



Entrevista a ANTONI D'OCON

Productor i fundador D'Ocon Films

Del dossier:

EL SECTOR DE L'ANIMACIÓ A CATALUNYA, 2000-2008

Maria Leach

Maig 2009

"L'animació és el veí pobre de la televisió"

Al cor de Barcelona es troben les oficines centrals de D'Ocon Films, una de les principals productores d'animació a Catalunya i a Espanya. La història d'aquesta factoria ve marcada per l'esperit pioner del seu fundador, l'Antoni D'Ocon, qui des de fa més de vint anys es dedica a fer tot el possible per desenvolupar i impulsar el sector de l'animació en l'àmbit espanyol i internacional. Al 1989, la seva primera sèrie animada, *Els Fruittis*, va suposar tot un "boom" per a la indústria pels avenços tecnològics que incorporava, així com el referent amb el qual milers de nens han crescut, no només a Espanya, sinó a tota la geografia europea. Després, D'Ocon Films ha produït més d'una vintena de sèries que han tingut èxit, com ara *Delfy y sus amigos*, *Pocket dragons*, *Silvan* o *Capità Fracasse*, que s'han emès a les principals cadenes de televisió del món (BBC, TF1 i M6, Fox Family Channel, ZDF, RAI...). La més recent, *Rovelló* (titulada *Scruff* a la resta de països) –una sèrie inspirada en l'obra de l'escriptor Josep Vallverdú– va fer el salt a la gran pantalla amb la pel·lícula *Rovelló, un Nadal sense Noel*, que va obtenir el Premi Gaudí a la Millor Pel·lícula d'Animació 2009.

Antoni D'Ocon, a més de ser un gran creador i productor, combina la seva feina diària amb la presidència de l'Associació de Productores Independents d'Animació (APIA) i la Federació Espanyola d'Associacions de Productores d'Animació (Diboos), dos organismes constituïts amb uns objectius molt clars: defensar els interessos del sector de l'animació, fomentar-ne el creixement i garantir-ne la presència a Espanya i a l'estranger.

- *Avui, D'Ocon Films, a què es dedica?*

D'Ocon Films és la marca que utilitzo per als productes que creo. En els darrers anys, ens hem especialitzat molt en el tema de l'animació; però ara estic obrint-me cap a altres camps, com la ficció. De fet, jo vaig començar fent ficció. Quan tenia disset anys, vaig fer la primera pel·lícula, la vaig comercialitzar i no va anar gens malament. L'animació em ve donada posteriorment, quan entro en contacte l'any 1983 amb un equip que feia titelles i m'hi uneixo per fer un curtmetratge en cinema, que després es va convertir en una sèrie de televisió: El màgic món del màgic Bruffy. Va ser la primera sèrie infantil, en col·laboració amb TV3, de producció pròpia. Gràcies a això, vam fer una altra producció de titelles que es deia Els Aurons. Més endavant, vaig rodar una pel·lícula per a

cinema, La tribu dels Aurons, basada en la sèrie de televisió, i així és com entro en contacte amb l'animació fotograma a fotograma.

- ***Com era aquest tipus d'animació?***

Molt artesanal, el "truc" el fabricaves en directe. Ara es fa tot bàsicament en 3D, amb només un ordinador; però abans els trucs els elaboraven dos grans equips humans que havien de fer torns de vuit hores, com si fos una fàbrica. Totes les maquetes estaven fetes a mà, així que aquí em comença l'interès per donar moviment, animació, a coses que no en tenien gens. Després d'aquesta experiència vaig contactar per primera vegada amb dibuixants perquè em fessin un truc en especial: jo volia que els personatges "bons" de la pel·lícula desapareixin uns raigs làser a través dels dits que convertien els dolents en fruites. Aquí, possiblement, el meu cervell va codificar tota aquesta informació i un dia vaig crear Els Fruittis.

