

El fet experimental com a encontré Impressions sobre l'estat actual de l'animació experimental a Catalunya

Manuel Garín

Juliol 2009

Aquest text mostra una panoràmica orientativa i fragmentària sobre l'estat actual de l'animació experimental catalana amb un seguit d'entrevistes amb creadors, programadors i analistes relacionats amb el mitjà.

Ens agradaria recuperar, a tall de gag inicial, l'apunt que obre un dels primers intents d'estudi del cinema d'animació català:

«[...] que faran que aquest gènere d'espectacle tingui cada cop més adeptes» (1)

Es tracta d'una frase escrita per l'animador Arturo Moreno —creador del cèlebre *Garbancito de La Mancha* (1945)— que apareix com a porta d'entrada al text de Jordi Artigas sobre l'animació a Catalunya. A la frase, Moreno pensa en el futur prometedor que semblava que es perfilava per a l'animació a final de la dècada dels vuitanta amb l'obertura de nous espais i sensibilitats.

Avui, aquesta inquietud encara hi és. Si ens quedem amb la primera impressió, dir una frase així — en què l'animació és considerada feliçment com a «gènere d'espectacle»— seria suficient per incendiar qualsevol possible relació amb el terme *experimental*. L'objectiu i la possibilitat que animen aquestes línies —el contacte entre animació i experimentació artística— sembla que es converteixen automàticament en una realitat irreconciliable amb les paraules del cèlebre animador de *Garbancito*. Però si després d'aquest primer moment de col·lisió i protesta donem una mica de temps a la fórmula «gènere d'espectacle» i, sobretot, tenim en compte que inaugura un dels primers propòsits d'anàlisi entorn del cinema d'animació a Catalunya, signat a més per un dels grans noms de l'animació experimental catalana, Jordi Artigas... la fórmula d'Arturo Moreno adquireix un to diferent. El d'un àmbit d'expressió creativa, anomenat animació, que després d'anys d'aïllament, marginació i ser deixat de banda intueix al lluny un futur prometedor. Un futur d'«adeptes», de públic. De persones que descobreixen i aprenen amb variables i relacions entre múltiples obres. Una línia de flotació on allò animat —en tots els seus àmbits— sobreixi d'etiquetes i categories per emergir com a llenguatge, amb les portes obertes.

Si recuperem aquesta definició ni reveladora ni aclaridora, sinó més aviat polèmica i allunyada del nostre territori, és justament perquè rere la seva inadequació ens sembla possible descobrir una equivalència oculta entre aquell panorama de possibilitats que encenia les paraules de Moreno i l'estat actual de l'animació experimental catalana: *«[...] que aquest gènere d'espectacle vagi tenint*

més adeptes». Més enllà del referent genèric i/o espectacular, hi ha una constant: la impressió compartida que, amb independència de sectes i estendards, si hi ha un fet que defineixi l'estat actual de l'animació experimental a Catalunya és justament la progressiva obertura cap a més i més «adeptes». Lenta i potser silenciosa, però, tot i això, present en el curs d'un flux quotidià que, dia rere dia, assimila i coneix obres d'animació des del seu denominador comú: els traços d'un experiment.

Hipòtesi i experimentació

Entre l'estigma i l'arenga combativa, la utilització del terme *experimental* ha despertat al llarg de la història de l'audiovisual tot un seguit d'equívocs, malentesos i punyalades d'índole diversa. Un cop hem entrat de ple en matèria, ara hem de matisar el sentit que ens agradaria atorgar al concepte en aquestes línies, i el mirarem de relacionar breument amb el marc històric i artístic que l'ha anat constituint.

En la majoria d'estudis que aborden parcialment o específicament l'àmbit de l'animació experimental, tant a Catalunya com a l'estat espanyol, ens trobem una vegada i una altra amb la necessitat d'aclarir i acotar, de posicionar, en suma, què vol dir exactament l'adjectiu *experimental* quan el fem servir juntament amb termes com ara *cinema* o *animació*. Els diversos autors reconeixen la indefinició que acostuma a acompanyar el cèlebre adjectiu i, encara més, opten per una concepció relativament oberta per enfocar-lo. De vegades, fent servir termes anàlegs que emmarquen la pràctica d'allò experimental en els seus límits de format (és el que passa amb la menció dels *subformats* en l'estudi d'Hipólito Vivar i Emilio de la Rosa (2)), o triant diferenciar les varietats de l'animació pels seus procediments materials i formals (com passa amb la intel·ligent distribució per tècniques que escull Pilar Yébenes en el seu estudi (3)).

En parlar d'animació feta per creadors catalans o que viuen a Catalunya es constata una llarga línia de filiació que entronca des de les aportacions primigènies de Segundo de Chomón —considerades per diversos autors com a animació protoexperimental (4) — fins a l'anomenat cinema *amateur* i independent que va florir entre les últimes dècades del franquisme i el començament de la democràcia. Tal com apunten alguns autors, es tracta a més d'una de les vies més dinàmiques de l'estat espanyol: «Catalunya és, sens dubte, el centre més actiu en el cinema de subformats en general i en animació en particular» (5). Però el que ens interessa destacar és que, més enllà de la incidència geogràfica, la relació estreta entre el subformat, el fet experimental i l'*amateur* —en el més bon sentit del terme— pren un caràcter múltiple i variat en l'evolució de l'animació catalana, més lligat a la curiositat formal i al posicionament ideològic (contra el sistema) que a cap programa estètic o artístic prèviament dissenyat.

