



Despertaferro contra Disney

'El primer heroi del mil·lenni' és una producció de Cromosoma. Aquesta petita productora ha aconseguit de guanyar-se un lloc en el mercat infantil gràcies a l'èxit de *Les tres bessones*.

'Detectiu Bogey' va significar un canvi de plantejaments per Neptuno. La sèrie es va concebre com una producció de capítols de mitja hora.

La producció de dibuixos animats passa un bon moment al nostre país. Si encara s'hi dediquen poques empreses de forma continuada, el sector promou nous valors i crea productes cada cop més competitiu per fer front a l'imperi Disney o al del Japó.

La introducció de sèries animades procedents del Japó i l'èxit fulgurant de *Bola de drac* a partir del 1991 van fer reaccionar de cop les incipients indústries locals per forçar la maquinària i crear productes que poguessin competir dignament en un mercat com més va més polaritzat entre els Estats Units i l'Orient Llunyà. El Japó, la Xina, les Filipines i Taiwan són ara com ara veritables mestres en sèries d'elaboració ràpida, de qualitat mitjana, però de fàcil comercialització. Malgrat que les productores de dibuixos del nostre país comencen a obrir-se camí en els mercats mundials, encara es queixen de la falta d'una tradició arrelada que serveixi per a crear i descobrir nous valors i de les mancances econòmiques que no permeten que sorgeixin noves empreses. Les poques ajudes que es reben de ministeris i conselleries, contràriament al que succeeix a l'estat francès, han impos-

per encàrrec o en coproduccions és ara mateix la via més idònia.

Com fer un llargmetratge i no sortir-ne escaldat. Aquests darrers deu anys les produccions de llargmetratges es podrien comptar amb els dits de la mà, i només s'han destacat dos films de factura catalana: *Despertaferro* i *Peraustrínia 2004*. *Despertaferro* va ser obra d'Equip Produc-

cavall entre començament del segle XIV, l'època dels almogàvers, i l'actualitat gaudiniana. Va rebre vint-i-vuit milions de la Generalitat de Catalunya i va vendre els drets d'antena a TVE mentre esperava els trenta milions que havia de pagar el Ministeri de Cultura, que van trigar massa a arribar, quan l'estrena no havia donat els fruits esperats. Problemes semblants va tenir Àngel Garcia quan va realitzar *Peraustrínia 2004*: comptava amb un equip compost per massa professionals difícils de coordinar i una falta total de planificació que encaria progressivament el producte. Amb penes i treballs aquests films aconseguiren veure la llum en algunes sales de projeccions, però van portar a la ruïna els seus creadors. En fou un dels principals motius la manca d'una bona estructura econòmica al darrere: quan els diners escassejaven es parava la producció o se'n rebaixava la qualitat. Tot plegat grinyolava perquè el producte s'anava encarint més i més sense la previsió d'una font d'ingressos estable fins que no s'acabés la feina. Un altre motiu del fracàs va ser la falta total d'experiència del director a l'hora de coordinar un projecte d'aquesta magnitud, per la dificultat de dominar la munió de materials requerits i amb greus problemes per a posar d'acord tots els professionals que hi participaven. Això provocava aturades temporals, noves despeses i un cert nerviosisme que s'agreuja quan veien que havien de treba-

Els treballs de les productores catalanes van destinats exclusivament al mercat televisiu, però voldrien fer llargmetratges.

sibilitat una remuntada global del sector, que s'ha hagut de conformar amb unes quantes productores privades que fan un producte de qualitat, bo i incorporant progressivament les noves tecnologies i cercant arguments innovadors. Per això, treballar

tions, SA, una productora ja desapareguda que, sota la direcció de Jordi Amorós i amb Enric Ventura de dibuixant principal, va crear una història que transcorria a





llar amb el pressupost cada vegada més limitat.

Un cop acabats els films tampoc no es van distribuir d'una forma convenient: les grans multinacionals nord-americanes, i especialment la Disney, copen el mercat infantil, sobretot durant les millors èpoques com Nadal, Setmana Santa i estiu, i deixen poc marge per a la resta de productes. Això no solament ha perjudicat els films d'aquí; també va anihilar compatriotes seus com Don Bluth, creador de *Thumbelina* i *Princess Swan*, que s'ha hagut de rendir a l'evidència: no es pot lluitar contra un gegant, i cosa més greu, no hi ha lloc per a dos competidors en un mateix mercat.