- ***Aquests trucs dels "raigs làser" són l'inici del "D'Oc Animation System", no? Un sistema d'animació que vas desenvolupar i patentar l'any 1988 amb noves qualitats artístiques i possibilitats comercials...***

Sí. El mètode fotograma a fotograma per a mi, l'any 1987, ja era obsolet. La meva mentalitat creativa no podia entendre que s'haguessin d'invertir tantes hores per rodar només deu segons de pel·lícula animada. En aquella època, a més a més, no hi havia indústria, però sí un potencial enorme: tots els dibuixants eren freelance i es reunien a Madrid o a Barcelona per fer una pel·lícula o un spot. Molts d'ells dibuixaven per a Disney o Hanna Barbera! Llavors vaig adonar-me que a Espanya hi havia un gran talent però que no existien les eines per explotar-lo. Se'm va ocórrer la idea, doncs, de crear un software d'animació.

- ***En què consistia aquest nou software?***

En col·laboració amb la Universitat de Grenoble i alguns investigadors d'allà vam muntar una de les primeres paletes gràfiques que van sortir al mercat. Si bé era molt rudimentària, vam aconseguir pintar, per primera vegada, un dibuix amb vuit bits. Pensa que no existien els ordinadors ni existia el Windows, sinó que només disposàvem de l'MS-DOS amb una pantalla de color verd. Per veure el que nosaltres havíem creat era necessari associar a l'ordinador un monitor de televisió i així poder veure la representació gràfica del que teníem numèricament a la pantalla.

- ***Quina diferència entre aquells vuit bits pioners i els terabits actuals!***

I en menys de vint anys! Aquesta primera representació gràfica ens va donar peu a imaginar que això es podia fer en moviment. Va ser complicat perquè no existien els escàners, ni el Paint, ni cap programa com els actuals. Tot es feia a través de la química i l'artesanía. En fi, després de tot això, va sorgir la idea de fer Els Fruittis. Vaig contractar el Josep Viciano (que més tard va fundar la seva pròpia productora: Neptuno Films) i junts vam crear un pilot que durava un minut. El vam gravar en una cinta de VHS i el vam portar al festival de Cannes. Va ser brutal la diferència amb tot el que s'havia fet fins a aquell moment: pel que fa a color, moviment i frescor, afegint la novetat de les fruites com a protagonistes! A Espanya no hi havia cregut ningú en nosaltres, ni Televisió Espanyola, ni TV3. A més, el Ministeri de Cultura ens havia rebutjat una subvenció. Arran de l'èxit assolit per Els Fruittis en altres mercats, TVE es va interessar en la sèrie.

- *La sèrie es va estrenar a França per primera vegada.*

Sí, a Espanya va arribar després que cadenes molt prestigioses com la BBC, la TF1 o la RAI la compressin; així que va ser una mica una aposta sobre segur. Però també s'ha de reconèixer que TVE va permetre que l'emissió fos en un bon horari, cosa que va afavorir molt la popularització de la sèrie durant la dècada dels noranta. Per bé o malament, han quedat com a marca de la casa D'Ocon Films. Si entres a Internet, hi ha molta gent a favor d'Els Fruittis, que diu que és un gran record de la seva infantesa, que si mai fem una pel·lícula ompliran el cine. Això sí, hi ha opinions per a tot. També hi ha detractors que diuen que personatges com el Gazpacho o el Mochilo els van traumatitzar!

- *Apart de l'èxit d'Els Fruittis, quines altres aportacions consideres que ha fet D'Ocon Films al sector de l'animació?*

En aquell moment, et parlo de la dècada dels vuitanta i principis dels noranta, a Espanya només érem dues empreses d'animació amb visibilitat internacional: nosaltres i BRB, una altra productora catalana, potent i important. El següent pas D'Ocon Films va ser donar a conèixer al món la ciutat de Barcelona. Tot això va succeir abans dels Jocs Olímpics, així que a la gent li costava ubicar-nos. A través d'Els Fruittis, vam aprofitar per fer promoció a la nostra ciutat. Jo crec que va ser una gran labor. Una de les coses que vam fer per aconseguir-ho va ser portar al festival de Cannes un camió ple d'ampolles de cava Codorniu. Allò va ser una estratègia de màrqueting per posicionar la marca catalana, el nostre segell. La segona gran aportació D'Ocon a la comunitat va ser, doncs, obrir un nínxol de mercat que no teníem els espanyols ni els catalans. Arran d'això, van començar a proliferar noves productores d'animació, com Neptuno, Cromosoma...