Emilio de la Rosa i Eladi Martos, en el seu llibre dedicat a l'estudi de l'animació experimental a Catalunya i València, insisteixen en la idea fonamental de llibertat creativa com a base d'allò *experimental*, una idea que en l'àmbit específic de l'animació consignen en una temptativa de definició que ens sembla interessant recuperar: «Si ens centrem en el cinema d'animació experimental, diguem que és aquell que permet a l'autor, imatge a imatge, buscar la seva pròpia manera d'expressió, sense esquemes formals o de continguts [...] és més una filosofia que una definició.» (6) A causa de l'estreta frontera que separa, pel que fa a l'animació experimental, el fet pràctic d'allò filosòfic, la definició proposada per tots dos autors té l'avantatge de remetre l'objecte

d'anàlisi a la seva condició essencial: la recerca expressiva. L'animació com a mitjà amb què un creador canalitza el seu imaginari. Com una possibilitat de llenguatge.

Si projectem aquesta definició envers l'espai de l'animació experimental a Catalunya ens trobem amb els rastres d'una identitat de base, l'experimentació mateixa: «no neix, com el basc, de postulats artístics i amb suports estètics, sinó com a pura curiositat, en la majoria dels casos» (7). Encara que és innegable que aquesta *pura curiositat*, sumada a l'aïllament i a la poca visibilitat de les obres, va impedir la consolidació de l'animació experimental com a moviment més o menys establert durant els seixanta i setanta, no és menys cert que aquesta mateixa *curiositat*, allò fragmentari, independent i semiocult de la pràctica experimental, constitueix per si mateixa un senyal d'identitat que agermana els creadors més celebrats d'aquell temps, des de Josep Mestres, Fermín Marimón o Joaquim Puigvert fins a Jordi Amorós o Baca i Garriga en la generació posterior. Perquè és precisament la variació i la multiplicitat de les seves aproximacions, la seva llibertat antisistemàtica, el que dóna similitud i caràcter a la seva filiació experimental (8).

Per què ens remuntem al passat quan l'objectiu d'aquest text és recollir impressions sobre l'animació experimental dels nostres dies? Justament per mirar d'oferir una nova interpretació sobre el caràcter esquiu i irregular que acompanyava l'experimentació *amateur* a Catalunya. L'analista i historiador Eugeni Bonet admetia que la possibilitat d'un «cinema experimental» a Espanya calia entendre's sempre com això, com una *possibilitat*. «El caràcter sempre hipotètic del cinema experimental espanyol.» (9) On s'han d'establir llavors les fronteres del fet experimental, on s'han d'establir les del fet cinematogràfic? Format, producció, resistència? Bonet resol la seva *hipòtesi* sobre l'avantguarda i l'experimentació amb un joc de paraules que ens sembla pertinent recuperar, de l'experimentalitat a l'excepcionalitat:

«En conjunt, diria que no hi ha motius per parlar de cinema experimental. Si de cas, de cinema excepcional (que designariem així per qüestions molt diferents, però situat ja gairebé sempre en un suposat context normal: professional/industrial). Potser també de vídeo experimental (però habitualment es parla de "vídeo de creació" o altres expressions no menys controvertides), o bé, com he proposat alguna altra vegada, d'audiovisualisme; només recels tossuts, ignoràncies recíproques, pobres clixés —com el d'entendre el vídeo com un mitjà disminuït o la TV com un mal menor— impedeixen veure la continuïtat per a la qual aquí sí que hi podria haver lloc: del cinema al vídeo i viceversa (encara que això últim, més difícilment).» (10)

Citar un fragment com l'anterior avui dia, el maig de 2009, té com a mínim un avantatge fonamental: que potser no s'ha enderrocat la frontera entre les diverses expressions que, amb una encertada visió de futur, consignava Bonet en la seva menció de l'audiovisualisme? No podem rellegir en clau dels nostres dies aquella excepcionalitat gairebé problemàtica del fet experimental, i concretament d'allò "múltiple i variat" de l'animació experimental catalana, com una porta oberta a la forma? Per què no s'interpreta allò que abans es percebia com una limitació —la precarietat d'un subcircuit alternatiu al cinema comercial— com una nova eina de creació i llenguatge, en què l'edició d'imatges i sons ja ha eliminat les barreres de format, els límits cinematogràfics, videogràfics o digitals? Un espai on allò experimental sigui veritable *possibilitat*, oberta, lliure, i no una etiqueta llancívola?

Tècnica, obertura, mitjà

Per mirar de dur aquests interrogants —excessivament innocents i afectats— al territori d'allò concret, de la pràctica quotidiana de l'animació, ens hem posat en contacte amb diverses persones que, a cavall entre la creació, la programació i l'anàlisi, formen part de l'espai d'exhibició i debat generat fa poc temps entorn de l'animació experimental a Catalunya. En les pròximes línies tractarem d'embastar les impressions que hem anat recollint amb una sèrie d'entrevistes. Impressions que, lluny de qualsevol propòsit de cloenda o sistematització, es presenten aquí com apunts oberts al voltant del tema que ens ocupa, partint precisament de l'horitzó que les noves tecnologies plantegen: una *possibilitat-de*.

Pere Ginard i Marcel Pié Barba són dos creadors de Barcelona que, treballant sobre l'animació com a via de recerca expressiva, representen en el nostre cas dues de les generacions més joves del panorama actual. Pere Ginard forma, juntament amb Laura Ginés, la factoria Laboratorium, que durant els últims anys ha adquirit estabilitat i una presència cada cop més consolidada en el mitjà, tant per l'obra mostrada en festivals, exposicions i museus, com pels projectes per a institucions que, com en el cas de la realització de diverses caretes per al festival L'Alternativa (Barcelona) els han permès compaginar la feina d'encàrrec amb l'exploració experimental (11). Per la seva banda, Marcel Pié Barba pertany a una generació que uns anys després de completar la seva formació artística comença a incorporar-se als circuits del cinema i l'animació experimental amb feines reconegudes en programes i festivals (12).