L'augment de televisions propicia el mercat.

Tan sols unes poques productores-distribuidores de dibuixos animats funcionen a casa nostra amb total autonomia i a bon ritme. Els seus productes van destinats exclusivament al mercat televisiu encara que voldrien entrar en l'aventura del llargmetratge.

La BRB Internacional és una iniciativa de Claudi Biern, en la qual actua de principal productor i de director de l'empresa. La productora va començar fa vint-i-cinc anys com una empresa de creació de *merchandising* de sèries estrangeres, especialment japoneses. El segon pas va ser la distribució d'aquestes mateixes sèries i la negociació dels drets d'antena. Era l'època en què només hi havia dues cadenes de televisió, i la franja horària estrella, el dissabte i el diumenge a migdia, feia triomfar qualsevol sèrie amb un mínim de qualitat. Audiències milionàries com les que es van aconseguir amb *Marco* o *Jacky*, *l'ós de Tallac* són impossibles d'assolir avui dia, en què un bon nombre de cadenes projecten dibuixos en blocs compactes, barrejant-hi sèries melodramàtiques amb algunes de comèdia o de més violentes.

Quan totes les televisions mundials consumien dibuixos *made in USA* com *Tom i Jerry*, *La pantera rosa* o *Els Picapedra*, Biern va

triumfar l'any 1981 amb *D'Artacà i els tres gossos mosqueters*. Aquesta fou seguida per unes altres sèries com *La volta al món de Willy Fogg* (1983) o *Sandokan* (1992), en què els animals continuen adquirint personalitats humanes, de manera que s'hi combinen sentiments i reaccions pròpies dels éssers humans amb la comicitat i la personalitat pròpies de cada espècie animal. Més sèries d'èxit foren *Els Bobobobs* (1988), *Història de Catalunya* (1989) —en què el Dragui s'encarregava de contar-nos esdeveniments del nostre passat—, o la sèrie *The Cobi Troupe*, creada el 1991 per encàrrec del COOB 92 (Comitè Organitzador Olímpic de Barcelona) per donar vida a la mascota olímpica de Xavier Mariscal.

Actualment totes les companyies de dibuixos han deixat de banda el procés tradicional de la plasmació en acetats a l'hora de crear les sèries. Un procés que comença amb un equip pensant, que configuren les línies generals del que serà la nova sèrie, quants episodis tindrà, com es desenvoluparà al llarg dels episodis i les característiques dels personatges principals. Tan bon punt s'ha assimilat aquest material, és hora de passar a escriure els guions de cada episodi, de dibuixar-ne els personatges des de totes les perspec-

tives possibles i de crear els *storyboards*: planificació pla per pla del desenvolupament de l'episodi, tant d'ordre visual com de diàlegs d'acció. Totes aquestes tasques es fan al país o a l'estat espanyol i, en acabat, el material va als estudis d'animació del sud-est asiàtic que la hi apliquen. Allà la mà d'obra és molt més barata, els costos són mínims i, gràcies a centenars de persones dedicades exclusivament a la indústria del dibuix animat, es poden tenir en el temps rècord d'un any tres sèries completes de vint-i-sis episodis cadascuna. Segons Olivia Borricón, cap de producció de BRB, alguna vegada han provat d'oferir l'animació a companyies espanyoles, però no surt a compte: "només et poden garantir com a molt una sèrie l'any". El nivell tradicional feia que cada pla es dibuixés sobre acetat i després es fotografiés sobre un fons fix pintat. Avui el dibuix animable es fa per ordinador, s'acolorix i s'escanna sobre un fons pintat a mà. El producte final té gairebé la mateixa qualitat del procés ma-

'Pocket Dragon', de D'Ocon Films (dalt) és una sèrie de caire juvenil. L'èxit internacional d'algunes produccions, com *Balin* (baix), de Neptuno, fa que els projectes com *Pocket Dragon* es plantegin amb uns objectius comercials molt ambiciosos.