- *No us va fer por la nova competència?*

No, per a mi el creixement era molt bo. A més, hem tingut la sort que des que vam començar fins avui sempre hem tingut feina ininterrompudament amb sots molt petits. Ara, la cosa torna a estar malament, però no ens podem queixar. El que també s'ha de tenir en compte és que D'Ocon Films es diferencia de la resta perquè sempre hem tingut una estructura molt creativa. A mi el que m'agrada és crear històries i produir-les. De vegades penso que hauria de diversificar una mica més les meves activitats per guanyar diners i finançar les noves obres, com fa Disney amb tot el seu marxandatge... Així mateix, altres productores que han sortit després de nosaltres han explotat aquesta via, com Cromosoma, i els ha sortit molt bé. Nosaltres ho hem fet puntualment; però és que m'interessa tant la part creativa! Potser m'hauria de replantejar aquest fet.

- *Amb l'arribada de les noves tecnologies canvia totalment el mercat...*

Però el canvi no va ser d'avui per demà, es va trigar molt. En aquest sentit, una altra de les nostres aportacions al món tecnològic són moltes de les eines que avui es comercialitzen en programes com el Photoshop. El Photoshop va ser el primer software que jo vaig adoptar per retocar fons, quan venia com a "demo" gratuïta amb el primer escàner que vam comprar, que per cert ens va costar una fortuna. A la tecnologia actual ha costat molt d'arribar a partir d'aportacions de gent anònima que treballava en aquest camp, millorant els softwares existents. Conforme els processadors han augmentat la seva rapidesa i capacitat d'emmagatzematge, això ha estat possible. Com més s'han

democratitzat les eines i a mesura que han anat entrant en l'àmbit domèstic, més gent ha pogut explicar històries.

- *El sector de l'animació és dels que més ha contribuït al desenvolupament tecnològic del món audiovisual?*

Indubtablement. Perquè el sector de l'animació no s'ha de concebre només com el dibuix animat destinat als nens; la majoria de "trucs" de la història del cinema s'han fet a través de l'animació. La companyia de George Lucas, "Light & Magic", va ser una de les pioneres en aquest camp, amb el primer film de la saga Star Wars. Pràcticament no hi ha cap pel·lícula avui dia en la qual no hi hagi animació. Amb l'ordinador es construeixen decorats digitals, es creen efectes especials de tot tipus – petits i grans–, cobren vida personatges fantàstics... L'animació és qualsevol cosa que et pugui passar per la imaginació!

- *Vosaltres també feu animació d'aquest tipus?*

Sí; per exemple, ho vam fer al 2003 ala minisèrie La Mari, en què vam haver de reconstruir l'estació de França dels anys cinquanta, amb els cotxes, l'ambient i els fons de l'època. Va ser un treball molt minuciós. Ara tinc un llargmetratge en cinema al cap que és ficció amb un tros petit d'animació, tot i que D'Ocon Films principalment s'ha centrat en projectes dirigits al públic infantil.

- *Com és el públic infantil?*

És el targete més difícil, però probablement el més agraït. Els nens són dèspotes per naturalesa. Si els agrades, seran capaços de veure't mil vegades. Si no, ni mitja! Diuen que els nens s'ho empassen tot; però no és veritat. El que passa és que moltes vegades estan molt condicionats per les graelles de televisió. Per fidelitzar-los, necessites històries que els agradin i que els enganxin, com qualsevol altre tipus de públic. La diferència és que valoren molt descobrir coses noves cada vegada que visionen una peça, fan segones i terceres lectures, cosa que no fem els adults.

- *A l'hora de fer una sèrie d'animació, el guió prima?*

L'animació no és més que una expressió més del setè art. En el fons és una pel·lícula de ficció. Quan al 2001 em van donar el premi "Salvà i Campillo" pel projecte "Domus II" (indexació de continguts audiovisuals en seqüències d'animació), que vaig desenvolupar en col·laboració amb el Departament de Teoria del Senyal i Comunicació de la UPC, al meu discurs vaig fer al·lusió a aquest fet. Jo sóc un cineasta al servei de la tecnologia. Per mi allò més important és la història que s'explica, la seva capacitat d'entreteniment.