Provinents de l'àmbit de les Belles Arts, tots dos coincideixen en la necessitat de reconèixer la identitat de l'animació com una eina de llenguatge, oberta i predisposada al contacte experimental, que més enllà de les etiquetes de gènere s'hagi d'entendre primer com a tècnica i mitjà d'expressió: «[...] vam veure que era un mitjà on tot convergia: música, edició, plàstica [...] una tècnica per explicar allò que sigui». Una possibilitat que, gràcies a la mal·leabilitat i accessibilitat de les actuals condicions tecnològiques, permet tant una convergència d'estils com un alliberament estètic davant de rutines i tabús que en el passat condicionaven l'apropament a la pràctica animada: «S'associa animació i gènere [...] en tot cas, és una tècnica. Es tracta de treure la por, d'un alliberament creatiu [...] trencar una idea prefixada».

Tots dos assenyalen exemples sonats de l'animació experimental que, com Jan Švankmajer o William Kentridge, testimonien —des d'òptiques diverses— fins a quin punt l'animació, des dels seus fonaments materials i tècnics, pot adaptar-se a infinitat de marcs de creació, combinant formats, durades, canals d'exhibició, formes de relacionar-se amb el cinema o la pintura... Per tant, com assenyala al seu torn Albert Alcoz, creador, docent i investigador que treballa entorn del cinema experimental, el vehicle d'unió és la pròpia tècnica, múltiple i específica al mateix temps: «La via de comunicació és la tècnica, com a possibilitat i recurs» (13).

Antoni Pinent, que combina la seva tasca com a programador de la plataforma Xcèntric del CCCB (Centre de Cultura Contemporània de Barcelona) amb la creació d'obra pròpia, la docència i l'anàlisi, coincideix en aprofundir en el caràcter d'inacabament, de prova i exercici —«*anar prenent notes com en un laboratori*»— que vehicula l'equilibri entre l'animació com a tècnica i el fet experimental com a territori de recerca (14). Pinent arriba a assenyalar fins i tot que, per definició, qualsevol tipus d'animació —des de les grans produccions d'estudi fins a les peces que s'exhibeixen en museus i galeries— s'ha de considerar experimental fins a un cert punt: «*Tota l'animació és experimental, animar una cosa inanimada [...] qualsevol pel·lícula mainstream passa per una fase d'experimentació*». Una afirmació que, degudament matisada pel mateix Pinent, ens remet a un

diàleg entre «indústria» i «experimentació» que reapareixerà una vegada i una altra en el transcurs de les nostres impressions.

«[...] tal com assenyala Dominique Noguez, sovint el cinema d'avantguarda o experimental ha estat equívocament entès d'acord amb una norma exterior o camí de perfecció que, naturalment, remetrien a la indústria i a la narració, cosa que aplanava el terreny on l'aplicació o assimilació de les seves tècniques o descobertes es puguin prendre "seriosament". D'aquí ve que Noguez proposi que la paraula *experimental* s'hauria d'escriure ratllada, mentre que en el llibre on ho planteja es presenta de totes maneres com un "Elogi del cinema experimental", sense ratllar.»

Les paraules d'Eugeni Bonet resumeixen tant la complexa xarxa d'enunciats i ratllades que arrossega el terme *experimental* com la vigència d'un tòpic generalista que oposaria, antagònicament, l'àmbit de l'animació comercial a la pràctica de l'animació experimental. Els creadors i analistes que hem entrevistat coincideixen en afirmar que, malgrat que hi hagi diferències (en l'enfocament, en els canals, en la manera d'entendre el mitjà), l'últim que es pretén en identificar-se amb "l'experimental" és encendre fogueres contra la indústria o reivindicar un hipotètic coeficient d'autenticitat o veritat en l'experimentació, sinó més aviat fer conèixer els diversos camins que es poden obrir en entendre l'animació com una via d'exploració artística més que com un gènere o un canal comercial, sense que això suposi sectes ni antagonismes (15).

Contra qualsevol elitisme, i tot i mantenir una certa identitat autoral, es defensa una obertura que apropi la pràctica experimental a un públic més ampli, generant «més adeptes» —tal com va augurar Arturo Moreno— dins d'una atmosfera tolerant. Es tracta, com assenyala Pinent, de «trencar la barrera del fet experimental com a gueto [...], no caure en l'autoflagel·lació [...] els canals, com més oberts millor» i projectar una situació difícil, la de l'animador independent que a poc a poc mira de professionalitzar la seva pràctica experimental cap a una activitat resistent i contínua: «És molt millor fer peces que lamentar-se de la impossibilitat de fer-les», tal com apunta Albert Alcoz. Però, on radica llavors l'especificitat d'aquesta forma d'entendre l'animació, als marges del sistema d'estudis? (16)

El tòpic de l'artista independent: professionalisme i indústria

La mescla, tant conceptual com pràctica, forma part del substrat que hi ha en l'animació experimental. Els creadors compaginen activitats diverses que, més que definir-los per restricció com a «animadors», els posicionen en un espai adaptable a les necessitats expressives de cada projecte: «No som estrictament animadors... som animadors, il·lustradors, dissenyadors. No entenem l'animació com a fi, sinó com a eina.» Marcel Pié Barba defineix així la variabilitat que nodreix la seva manera d'entendre el mitjà. Manera que queda patent d'un mode particularment clar en el que ha estat fins ara el seu treball més gran d'animació experimental: les peces integrades en el projecte *365animacions* (17).

