producció fora dels circuits de teatre per a la infància, i encara que aconsegueixi tenir immillorables crítiques, es repeteix el mateix final: o se'n va a vendre'l a l'estranger, o aquí no hi té cabuda.

Això mateix impedeix que arribin amb normalitat les produccions fetes fora del nostre territori, que sens dubte serien de l'interès del públic i els artistes locals.

El cinema i els audiovisuals d'animació tenen la televisió per a nens, la publicitat i els videoclip com a principals mercats. La part industrial, a Catalunya, està nodrida per un conjunt de productores força consolidades, que tenen uns productes molt ben acabats i interessants, que els fan molt competitius per a tot el mercat mundial i que, fins i tot, serveixen a multinacionals. Però, fora d'aquests àmbits més industrialitzats i competitius, els petits estudis i creadors més artesans, tenen seriosos problemes per trobar on exhibir la seva obra i per tant els resulta impossible amortitzar i recuperar la inversió feta. Conseqüentment, això retrau la producció independent i posa en perill l'animació tradicional i l'animació "d'art", és a dir: la supervivència de les formes de creació, de la tradició històrica i dels continguts. Aquí els sistemes tradicionals estan sent abandonats per la producció industrial. Adduint, segurament amb raó, plantejaments d'estricta definició econòmica i de mercat. Això, però, no vol pas dir que no siguin defensables i que no se'ls pugui fer compatibles amb la rendibilitat. Potser no seran tan competitius industrialment, però sens dubte sí que ho són culturalment parlant. Podríem posar exemples il·lustres de l'animació txeca i dels països nòrdics europeus, de rendibilitat econòmica prou acceptable i, però també, de creació artística i de sensibilitat indiscutibles.

Al mercat industrial, els productors, seguint sempre les lleis del què els permet el mercat, i tret de comptades ocasions, han deixat d'aspirar a l'exhibició als cinemes, del tot colonitzats per les multinacionals. Això no passa només amb les pel·lícules d'animació catalanes i europees en general, sinó amb tot tipus de pel·lícules: La gran producció dels EUA monopolitza del tot l'accés a les sales. Per això la distribució i venda del producte es fa sobretot, i quasi en exclusiva, per al consum de les televisions del país, d'Europa i del món en general, creant, al mercat normal de l'exhibició cinematogràfica, un dèficit de presència de producte propi.

Però l'animació va cada cop més enllà. Avui s'usa per a moltes més activitats, ja siguin artístiques, com educatives, lúdiques, etc., i que sovint queden ignorades o perdudes pel camí, en no trobar els seus creadors cap aparador des d'on poder mostrar i explotar el seu treball.

- Conclusió

Més enllà dels circuits comercials ja existents, que poden satisfer les necessitats d'una part de la indústria teatral, cinematogràfica i audiovisual del país, queda clar que hi ha un buit, que inexcusablement cal omplir amb urgència.

El principal causant d'aquesta circumstància és, ara per ara, la carència d'una xarxa d'exhibició que s'estengui per tot el país i que vagi lligada amb les xarxes europees que ja hi ha i d'altres que ja s'estan creant, tant pel teatre com pel cinema d'animació.

Un circuit que afavoreixi els diferents processos que van des de la gènesi d'un projecte, fins el llançament, distribució i plena explotació comercial del producte.

Cal doncs aplicar una estratègia que doni sortida a les inquietuds dels nostres creadors i artistes. Que amb la seva activitat, procuri generar beneficis per a ells i les productores i sales d'exhibició. Millorant i diversificant l'oferta, reforçant els hàbits, augmentant-ne el coneixement i la possibilitat de consum d'aquest producte artístic i cultural, fins el nombre d'espectadors més gran possible.

Per això cal comptar amb la complicitat de les institucions públiques, però també del sector privat i de la societat civil. Això inclou i afecta tant les productores com els exhibidors. Però també concerneix els programadors, perquè haurien d'acceptar més activitats d'animació en els seus circuits i sales. Els mitjans de comunicació, perquè d'ells en depèn, en gran mesura, el coneixement que sobre aquestes disciplines artístiques adquireixi "el gran públic". I els espectadors, perquè en definitiva en són els seus destinataris.

- Pla Estratègic del Sector Cultural de la Ciutat de Barcelona

Sense haver-ho inicialment pretès, aquest projecte s'ajusta com un guant, a les demandes i suggeriments recollits en el Pla Estratègic del Sector Cultural de la Ciutat, promogut per l'Institut de Cultura de Barcelona (ICUB). Les coincidències són tantes, que caldria remarcar-ne gairebé tot el contingut. Concorda plenament també, amb els objectius definits pel Fòrum Metropolità de Regidors de Cultura (FMRC).