- *Però saber adaptar-se als avenços de cada època també deu ser clau...*

És clar. És que, si no, et quedes pel camí. El canvi que ha viscut el sector de l'animació en l'àmbit tecnològic és comparable als canvis que va viure el cinema quan va passar de ser mut a sonor, o del blanc i negre al color. Les productores que es van saber adaptar a tot allò nou van triomfar. La resta, no. En aquest negoci un s'ha d'anar reinventant a un mateix si vol sortir endavant.

- *Què està produint ara D'Ocon Films?*

Ara estem produint un projecte molt interessant amb TV3, TVE, l'Institut Català d'Energia (ICAEN) i l'Institut per a la Diversificació i l'Estalvi de l'Energia (IDAE). És una idea que jo no hauria fet si no m'hi haguessin incitat. Els nous projectes de vegades són originals nostres, però d'altres vénen de fora. En aquest cas és una sèrie que va començar com uns petits consells per impulsar l'estalvi energètic; després es va passar un pilot en Flash per TV3, que va agradar molt, i ara estem fent una superproducció en 3D d'alta definició que esperem que al gener de l'any que ve (2010) estigui enllestida. Es diu Enermanos.

- *Quina és la sinopsi de la pel·lícula?*

Tracta de les aventures d'uns personatges en forma de dit que han d'afrontar amb enginy i imaginació un greu problema que amenaça la seva ciutat: les fonts d'energia s'estan esgotant. Són dibuixos animats que conviden a reflexionar, de manera amena i divertida, sobre la necessitat d'estalviar energia.

- *A què respon la creació de "Picandtoons" (www.picandtoons.es) per part de la vostra productora?*

La marca D'Ocon és la primera i original, la històrica. Malgrat tot, fa dos anys, vam notar que hi havia molts projectes que em feia il·lusió fer, però que no me'ls oferien per por que la meua empresa fos molt gran i els costos molt elevats. Arran d'això, i ja que la tecnologia estava canviant tant, vam decidir llançar al mercat "Picandtoons", que vol dir "pel·lícules i animació", un servei addicional i més accessible als clients per diversificar les nostres tasques, sobretot de cara a les agències de publicitat. La marca D'Ocon Films, doncs, la guardem per a les pel·lícules més ambicioses. I és que, quan les marques creixen molt, per una banda fidelitzen, donen una garantia de qualitat i de fiabilitat; però per l'altra banda s'allunyen dels projectes petits.

- *Com veus el sector de l'animació a Catalunya?*

Estem tocats, com tots els sectors, m'imagino. Depenem massa de les decisions governamentals, que no vol dir només del Govern, sinó també de les televisions públiques, del pressupost que se'ls assigna... No deixem de ser el veí pobre de la televisió. Entre el futbol, les pel·lícules i els programes en prime-time, si queda alguna cosa, la donen a l'animació. TV3 potser és l'única televisió diferent de la resta perquè ja té un pressupost més o menys establert per a l'animació, però costa molt arrencar projectes nous. TVE, d'altra banda, té el compromís de signar un conveni amb nosaltres des del 28 de desembre del 2007, i encara no ho ha fet.

- *Quines són les conseqüències?*

Que portem anys sense poder treballar a TVE, a excepció de la producció que estic fent ara d'Enermanos, la qual prové de l'IDAE. Espero, de tota manera, que el panorama es reactivi. Jo sóc un optimista de mena i, en el fons, ja hem passat per èpoques i crisis semblants. El problema és que la televisió encara no ha fet una aposta decidida per l'animació espanyola. Canal 9 o TeleMadrid són cadenes públiques i no ho han fet mai. Canal Sur i ETB molt poc... Tenim un munt de canals i no els podem aprofitar. Si la televisió pública no dóna suport a l'animació, la privada encara ho farà menys! I és lògic perquè la privada es mou per uns altres paràmetres, com l'audiència i la publicitat.