Amb l'objectiu d'investigar sobre nous mètodes de formalització del discurs audiovisual i de trobar maneres d'animar que acullin la mutabilitat de cada dia, Marcel va elaborar durant tot un any un treball seriàtic que consistia en l'animació de quinze fotogrames al dia. El resultat d'aquesta acció — 5.475 fotogrames que, a una velocitat de 12,5 fotogrames per segon, sumen 7 minuts i 18 segons, una 72.024 mil·lèsima part d'aquell any de feina quotidiana— ens suggereix, a la manera dels *sprachspiel* de Wittgenstein, que l'exercici de l'animació, del seu llenguatge, pot vehicular-se també

amb formes canviants i tamisades per l'imprevist, que apropen l'espectador a la trobada íntima entre l'artista i les seves proves de forma, color i moviment. Les petjades del treball romanen, a raó de quinze fotogrames diaris, mentre que la imatge aboca un catàleg d'hipòtesis i assajos sobre com cal entendre l'experimentació, imatge per imatge.

Pere Ginard, que en els seus treballs amb Laura Ginés ha mostrat un patrimoni múltiple de criatures i ombres, animades entre fragments de *found footage*, peces de música de cambra, hagiografies en fuga i siluetes de nenes rodant a mitja llum (en treballs de Laboratorium com *Mobydick*, *Música per a perplexes*, *Dramatis Personae*, *Il gioco...*), assenyala que la diferència entre l'esquema d'activitat de l'animació d'estudi i la pràctica experimental rau, fins a un punt, en la rutina de l'assaig diari: «com qui pinta un quadre». De les seves paraules no s'extreu ni una defensa utòpica de l'artista davant del sistema ni una mirada rancionosa cap a l'animació comercial, res més lluny de la realitat; en canvi, sí que se n'extreu la tranquil·litat de qui ha comprovat, treball a treball, que l'enfocament experimental requereix uns temps propis i, sobretot, la capacitat d'adaptar l'imaginari creatiu dels seus autors als projectes que van sorgint: «Jugar a totes les bandes possibles [...] normalment sempre s'ha de compaginar amb altres coses [...] temes de disseny amb els d'il·lustració i els d'animació».

Encara que l'opció de «professionalitzar» aquesta pràctica experimental es presenti com un objectiu a llarg termini, sempre subjecte a dificultats i equilibris, tant Pere com Marcel reconeixen que en els últims anys es constata un augment de la demanda mitjançant encàrrecs que permeten canalitzar la recerca experimental en una estructura professional: «Soterrar en un treball no-autoral una identitat autoral». Això passa en el cas de les caretes que Laboratorium va preparar per a diverses edicions del festival L'Alternativa; encàrrecs funcionals en què és possible constatar, sota el missatge publicitari, un rastre de constants estètiques —l'espasme del suricata, la vibració d'un tros de fusta, el tret d'una càmera fotogràfica— que reverteixen en un imaginari propi.

Spots, caretes, *video-walls*, escenografia per a espectacles, docència de tallers... un conglomerat d'accions concretes que desplacen el tòpic de l'artista independent per mitjà d'una relació real amb la indústria: «Els clients són pocs, però almenys saps que quan et volen tens una mica de marge per fer coses interessants», assenyala Pere. Un enfocament transversal heretat d'animadors de generacions anteriors que, com Carolina López, han combinat l'obertura d'un espai propi al si de l'animació experimental amb accions diverses que van de la realització publicitària a la programació i la gestió cultural (18).

D'aquesta manera, l'animador compagina encàrrecs que permeten un grau variable d'experimentació —segons els casos— amb projectes independents que de mica en mica troben el seu lloc en festivals, trobades, exposicions i altres canals alternatius, a alguna distància de l'exhibició a la sala (19). En qualsevol cas, com assenyala Albert Alcoz, el principal avantatge de qualsevol coeficient experimental rau en el control del procés creatiu, arrelat en una noció que se surt de l'expressió individual i assoleix, de vegades, l'halo d'un acte de resistència: «[...] jugar amb el control sobre el procés creatiu i l'obra final». Com el pintor, en sintonia amb la llarga tradició «d'encàrrec» que sustenta la pràctica artística, es treballa adaptant l'inventari de *topois* visuals, tècniques i experiments acumulats al llarg del temps a una escala que permet bussejar entre les rutines de la indústria i mirar de constituir, de fer emergir, composicions i motius propis: «Si considerem un director d'animació com un director d'orquestra, quan parlem de cinema experimental es tracta d'un quartet, d'un solo fins i tot», apunta Antoni Pinent.

Altra vegada, les incomoditats del terme experimental afloren en referir-nos a l'enclavament real de l'animació a Catalunya. Per això ens agradaria insistir en què, fora de regalar al lector un «catàleg de bones intencions», la nostra intenció en defensar una interpretació oberta i múltiple del tòpic de l'artista independent descansa en un argument ben definit: el progressiu apropament entre art i tecnologia. Agafem en préstec quatre factors essencials de la identitat del fet experimental com a elements tòpics —però extremadament útils— per a una definició:

- Independent (*cosa que no exclou que la seva producció s'alimenti d'ajuts econòmics institucionals*), i, a l'extrem, individual o personal.
- Arrelat visiblement en una tradició avantguardista (*cosa que em sembla necessàriament un contrasentit*).
- Anarratiu/antinarratiu/metanarratiu... o narrativament subvertit, *segons els casos (en general més a prop de la poesia, la plàstica o la música, per prosseguir amb el requitzell de tòpics)*.
- Amb el principal èmfasi en la forma de l'expressió; o, per dir-ho d'una altra manera, en el significat més que en el significat. (20)