En el redactat del Pla Estratègic del Sector Cultural de la Ciutat, podem llegir com aquest diu de si mateix: *“(el Pla Estratègic del Sector Cultural de la Ciutat) no és un pla exhaustiu; la realitat canvia i, per tant, dificulta un predisseny de totes les actuacions que caldrà emprendre en el terreny de la cultura per acostar-nos al model desitjat. / ... / Per això, en el procés d'implementació d'aquests projectes, caldrà anar incorporant aquelles altres iniciatives que es cregui convenient i vagin a favor dels objectius del Pla.”*

Tenint en compte aquests factors, PROJECTE ANIMACIONS s'hauria d'incloure dins dels objectius del Pla Estratègic del Sector Cultural de la Ciutat amb totes les seves conseqüències. I per tant, n'hauria de gaudir de tots els avantatges i suports.

FINALITATS

- Objectius

Aconseguir els mitjans necessaris per estimular el teatre i el cinema d'animació en totes les seves vessants. Amb intenció d'esdevenir el seu eix vertebrador i dinamitzador, tenint voluntat de servei i de crear les sinèrgies adequades per a tot el territori. I per això, realitzant o afavorint:

PROMOCIÓ i DIFUSIÓ: Promoure l'animació, tant aquella feta per a joves i adults - *que té el seu públic per dret i per tradició* -, com també la infantil o la de tot públic.

Atreure l'atenció i l'interès dels mitjans de comunicació cap al teatre i el cinema d'animació a través de les múltiples i constants activitats previstes. És a dir, envers els muntatges, films, companyies i professionals vinculats ⁽⁸⁾, per potenciar-ne llur presència, ja sigui en forma de cròniques (*reportatges i articles*) com de crítiques.

També, endegar campanyes d'introducció al teatre i el cinema d'animació i les diferents tècniques i tradicions a escoles, museus, centres culturals, etcètera, en forma d'exposicions, demostracions i tallers, per fer-ne créixer la seva popularitat i coneixença social.

Perquè incrementant la presència del teatre i cinema d'animació en els mitjans i en tots els àmbits socio-culturals que pugui, es fomentarà l'interès pel seu coneixement i consum.

EXHIBICIÓ: Impulsar la programació d'espectacles, films i audiovisuals d'animació tant en teatres i cinemes de les grans ciutats, com en circuits d'ampli abast. I ja sigui per a públic infantil, com familiar o per a joves i adults. Amb exigència en la qualitat de fons i forma.

Perquè permetrà una major explotació dels productes i per tant augmentarà la seva rendibilitat o si més no, donarà més possibilitats d'amortització dels costos de producció i relativitzarà els riscos d'inversió.

PRODUCCIÓ: Estimular coproduccions de teatre i de cinema d'animació ja siguin pròpies com alienes, però de particular interès, sense discriminació de tècniques ni estils.

Perquè generarà noves expectatives professionals per als espectacles i els films que ara no tenen possibilitat d'autoproducció, ni espais d'exhibició assegurats o prou duradors.

EXPERIMENTACIÓ: Activar projectes de recerca creativa i l'intercanvi entre els artistes del teatre i del cinema d'animació.

Perquè ajudarà el procés de descoberta i producció d'espectacles i films o audiovisuals innovadors, amb la col·laboració i l'enriquiment mutu.

ESTUDI: Crear mecanismes que permetin fer una labor d'investigació i recopilació de treballs i materials vinculats a l'activitat del teatre i del cinema d'animació en el nostre país i la seva projecció a l'exterior. Amb la recuperació, dignificació i reconeixement del valor de les formes tradicionals ⁽⁹⁾ i dels artistes que les van conrear i enriquir ⁽¹⁰⁾.

Perquè mostrarà part de la nostra pròpia història i afavorirà la documentació i anàlisi de les tradicions i descobrirà el mèrit de la feina feta fins ara.

⁽⁸⁾ *Autors, dramaturgs, guionistes, productors, realitzadors, directors, actors, dibuixants, constructors, modelistes, manipuladors, animadors, dobladors, músics, il·luminadors, etc.*

⁽⁹⁾ *Ombres, titella de guant català, etc.*

⁽¹⁰⁾ *Titellaires com Nevas, Miquel Canals, Juli Pi, Didó; autors com Amadeu Amat, etc. Cineastes i animadors com Segundo de Chomón, Artur Moreno, Francesc Macián, etc.*

- Àmbit d'actuació

Per qüestions evidents de rendibilitat econòmica i també de ressò a curt i mitjà termini, l'eix central de les activitats ha de ser la Ciutat de Barcelona. Però, un cop consolidat aquí el projecte, s'ha d'obrir cap a altres indrets, doncs és imprescindible que, per retroalimentar-se, la promoció s'estengui per tot el país i l'explotació dels productes no tingui límits geogràfics.

- A qui va dirigit

En ser un projecte multisectorial, que pretén abastar tota mena d'activitats vinculades amb l'animació, va adreçat a persones i entitats d'índole diversa i d'àmbit local, nacional o internacional. És a dir, pertanyents, relacionades o simplement interessades en l'animació, ja sigui del camp industrial, com del professional o formatiu i als artistes, creadors, afeccionats i públic en general.