- *L'animació espanyola es ven més a fora. Alhora, les televisions d'aquí compren, sobretot, produccions estrangeres. A què treu cap aquesta contradicció?*

La contradicció, en principi, podria tenir motius econòmics. Si una televisió d'aquí pagués el doble o el triple per un producte fet aquí que fet a fora seria normal. No tenen en compte el valor afegit dels nostres productes. Jo he demanat a l'actual directora de TV3, Mònica Terribas, que fos sensible a pagar més per aquelles produccions en les quals ells no entren com a coproductors. L'exemple, en el sector automobilístic, està molt clar: si estem subvencionant perquè un cotxe es fabriqui al nostre país, perquè els treballadors puguin mantenir el seu lloc de feina... Per la nostra cultura, no podem fer el mateix? Aquesta aposta no s'ha fet. Va haver un primer intent al Parlament català, quan es va decretar l'obligació de dedicar el 5% del pressupost televisiu a la coproducció en cinema, del qual un 1% corresponia a l'animació. Vam intentar que aquest model fos copiat també a Espanya, però no ho vam aconseguir. Ho necessitem per poder assumir la producció de noves sèries i competir amb altres indústries, com ara la japonesa o la nord-americana.

- *Et refereixes a la necessitat de regular la Llei del cine i de l'audiovisual espanyol?*

Una ajuda econòmica per part de les televisions, tant públiques com privades, aniria molt bé. Els japonesos aposten pel seu producte, el produeixen tot allà, l'estrenen amb gran èxit, inverteixen en marxandatge i finalment el venen al món. Els nord-americans fan el mateix. Per què nosaltres no podem fer-ho? Perquè les televisions no tenen l'obligatorietat d'invertir. Hi ha països en què l'animació es beneficia del 13% o el 15% del pressupost. El que nosaltres intentem és que hi hagi un preu just. Si tu no dones suport al que tens aquí, tard o d'hora, el talent es fuga. Això ens ha passat en investigació, ens passa en creativitat i a tots els àmbits. Estem una mica cansats perquè tenim la sensació que les televisions es pensen que ens fan un favor. Jo crec que el favor és mutu. Això sí, quan és l'hora de posar-se la medalla, tothom es recorda de dir el teu nom al Parlament i al Congrés dels diputats, així com de les virtuts dels dibuixos animats.

- *O sigui que, quant al tema del suport, subvencions, ajudes..., està encara tot per fer?*

Home, alguna cosa ja està encarrilada. Tenim ajuda per part de l'Institut de la Cinematografia i de les Arts Audiovisuales (ICAA), tenim accés al Fons de Protecció de Cinema; però esperem amb ànsia el conveni amb Televisió Espanyola. Ja que hem aconseguit crear del no-res tota una indústria, és una pena que ara se'n vagi en orris. És veritat que el sector audiovisual sempre ha estat en una posició incerta. De fet, estem acostumats a no tenir un "business plan", ni una estadística de producció... Però, com a mínim, hem de reivindicar que hi hagin més ajudes, més formació...

- *No es potencia la formació en animació?*

No, un exemple a seguir era el de la Universitat de Mallorca; però des del punt de vista de l'administració pública no s'ha potenciat gens, tot i tenir la indústria aquí. És molt més fàcil destruir que construir. Cada vegada tanquen més empreses.

- *Vosaltres col·laboreu amb escoles de formació?*

Hem col·laborat amb moltes. Ara, amb la democratització de les eines tecnològiques, més gent jove té accés a l'animació i, si vol fer un curmetratge, el fa; però en el fons no està formada per fer-lo. Hi

ha molt autodidacte en aquest camp. De tota manera, tampoc no troben després cap sortida professional. L'única possibilitat és garantir convenis entre les televisions públiques i privades amb les empreses existents. No et serveix de res tenir un gran equip humà i produir un projecte si després no s'emet. No valoren l'R+D+I (Recerca + Desenvolupament + Innovació tecnològica) i així és molt difícil mantenir una indústria: t'has d'inventar una història, buscar l'equip, muntar la pel·lícula, poder estrenar-la, que sigui un èxit i, al final, que et donin diners per fer la següent. És tot un procés molt llarg i molt difícil que està ignorat.

- *La situació actual és complicada...*

Jo només demano que la televisió em compri. Molts productors espanyols tenim sèries en anglès que han estat un èxit a una gran quantitat de països i que, en la nostra pròpia terra, no s'han estrenat, ni en català, ni en castellà. Són sèries que potser s'han emès a una cadena tan prestigiosa com la FOX als Estats Units! Home, segur que algú que em senti queixar-me em dirà que almenys he pogut fer la sèrie Rovelló. És clar que he pogut! Perquè m'han ajudat a finançar-la, tenia una gran història, un equip meravellós, un públic que m'ha donat suport i, sobretot, un canal com TV3 a darrere. Els Simpsons no serien el que són sense la FOX. Un bon matrimoni entre el creador i el difusor és clau.