Ens sembla que, tal com proposàvem uns quants paràgrafs enrere, si fa uns anys aquestes condicions es podien enarborar com a garants d'autenticitat, exclusivitat o puresa (cinema: allò experimental enfront del sistema), actualment qualsevol intent de limitar o parcialitzar decau davant de la imparable convergència de mitjans tecnològics i alenades creatives, davant la realitat d'una màquina —que ens atrevim a anomenar *ordinador*— que permet relançar antics estigmes cap a un horitzó gairebé infinit. Allò a què es refereix el creador i teòric Xavier Berenguer en insistir en la caiguda triomfant de les (falses) fronteres entre art i tecnologia: «Segles enrere, entre la pràctica artística i la pràctica tècnica no hi havia distincions. A partir de Newton, però, s'estableix una separació entre les dues, que s'aguditza durant el Romanticisme, i que acaba per consolidar l'existència de "dues cultures" sense a penes connexions [...]. Actualment, les aplicacions creatives dels ordinadors la redueixen molt més, fins al punt de fer-la desaparèixer, i obren un horitzó artístic en el qual conviuen, necessàriament, les dues maneres de fer» (21).

Sense entrar en mitificacions ni considerar que la convergència digital consta tan sols d'aspectes positius, el conjunt dels entrevistats està d'acord en acceptar que el panorama actual permet una aproximació més lliure a allò experimental per part de l'animador, cosa que afavoreix al mateix temps una millora notable de les possibilitats d'exhibició pública de peces a través de canals com Internet (22). Més encara tenint en compte que el treball sobre formats i materials diversos —del súper-8 als retallables— es pot complementar perfectament amb l'edició digital, sense que això hagi de suposar en cap cas una «renúncia» estètica (perquè durant les fases de treball s'entra en contacte amb diverses tecnologies, que s'adaptaden). En canvi, sí que es constata que aquest «horitzó d'expectatives», l'aparent dolçor de la convergència tecnològica, no ha anat acompanyat d'una millora de les estructures de producció, i això ha perpetuat l'aïllament i la precarietat estructural de la feina de l'animador.

Entre el sistema i els marges

En el text que esmentàvem al començament de les nostres impressions, la temptativa de Jordi Artigas d'elaborar una història de l'animació catalana, l'autor identifica dos aspectes condicionants com a base de la problemàtica relació entre l'univers de l'animació i les indústries culturals: una que apunta a la precarietat temporal —«la courte durée de vie des actions entreprises»— i una altra que

assenyala directament el poder establert: «L'ignorance, ou le manque d'intérêt, de l'Administration, des pouvoirs publics, et de la "Culture" en général» (23). Han passat més de vint anys des que es van escriure aquestes línies, i encara que la situació hagi millorat en molts aspectes —com veurem més endavant—, és difícil ocultar el somriure que pot provocar l'afirmació d'Artigas en pensar en l'*establishment* cultural dels nostres dies. Més enllà de l'anècdota queda, com apunta Antoni Pinet, una constant molt real per a la rutina dels creadors: «La precarietat de l'estructura i del sistema de producció-creació».

Seria fal·laç negar que, d'alguna manera, l'animador tendeix a eludir les estructures de producció industrial, tant per la seva dimensió com per les dinàmiques de treball —guions, plans de producció, *storyboards*— que acostumen a requerir: «Dificultat de transmetre la idea a un equip, de fer convergir les energies», comenta Antoni; «no treballa així, seria enganyar-me a mi mateix [...] en la pràctica experimental els plans de treball i calendaris de producció són molt camaleònics», afirma Marcel. Però no és menys cert que, juntament amb aquesta predisposició a la feina aïllada, que els propis animadors reivindiquen en certa manera, cal constatar la manca d'un interès real per part de les productores del sector. Situació que reverteix en la protesta tranquil·la però ferma de l'animador: «Si les productores donessin marge [...] primer de tot hi hauria d'haver un vot de confiança de les productores, que no hi és», apunta Pere. Per la qual cosa, la proximitat a allò experimental —com a possibilitat— es converteix de vegades en un impediment per al contacte amb productores establertes, i això provoca que l'artista busqui canals alternatius que, com l'autoedició, permetin un tracte a escala directa amb l'espectador (24).

Els calaixos de sastre i les classificacions —que tant ajuden en alguns aspectes— es converteixen en aquest cas en una rêmora de vegades insalvable, perquè la necessitat d'etiquetar (ficció, documental, obra plàstica, cinema, vídeo) afecta negativament el creador experimental més que qualsevol altre, ja que aquest es mou precisament en els marges, fregaments i mutacions de les diverses categories: «[...] els de cinema et diuen que no val perquè no és cinema, els d'arts plàstiques, que tampoc perquè és vídeo», comenta Pere; «[...] no és tant perquè "facis animació", sinó pel tipus d'animació que podem presentar nosaltres, per la seva relació amb els marges», afegeix Marcel. Una dificultat d'adaptació que es constata tant en una hipotètica relació amb l'animació d'estudi —de cara a compartir iniciatives— com a l'hora de presentar projectes propis a concurs en les convocatòries públiques de finançament i ajuda institucional.