Cristina Brandner i Josep Lluís Viciano fan les seves pròpies produccions amb Neptuno des del 1990. Provenien de D'Ocon Films, una de les empreses que ha format més grans professionals.

nual i assegura un 20% més de rapidesa i d'economia.

Un cop rebut tot el material en brut filmat en pel·lícula de vídeo, se'n fa el muntatge aquí, s'hi inclou la banda sonora, s'hi posen les veus dels personatges, s'hi afegeix el *sound-track* (efectes de so) internacional i es distribueix a tot el món. El principal mercat del dibuix a Europa, el trobem al MIP TV, que es fa dues vegades l'any a Canes. En aquest festival les productores posen a la venda els episodis pilot dels seus productes més recents esperant que les cadenes mundials hi inverteixin per portar les sèries a bon terme.

Els projectes més immediats de BRB se centren en la tercera part de *Willy Fogg*, aquest cop inspirant-se en dues novel·les de Jules Verne: *Cinc setmanes amb globus* i *Miquel Strogoff*. D'una altra banda, enllesteixen *El nou món dels gnoms*, amb la col·laboració d'Adena-WWF, en què David i Lisa tornaran a aconsellar els nens sobre les amenaces al medi i la forma de tractar curiosament la natura. Arran del Mundial de Futbol, que s'escaurà el juny de l'any vinent a l'estat francès, han ideat *Històries del futbol*, una repassada de les principals regles i normes d'aquest esport i de la seva història. En una altra línia de dibuix més realista s'inscriuen dues noves sèries: *Iolanda, la filla del corsari negre*, aventures de pirates inspirades en les novel·les d'Emilio Salgari, i *Supermodels*, que aprofita el boom entre el jovent d'aquesta professió.

A la recerca de nous mètodes d'animació. D'una altra banda, la productora D'Ocon Films, propietat d'Antoni d'Ocon, funciona des de l'any 1985 i s'enorgulleix de fer un producte amb idees, material i dibuixants del país, sense donar gens de feina a fora. La indústria que mena d'Ocon ha basat una bona part del seu èxit en un suport tecnològic anomenat D'Oc Animation System, que consisteix bàsicament a elaborar de primer una sèrie de moviments del personatge que es

ARXIU / NEPTUNO FILMS



dibuixaran sobre paper. Després aquests dibuixos s'introdueixen a l'ordinador, que els digitalitza i els entra a un banc de dades. Així s'evita tot el procés intermedi dels moviments. El fet que la imatge neixi en paper i passi després per l'escàner és el que evita

La fórmula de la coproducció ha estat la més idònia a l'hora de crear sèries, amb una sortida cent per cent internacional.

la robotització dels moviments; d'aquesta manera es pot generar l'animació de qualsevol personatge donant-li color després de forma tècnica. D'Ocon va ser un dels primers a utilitzar els ordinadors quan tots els altres encara es trobaven en procés manual i, encara que, al començament els personatges no s'integraven plenament amb el fons i els colors resultaven massa artificials, el temps li ha donat finalment la raó, car totes les productores han acabat fent els seus dibuixos gràcies a les darreres tecnologies informàtiques. Aquest sistema permet a D'Ocon d'agilitar el ritme de pro-

ducció i, ara com ara, pot vanagloriar-se d'aconseguir una mitjana de quatre o cinc capítols de mitja hora el mes, i si les indústries orientals poden crear un episodi cada dos dies, també necessiten més infraestructura i és de menor qualitat.

D'Ocon va començar de ben jove a treballar en el món del cinema i l'audiovisual, però no és fins el 1987 que decideix de crear les seves primeres sèries d'animació: *Els Aurons* i *El mag Bruffy*. Aquestes sèries utilitzaven els titelles clàssics per contar històries fantàstiques i passaren amb èxit relatiu per les televisions estatals, però permeteren a D'Ocon d'obrir-se al mercat exterior. Arran del descobriment del sistema informàtic suara descrit, sorgeix la seva primera sèrie de dibuixos animats, *Els Fruittis*, una producció en què els personatges creats pel guionista Josep Lluís Viciano, unes simpàtiques i entremaliades fruites de colors llampants, passaven tota mena d'aventures. Amb un pressupost de cinc-cents milions la sèrie va aconseguir un gran èxit internacional i fins i tot va arribar a desbancar les comercialíssimes *Tortugues Ninja* que s'emetien a la mateixa hora per TV3.