- *Preveieu Internet com una nova possibilitat de difusió?*

Crec que encara falta mitja generació perquè aquesta nova via de difusió sigui factible. A veure, a Internet canvien tots els paràmetres. Abans d'això, les televisions s'haurien de replantejar el seu paper. La TDT no sé si aguantarà molt: 43 canals cremant continguts 24 hores al dia em sembla una bogeria. Nosaltres, els productors, també hem de fer una reflexió. No es pot mantenir la indústria audiovisual tal com l'hem concebuda fins ara perquè les noves generacions ja no miren la televisió. Els espectadors televisius tenen més de 50 anys i són el públic majoritari de Televisió Espanyola. Els joves i els nens ja fa temps que es decanten pels canals temàtics. Per això Disney, Clan TV i K3 són bones apostes infantils. Aquests canals haurien de fer el màxim per la seva pròpia indústria. I, si no ho fan, el Govern hauria d'intervenir-hi. No diem que ens mantinguin amb diners públics, sinó que ens comprin perquè no es perdi l'imaginari propi.

- *L'animació també té una funció cultural?*

I educativa. En l'aspecte cultural, l'animació és productora d'un imaginari propi que cal conservar. Alhora, ajuda a difondre els valors adequats als nens. Els referents culturals de cada comunitat – encara que la globalització intenti homogeneïtzar-nos cada vegada més– s'han de procurar mantenir al llarg del temps. Són idees que es transmeten al públic infantil i que no es poden passar per alt. El sector de l'animació és un generador de cultura.

- *L'animació catalana té un segell distintiu?*

No.

- *l'Espanyola?*

Tampoc. Ho estem intentant a través de la Federació Espanyola d'Associacions de Productores d'Animació (Diboos). Fer marca és important quan es poden donar productes amb regularitat. No és el cas actual.

- *Ets president tant de l'Associació de Productors Independents d'Animació (APIA) com de Diboos...*

APIA i l'Associació Espanyola de Productores d'Animació (AEPA), juntament amb l'Associació Valenciana de Productores d'Animació Audiovisual (AVEPA) estan integrades a Diboos, que se centra en l'àmbit estatal. A Catalunya ens movem amb ANIMATS, que seria l'òrgan que fa la interlocució entre el govern i els estaments de Catalunya. A través d'aquestes agrupacions, a part de representar el sector de l'animació, intentem solucionar els problemes d'ajudes esmentats i procurar que les generacions que vinguin després de nosaltres tinguin el camí una mica més planer.

- *M'has parlat molt de la problemàtica amb les televisions. Amb el cinema, com és la vostra relació?*

Jo no faig tantes pel·lícules com els meus companys. Avui és molt més fàcil fer una pel·lícula en 3D, hi ha molta més gent formada...; però continua costant que els projectes surtin endavant. El problema del cinema és totalment diferent al de la televisió perquè se centra en la distribució. Hi ha excepcions, com Lauren o Filmax, que s'han creat ells mateixos el seu propi canal de distribució; però per a la majoria aquesta és una gran barrera. Pixar, per exemple, des que el va comprar Disney, té el que ens falta aquí: una regularitat. Les empreses als Estats Units no estan tan atomitzades; encarreguen molt a tercers. En cinema, a més, tens l'avantatge que fas una pel·lícula familiar i així agafes un perfil més ampli de públic. La imaginació no té límits a cap edat.

- *Parlant de festivals, com l'ANIMAC: són un bon aparador per a l'animació? De quina manera afavoreixen al sector?*

N'hi ha alguns que sí i alguns que no. No vull catalogar. Tota manifestació que serveixi per promocionar, potenciar i ajudar a la indústria a ser més coneguda, benvinguda sigui. Però jo no he estat mai a favor d'aquells festivals i festivalets que es munten als pobles perquè després visquin quatre gats la resta de l'any. Prefereixo els que projecten una imatge més global. És el cas dels Premis Gaudí perquè són una manera de promocionar-nos bé. Els premis són bons sempre que serveixin per impulsar aquella indústria i animar la gent perquè vagi al cinema a veure les històries que tu has explicat. Al cap i a la fi, és tot el que els autors volem. El públic és la nostra raó de ser.