Fins a quin punt això és degut a l'orientació intrínseca de la feina experimental i no a una comunicació efectiva amb la indústria? Després d'intercanviar impressions amb els diversos entrevistats, aquest és l'interrogant que arrossega caràcters més difícils d'acotar, en el vòrtex de la paradoxa. Per part nostra, ens va semblar adequat interpel·lar els animadors sobre com es podrien trobar vies per fomentar la interacció entre animació d'estudi i pràctica independent, sobretot tenint en compte que, en molts casos, el visionat de les creacions experimentals genera en l'espectador un desig de «veure'n més», de prolongar el visionat de peces que acostumen a tenir, generalment, una durada reduïda: «En aquest món, allò que es mira són els llargmetratges [...] i en animació, els únics llargmetratges que hi ha solen ser grans produccions [...]. El tema és d'on treure els diners [...], fas una peça que podria funcionar com a esbós, però després s'ha de presentar com a projecte en l'àmbit de producció».

Partícules, accions, històries

La forma experimental està irremediablement lligada a les formes breus? La nostra pregunta sobre els possibles ponts entre allò industrial i l'experimental es concreta en una idea clau: la relació entre l'animació i les històries que hi puguin haver. Com és ben sabut, un altre dels tòpics més o menys útils del mitjà és precisament el de la bifurcació entre animació d'estudi i animació experimental segons la narrativitat de les obres: mentre que el creador independent buscaria suport en la forma, del cantó d'analogies lliures, musicals i plàstiques, la producció de llargmetratges recauria gairebé sempre en la tradició popular del *storytelling* (tal com es va lligar a l'imaginari col·lectiu pel cànon narratiu del Hollywood clàssic i les seves continuacions). Una separació tan estereotípica —constructors de formes / narradors d'històries— no té per què significar, d'entrada, ni una minva ni una crítica entre tots dos àmbits, sinó més aviat una pregunta sobre la seva possible comunicació.

Per això interpel·lem els entrevistats sobre la possibilitat de donar continuïtat a les seves creacions enfilarant relats que, per via de la serialitat o el metratge ampliat, permetessin apropar les seves propostes a l'àmbit d'interessos de la indústria. Encara que tant Pere com Marcel reconeixen que és una via que «no hem buscat ni potenciat gaire», en les seves paraules afloren les diferències fonamentals entre tots dos enfocaments: «Treball totalment diferent, no penso mai en històries [...] penso en una acció que pogués provocar alguna cosa, no és que vulgui defugir la història, però la història me la donarà l'acció que decideixi. Potser no tinc res interessant a explicar [...] sinó una forma de producció d'acció/reacció, jo provocho una cosa i el resultat és la història, o no... és el producte», afirma lúcidament Marcel. Una explicació paral·lela a la que evoca Pere en referir-se a la qüestió de les durades i els temps del treball experimental: «Les durades són orgàniques, no ens en demanen més [...] fas això com pots dibuixar en una llibreta.»

La nostra pregunta pretenia enllaçar, en un sentit ampli, amb la pràctica d'experimentació i *storytelling* de dos referents orientatius. El dels pioners de l'animació —potser més experimental que cap altra—, els universos dels quals establien una relació entre el *cartoon* primitiu i la serialització dels seus personatges que transmetia a l'espectador una pulsio de relat (amb exemples com Winsor McKay o George Herriman), i el cas del tàndem creatiu guionista/dibuixant en el si del còmic *underground*, prenent com a exemple el treball d'accentuadíssima experimentació «narrativa» d'un autor com Grant Morrison. Sense intenció d'exhaustivitat, aquests exemples ens semblaven adaptables a la hipòtesi d'un animador experimental que, avui, estableixi relació directa amb un «narrador», i en el xoc s'origini tant una continuació de l'obra experimental del primer com una reverberació estètica de la voluntat d'explicar històries del segon. Les respostes són tan clares com comprensibles: «No és la meva intenció explicar cap història [...] pot haver-n'hi o no, però no ve d'aquí, en un principi», afirma Marcel. «Més que amb escriptors o guionistes, amb músics... amb històries no sé si en sabia», culmina Pere (25).

La qüestió és, com cal esperar, molt més complexa del que aquests simples apunts poden arribar a suggerir, i més encara quan els nous mitjans posen en dubte els canals i les formes de relació entre espectadors i obres: «On va, l'obra? Quins camins hi ha? El tipus d'obra que pugam fer no és adaptable al format que existeix ara, o de cine o de tele...» Una realitat que està virant cap allò múltiple gràcies a Internet i l'edició digital, però que en allò que toca a la voluntat de *storytelling* encara condueix les pràctiques del fet experimental cap a metratges reduïts i ben allunyats de l'estàndard industrial, més per la via de l'adaptació i la inspiració lliure en fonts literàries, plàstiques o musicals que per una creació que es vinculi, en origen, a la voluntat de relatar històries (tampoc històries de sons i feixos de llum). Perquè, tal com afirma Albert Alcoz entre la ironia i la reflexió lúcida, «sempre se li acaben posant ulls a un personatge» (26).

Canals i laberints

La tendència a la feina individual, allunyada de les estructures del sistema d'animació d'estudi, no s'explica únicament des de la inexistència d'un motlle narratiu estable (per via de guió o diàlegs), sinó també des d'un cert aïllament com a base de la pràctica experimental. Malgrat que els animadors destaquen l'existència de fòrums de contacte entre autors interessats en el mateix àmbit —Pere Ginard recorda el paper central del festival d'animació creativa Xinacittà en les edicions entre 2001 i 2007 (27) —, es constata la manca d'una direcció comuna per la qual es vehiculin els imaginaris individuals: «Cadascú va a la seva», assenyala Albert. En aquest cas no es tracta tant del tòpic de l'artista independent esmentat abans com de la manca d'un brou de cultiu que aglutini les energies independents en cooperatives o grups d'acció col·lectiva.