El ritme frenètic de l'empresa no podia detenir-se en retocs i matisacions dels personatges. Aquí, com en una fàbrica, s'hi treballa a marxes forçades, i això va permetre l'any 1990 de treure una segona sèrie, *Delfy i els seus amics*, les aventures d'un simpàtic dofí i tots els seus amics marins, que van interessar fins i tot les exigents televisions dels EUA. Un cop oberts els mercats, la fórmula de la coproducció ha estat la més idònia a l'hora de crear sèries de consum eminentment infantil, adreçades a un públic cent per cent internacional. Així, es van idear *Chip & Charly*, coproduïda amb Alemanya, *Basket Fever*, amb la col·laboració de l'ACB, o *Problem Child*, on per primera vegada a la història els poderosos estudis Universal decidien d'invertir en un projecte de dibuixos d'aquí. Els projectes se-

güents no es feren esperar, i ràpidament van arribar *Sylvan*, les aventures d'un heroi medieval, *Les petites bruixes* i *Els Herlufs*, basats en els contes de l'escriptor danès Elias Nilsen, que narren en vint-i-sis capítols les peripècies d'aquesta particular família que viu als testos de les flors. Entre els projectes més immediats hi ha sèries de caire més juvenil, potser a la recerca d'un espectre de públic molt més ampli: *Enigma*, *Dad X* i *Pocket Dragon* són els tres fronts des dels quals es llançaran aviat sobre el mercat dels dibuixos, sempre esperant de poder fer algun dia el desitjat llargmetratge.

Modestes productores a la recerca d'entitat pròpia. Entre més coses, l'empresa D'Ocon Films ha servit per a formar grans professionals de l'animació, tres dels quals van rescindir el contracte per formar una nova productora i poder-hi plasmar les pròpies idees. Josep Lluís Viciana —guionista entre més sèries d'*Els Fruittis* i *Delfy*, i també de la *Història de Catalunya*—; Josep Roig, compositor, i Cristina Brandner, directora comercial, van decidir de muntar Neptuno Films el 1990. Malgrat el poc temps que feia que eren al mercat, van aconseguir de vendre amb força èxit la primera sèrie, *Baltn*. Concebuda en 300 episodis de 20 segons, la sèrie s'havia estructurat en petits curts que donaven continuïtat a la programació i que tenien de protagonista un ratolí juganer i simpàtic. La sèrie següent, *Detectiu Bogey*, va significar un canvi de plantejaments; la sèrie s'havia concebut com una producció de capítols de mitja hora, amb una estètica de cinema negre dels anys 30 i 40, però amb uns personatges insectes de característiques humanes. Pel que fa als projectes més immediats, en destaquem *L'aneguet lleig*, sèrie basada en el conte de Hans Christian Andersen. Una altra sèrie força original serà *La família Cargol*, una *sitcom* familiar protagonitzada per eines de bricolatge.

ARXIU / BRB INTERNACIONAL



'El nou món dels gnoms', de BRB Internacional. Aquesta producció s'està enllestint amb la col·laboració d'Adena-WWF, i els dos personatges principals, David i Lisa, intentaran aconsellar els nens sobre les amenaces a la natura.

Menció al marge mereixen les petites productores com Cromosoma, SA, que tan sols amb una sèrie, *Les tres bessones*, ha aconseguit de guanyar-se un lloc en el mercat infantil. Tot i que potser és massa aviat per a preveure'n la continuïtat, és, com algunes altres

petites empreses, una bona plataforma per a tots aquells que surten de les escoles d'animació (Escola Joso, Fak D'art...) que han sorgit aquests darrers anys. Tot un món encara per descobrir.

Guillem Medina

Per a la teua comoditat
obrim TOTS ELS DIES

MATINS,
VESPRADES I
DISSABTES
pel matí.

 caixa
popular