- *Feu moltes coproduccions en l'àmbit europeu?*

Moltíssimes. Amb França, Anglaterra, Alemanya, Itàlia... Ja que les subvencions que rebem són ínfimes, resulten una bona estratègia. Diversifiquem el risc, et permeten abaratir costos i d'entrada ja tens coberts diversos mercats. Per exemple, jo he produït una sèrie per a Disney Channel que es diu Mathews. És una coproducció que està feta amb productors de set països associats. Cada empresa assumeix una part del finançament i s'emporta una part de la feina. I aquí ve la contradicció: Mathews s'emet a Espanya gràcies a Disney; si no, no es veuria.

- *La vas intentar vendre a TVE?*

Sí, però no la van voler. Els polítics prometen moltes coses, diuen que els nens són molt importants, que ha de millorar la qualitat de la televisió, la tecnologia a les escoles...; però a l'hora de la veritat, res! Entre tots, hauriem de canviar això.

- *Quin país és per a tu un model a l'hora de portar el sector de l'animació?*

El model que porta millor l'audiovisual és França, tot i que tampoc no se l'ha de seguir en tot perquè amb alguns temes es passen. Tenen sancions duríssimes contra la pirateria. No és que jo estigui a favor ni en contra. Jo preferiria que hi hagués, en aquest sentit, un pacte d'estat. El problema comença quan les companyies de telecomunicacions admeten connexions domèstiques de 20 megues. Les autoritats, a Espanya, no han fet bé la seva feina i tothom s'ha habituat a baixar-se d'Internet cançons, pel·lícules, sèries... La gent no té consciència del que està fent. Potser nosaltres també ens hem de reciclar i començar a crear continguts per Internet. Hem de buscar el nostre nínxol de mercat a dins de la xarxa. El culpable, no obstant això, és el que regula i el que transmet. Si tot això es regulés, jo crec que la gent ho entendria. Si Internet ha de ser un magatzem de continguts, perfecte. Fem-ho, però regulat.

- *I continguts per telèfon mòbil com a nova via de difusió?*

Home, la màxima qualitat la dona la televisió; però és veritat que la tecnologia dels mòbils ha millorat molt. La televisió s'ha de repensar, com he mencionat abans, el seu paper al panorama audiovisual. Sobretot si pretén viure de la publicitat. Amb tants canals com hi ha ara, jo ho veig difícil. Si és amb diners públics, és una altra història.

- *Què n'opines de la retirada de publicitat de TVE?*

Per a mi és un error. La publicitat que tenia TVE era gairebé exclusiva del seu canal perquè es dirigia a un públic de més de 50 anys. Ara aquests espots es quedaran orfes i hauran de marxar a altres mitjans. No passaran a anunciar-se a les cadenes privades, ja que aquestes tenen un públic molt més jove. L'experiència de França ha estat així. És clar que, si aquest canvi, a mi m'ha de servir perquè sigui una televisió més pública, tingui més pressupost i dediqui una part d'aquest a l'animació, benvinguda sigui la reforma. De tota manera, crec que el model de televisió generalista està destinat a desaparèixer. Cadascú ja es fa la televisió a la seva mida. Si vols veure notícies, no cal que esperis que siguin les nou de la nit, pots connectar-te a qualsevol hora amb el canal de notícies. Les generalistes depenen d'un prime-time molt competitiu. El que més funciona, en realitat, és el futbol.

- *També fas animació per a publicitat?*

Només faig coses que m'agradin i que m'interessin molt, com va ser el cas d'una campanya de publicitat d'Actimel de Danone, per a la qual vam crear uns dibuixos animats que ajudessin a captar l'atenció del públic infantil. Tot i que no descarto fer-ne més a partir d'ara, tenint en compte el panorama...

- *I microsèries d'animació, de trenta segons a un minut de durada, de les que ara es fan tant?*

No. Tot això són invencions de les televisions per eludir pagar els sectors d'animació. No veig sortida a les microsèries, ni pel que fa a l'emissió ni al posicionament en el mercat. Disney Channel, per exemple, no les vol. Pel fet de ser un canal 24 hores, prefereix històries de 30 minuts, una hora... Han d'omplir tot el dia.