Antoni Pinent incideix en fins a quin punt la tàctica del cooperativisme ofereix una via de treball més que desitjable, «les obres sempre són vives, segons demanda», en referir-se a exemples canònics que des de San Francisco fins a París o Nova York, amb col·lectius com Arsenal, Anthology Film Archives o Electronic Arts Intermix, han permès establir un circuit alternatiu a partir de graus diversos de col·lectivització. Pinent assenyala també que, pel que fa a la programació i l'exhibició d'obres, aquestes cooperatives permeten eludir l'escull de la mediació i els intermediaris, en poder sol·licitar drets directament sobre el «catàleg» de peces d'un autor, sense entrar en el laberint de permisos que acostuma a embullar les possibilitats d'exhibició d'una obra quan aquesta s'ha fet dins de l'esquema de productores/distribuidores tradicionals (esmenta el cas de Chris Marker respecte de la dificultat de trobar els permisos d'alguns treballs que s'escapen del control de l'autor). Una opció que fa possible, dins de la dinàmica actual de debilitació de les projeccions a sala, «evitar el problema de la caducitat de les còpies d'exhibició».

En aquest sentit cal esmentar la creació recent de col·lectius que pretenen afiançar l'opció reivindicada per Pinent a través de plataformes mixtes de distribució que assisteixin els creadors independents de cara a la gestió pública de la seva feina. És el cas del col·lectiu Hamaca. Media & Art Distribution from Spain, que sorgeix d'una iniciativa de l'Associació d'Artistes Visuals de Catalunya (AAVC) i que té com a objectiu principal la normalització de la pràctica artística audiovisual. Posa a disposició dels creadors un canal de distribució que reguli, com si fos un agent intermediari, la difusió de les arts electròniques en l'àmbit estatal i la seva projecció dins del panorama internacional (28).

Més enllà de la notable millora de les condicions d'exhibició que auguren iniciatives com la d'Hamaca, en el cas concret de l'animació experimental els autors entrevistats apunten a la necessitat d'un apropament entre les diferents instàncies que intervenen en el mitjà, i reconeixen que a més de la seva existència —existència que va en augment els darrers anys— cal estrènyer els vincles i les dinàmiques entre diversos sectors de l'engranatge col·lectiu: «S'hauria de tancar el cercle millor, no només amb una cooperativa s'aconsegueix que les coses funcionin; hi hauria d'haver una escola, o un departament o un curs més encarat a aquest tipus d'animació, hauria d'haver-hi una indústria més interessada en això [...] tancar el cercle de producció, educació i indústria [...] així és quan funciona; mentre no hi sigui pot ser molt frustrant», assenyala Marcel. Una demanda que, anys enrere i malgrat les diferències importants que mirarem d'anotar a continuació, suscitava un diagnòstic molt clar per als analistes:

«El funcionament i les lleis que imposa el mercat als estudis d'animació occidentals, a excepció del cas canadenc, amb l'Office National du Film, amb els respectius estudis —institucionals— francès i anglès, no permeten l'existència de l'"aventura" del film experimental, excepte de la que emprengui un animador pel seu compte i risc.» (29)

Educar en l'experimentació

Seria fal·laç afirmar que en el panorama de la Catalunya actual, la situació continua com fa dues dècades. Res més allunyat de la nostra intenció. El que procurem fer en recollir la cita d'Artigas és, justament, projectar un problema estructural del passat cap a les solucions que, del present a un futur pròxim, sembla que es perfilen a l'horitzó. Amb enfocaments i desenvolupaments molt diversos, és possible fer referència a un bon nombre de centres, escoles i departaments que treballen d'alguna manera entorn de l'animació i les seves possibilitats més o menys experimentals. Des d'institucions lligades a universitats públiques com l'Escola Massana i Eina, Escola de Disseny i Art, amb la Universitat Autònoma de Barcelona; l'escola Elisava i el Màster d'Animació amb la Universitat Pompeu Fabra, o la secció d'animació de l'ESCAC amb la Universitat de Barcelona, fins a centres privats de formació com l'escola Lagares o la 9Zeros, com també estudis —Stanton Studio, Full Animation— que aglutinen iniciatives molt diferents de filiació i aprenentatge.

Tot i que el coeficient d'«experimentació» de moltes d'aquestes institucions pugui ser objecte de debat i controvèrsia, no és la nostra intenció sacralitzar tendències ni denunciar programes, i encara menys quan el caràcter múltiple i obert del mitjà —del fregament animació/experimental— ja és prou complex en si mateix. Però si hem recuperat línies enrere l'exemple tòpic de l'Office National du Film és perquè els nostres entrevistats projecten aquest tipus d'escoles-model del panorama internacional cap aquell «tancar el cercle» urgent en l'animació catalana: «Els anglesos tenen el Royal College amb Channel 4; els canadencs, el National Film Board; a França, La Poudrière... Aquestes institucions fan *packs* per difondre, nivellar, compensar i publicitar les seves generacions d'animadors [...] es venen així», apunta Marcel. El problema no és tant la inexistència d'escoles com la manca d'una relació transversal que en projecti els treballs d'animació cap a l'exterior i que en formi els creadors al voltant de la pràctica experimental, en les seves possibilitats: «Falla la part d'escoles [...] per nodrir d'aquestes sensibilitats», comenta Pere, que des de fa uns anys imparteix docència a l'Escola Massana. «Cal transmetre entusiasme».