- Connexions amb altres iniciatives semblants

Encara no existeix a Europa un projecte tan ric i complex com aquest, centrat en un àmbit tan en expansió com l'animació. Ara bé, sí que des de fa molts anys hi han activitats, centres i associacions dedicades, de manera més o menys permanent o esporàdica, al teatre de titelles o al cinema d'animació i amb totes elles volem establir convenis de col·laboració. D'altra banda no tenim cap mena de dubte que, tan bon punt comencin a fructificar les nostres iniciatives, altres en seguiran l'exemple.

- Conclusió

Aquest projecte és imaginatiu i innovador, ambiciós però possibilista i per sobre de tot: molt necessari. Perquè repercutirà econòmicament i artística, de manera clara i positiva, en un sector industrial i cultural encara deprimat o poc desenvolupat, però amb unes innegables possibilitats de creixement present i futur.

Perquè sabem que públic interessat en animació i per tant mercat potencial, n'hi ha de sobra.

Només cal donar-li una referència física i temporal per captar-lo i fidelitzar-lo.

Perquè sabem que talent creatiu tant en el teatre com en el cinema d'animació, també n'hi ha.

Només cal oferir-li l'espai i els mitjans per crear, exhibir i difondre correctament la seva obra.

Perquè sabem que unint els esforços i els interessos dels dos camps - l'escènic i l'audiovisual -, que són complementaris i coincidents, tota aquesta feina resultarà més atractiva i rendible, ja sigui des d'una perspectiva econòmica com professional, artística o cultural.

Només cal crear les sinèrgies que indueixin el sector al canvi de tendència i el reactivin.

És clar doncs, que el primer pas per assolir els objectius marcats es troba en la disponibilitat de canals de distribució i promoció. Per tant, en la cerca i obertura d'espais o circuits on exhibir els treballs. Ja sigui ampliant les activitats dels ja existents, com creant-ne o trobant-ne de nous.

Però, com convèncer els espais i circuits perquè ens obrin les seves portes?

Amb l'exemple i l'evidència: Iniciant les activitats del PROJECTE ANIMACIONS, a partir d'un espai escènic polivalent des d'on tenir la possibilitat d'engrescar els diversos sectors implicats, tot mostrant-los que el teatre i el cinema d'animació són efectivament atractius i rendibles.

Així, amb el funcionament d'aquest espai, s'aconseguiran els mitjans econòmics per endegar la resta d'iniciatives previstes i d'acord amb la filosofia exposada. Perquè no són temes superflus, sinó bàsics per assolir els objectius assenyalats. Car tots ells són complementaris entre si.

FASES D'APLICACIÓ

1.- Exhibició

El primer pas afecta la divulgació i la sortida comercial de producció ja existent



Obertura d'un local radicat a la Ciutat de Barcelona, dedicat exclusivament a l'animació. Dotat d'espais polivalents d'exhibició escènica i projecció cinematogràfica i audiovisual. Atenent al fet que el teatre d'animació produeix en tots els formats - petit, mitjà i gran - i que aquests són també adients a les dimensions del cinema i audiovisuals, ha de tenir uns aforaments d'entre seixanta i tres-cents espectadors, acomodats en graderia o en butaques, segons cada cas.

En aquesta primera fase, promourà la producció aliena, facilitant l'exhibició en els seus espais, endegant les campanyes promocionals necessàries pel projecte i les seves programacions.

Ha d'establir els acords de cooperació previstos amb persones i entitats de tota mena i àmbit, que tinguin interès en l'animació, siguin industrials, professionals o del camp formatiu.

En esdevenir un lloc d'encontre, ha de fomentar i facilitar la coneixença i l'intercanvi entre els professionals dels diferents apartats i tècniques de l'animació.

La polivalència d'aquest espai escènic permet la programació múltiple, combinada i compartida de teatre, cinema i audiovisuals, però també de música, exposicions de video-art i altres disciplines en les quals l'animació ocupa un lloc important i per això anirà destinada a públics ben heterogenis, tant per grup d'edat (infantil, jove i adult), com per centre d'interès (educatiu, cultural i lleure).

L'inici d'activitats serà gradual, augmentant l'oferta a mida que es consolida la demanda.

Tindrà activitats diürnes, principalment de caràcter educatiu (tallers, cursets, etc.) destinats a escolars, mestres i públic en general. Donarà cabuda a l'exhibició cinematogràfica i audiovisual durant els caps de setmana i la tarda i els vespres dels feiners. A la nit programarà per a joves i adults en qualsevol dels formats on l'animació hi és present.

2.- Coproducció i recerca

El segon pas afecta la creació de xarxes d'exhibició, la coproducció, l'estudi i l'experimentació



En una segona fase, a iniciar en funció de la disponibilitat econòmica aconseguida fins el moment, es començaria a fer coproduccions en els diferents suports i formats, establint circuits d'exhibició en altres poblacions:

- a) Amb acords puntuals amb els Teatres Municipals.
- b) Tot llogant i programant directament espais (*teatres, cinemes o similars, segons el cas*)
- c) Atenent a la venda, contractació i exhibició de les coproduccions en circuits ja existents.

També s'iniciarien contactes i acords amb artistes i estudiosos per arrencar i consolidar el tema d'anàlisi i documentació.