- ***Amb l'entrada del Flash i les noves tecnologies heu rebaixat els costos de producció?***

Tu pots abaratir els costos de producció segons l'eina que utilitzis. El que no pots abaratir és el talent, les persones. És la història de sempre. Si agafes una persona que acaba de començar, et surt millor de preu que si n'agafes una altra més consolidada. Ara, si no contractes algú perquè et surt car, et perds l'experiència que et pugui aportar. Has de buscar sempre l'equilibri. Crec que els costos han de baixar a tots els nivells en tots els països. De tota manera, el problema no està en la producció, sinó en l'emissió, que és el que surt realment car.

- ***Si el 2D sempre ha sortit més car que el 3D, per què D'Ocon Films no ha fet el salt definitiu al 3D?***

Sí que l'hem fet, però la gent no ho nota. A Kumba Park tot està fet en 3D. A Lacets, també; el que passa és que després se li va donar un look 2D. A Rovelló, en canvi, vam decidir fer els decorats en 3D i l'animació en 2D. Realment, ja no hi ha dibuixants en 2D. El 3D surt molt més barat, pel tema de les eines, ja que necessites menys gent. Això sí, és més car el software.

- ***Gent, en principi no professional, està creant continuament continguts d'animació que es pengin a Internet i que tenen molt d'èxit. Un cas podria ser el de "Cálico Electrónico". Us hi fixeu com a empresa en productes d'aquest tipus?***

Quant al "Cálico Electrónico", jo no estic molt d'acord amb la idea que transmet. És el "Torrente" en versió dibuix animat, i a mi aquest tipus de personatge no m'agrada. Crec que, independentment del mitjà de difusió que s'utilitzi, l'únic que farà funcionar un producte és la història. La tecnologia ja no és garantia d'èxit. Quan jo vaig començar sí que era un valor afegit; però ara s'ha desenvolupat tant aquest terreny que ha deixat de tenir tanta importància.

- ***I el camp dels videojocs interactius, el preveieu com una possibilitat?***

Fa anys vaig crear un programa interactiu en CDI per a l'empresa Phillips; però no va sortir a la llum. La novetat que aportava és que tu tenies diverses opcions per continuar una història però si mai tornaves a jugar i a escollir la mateixa opció, la història canviava. Tenia una estructura molt enginyosa en forma d'arbre. Això provocava addicció total. Jo no he entrat mai a fer res de videojocs perquè no m'agraden; em sembla que no tenen història, ni sóc un bon jugador, m'avorreixo. Potser és un tema d'edat. A més, per deformació professional, veig tota l'armadura del joc sense voler. Reconec que sí que hi ha llançaments molt interessants, com Els Sims, i no descarto fer-ne almenys un en un futur. Suposo que si algú em fes una bona proposta, amb un bon guió i de caràcter realment interactiu, l'agafaria. Mira, per a Enermanos sí que m'aniria bé desenvolupar un videojoc per la Wii o la Nintendo DS!

- ***T'has plantejat fer animació per a adults, com la sèrie Padre de familia o la pel·lícula que va guanyar a Cannes al 2008, Vals con Bashir?***

No ho hem pensat encara. Els artistes no fem les coses pensant en el target. De vegades tot respon més a la casualitat. Vaig fer Rovelló perquè se'm va presentar l'oportunitat. També havia de fer El Capitán Alariste i, mentre estava negociant els drets, se'm va creuar pel mig el Capità Fracasse, una coproducció amb un bon finançament i que tractava el mateix tema..., així que la vaig acabar fent. Si se'm creua una història per a adults que m'atregui, és clar que potser la faré.

- *Des de la teva perspectiva, i ja per acabar, què n'opines del moment de recessió econòmic actual? Com pot sortir-se'n el sector audiovisual?*

Per a mi és l'inici d'una gran revolució. La informació que tenen ara els nens al seu abast gràcies a les noves tecnologies evidencia que s'han de canviar els sistemes, els hàbits de consum... Aquesta crisi ens farà molt de bé. Hem de canviar tots. La televisió convencional ha de renovar-se. Les productores, també. S'ha de partir de zero. El model audiovisual que hem tingut fins ara s'ha acabat.