Per a Marcel, la situació és clara: «A les escoles que tenim s'ensenya la part tècnica, que és important per crear bons professionals [...] però els de França o els del Royal College creen marca, cuiden un producte que es ven com a Escola». La necessitat de visibilitzar, com a paquet, generació o tendència —en el millor sentit possible— se suma a una falta d'obertura que, en el si de l'acadèmia universitària, sembla que anquilosa el llenguatge de l'animació en fòssils i baluernes llunyans a les noves sensibilitats: «S'hauria de fer a les escoles de Belles Arts [...] i no es fa [...] donar opció a gent que pugui trencar, amb coneixement de causa, i anar per un altre camí.» La idea apuntada per Pere —trencar, amb coneixement de causa— sona especialment directa i explicativa, perquè només entenent el contacte experimental com una via d'expressió regulable, allunyada del tòpic del «tot val», es poden obrir les portes a la desitjada confirmació d'un panorama, l'actual, prometedora en aparença: «En l'escepticisme conjuntural cal dir que l'accés i la producció han millorat [...] també la formació», assenyala Albert. (30)

Tots els entrevistats coincideixen a remarcar que, malgrat que la situació és lluny de ser ideal, fins i tot còmoda o prou funcional, «sí que podem parlar d'una tendència aquí, a Barcelona, d'un corrent d'apropament al cinema i l'animació experimental». Pere i Marcel reclamen l'atenció sobre la tasca d'institucions i persones que, com Carolina López des de la plataforma Xcèntric del CCCB, o Isabel Herguera amb l'organització del festival Animac (Mostra Internacional de Cinema d'Animació de Catalunya) de Lleida, totes dues animadores, contribueixen a crear una atmosfera cada cop més oberta al voltant de la pràctica experimental: «*Hi ha un camí i s'està fent d'alguna manera [...] lluitant per aquesta línia.*» (31)

Al seu torn, Antoni Pinent reivindica la necessitat de «trencar el prejudici de la inaccessibilitat d'allò experimental», idea sobre la qual va treballar amb Andrés Hispano en comissariar, a final de 2006, l'exposició «That's not entertainment! El cinema respon al cinema». Una estratègia oberta que consolida un públic amb «més adeptes» —per recuperar l'expressió d'Arturo Moreno— per mitjà de la identificació d'un marc comú d'intercanvi: «La gent sap allò que va a veure», comenta Antoni a propòsit de la programació d'Xcèntric. Una obertura gradual que, sense renunciar a la identitat pròpia del mitjà —«alguns contextos no funcionen», afirma Albert—, passa per una tasca didàctica que «eduqui» l'espectador mitjà en la multitud de formes i llenguatges de la creació experimental. Tant mitjançant una pedagogia oberta pel que fa al paper del creador («l'obra no només s'ha de fer, sinó que s'ha d'explicar», recupera Marcel en expressió de Joan Fontcuberta) com amb una tasca de programació que integri l'espectador en el flux de figures abstractes, textures i formes en moviment que tempera gran part dels treballs del mitjà, i així s'acostuma els «nous adeptes» a una «possibilitat de» experimental: «Una educació per a la recepció», conclou Albert.

Com s'ha d'encarrilar aquesta temptativa des del treball concret, en la trobada entre l'animador i el seu llenguatge? Ens sembla que un bon camí seria, com relata Marcel a mitja veu, preguntar-nos *què significa fer animació, interpel·lar el mitjà*. Animar l'experimentació... com a encontre.

- 1. MORENO, A. a ARTIGAS, J.: *Éléments pour une histoire du cinéma d'animation catalan*. Cahiers de Cinematrace, n. 1: Montpellier, octubre 1987.
- 2. DE LA ROSA, E.; VIVAR, H.: *Breve historia de la animación de subformatos en España*. Animateruel – Instituto de Estudios Turolenses: Terol, 1993.
- 3. YÉBENES, P.: *Cine de animación en España*. Ariel: Barcelona, 2002. Ens sembla que l'elecció d'abordar una anàlisi d'animació per les seves tècniques constitueix, tal com és enfocada per Yébenes, una molt bona forma d'interpretar, incloure i acollir obres de caràcter més experimental juntament amb produccions industrials i llargmetratges d'estudi
- 4. Analistes com el propi Jordi Artigas, interessats especialment en l'avantguarda i l'experimentació, no dubten a remarcar el fonament clarament experimental que va caracteritzar tant el treball de Segundo de Chomón com les obres i prototipus desenvolupats per l'animador Francisco Macián, autor d'*El mago de los sueños* (1966) i pioner en el disseny d'un sistema precursor de l'animació per ordinador anomenat M-Tecnofantasy: ARTIGAS, J.: «Cine de animación experimental en España». A *Historia y crítica del cine español*. A.E.H.C. Estudios Criticos: <<http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/cine/04703829899347295207857/index.htm>>. Artigas ha publicat també un estudi monogràfic on analitza àmpliament el llegat de l'animador: ARTIGAS, J.: *Francisco Macián, els somnis d'un mag*. Barcelona: Institut Català de les Indústries Culturals – Pòrtic, 2005.

- 5. DE LA ROSA, E.; VIVAR, H.: *Op. Cit.* Tots dos autors situen el començament de l'esmentada línia de filiació experimental en l'animació catalana en la creació de la Secció de Cinema del CEC (Centre Excursionista de Catalunya) el 1931. Anoten també un breu text que, aparegut a les actes *Sessions de Fall del III Concurs Català de Cinema Amateur*, del 22 al 24 de març de 1934, certifica l'exhibició d'obres de pioners com Salvador Mestres: «També els nostres cineistes fan films de dibuixos animats. Dos assaigs hem vist, un d'ells fora de concurs per ésser impressionat amb pel·lícula de 35 mm. Del que es projecta durant les sessions de fall, obra de Salvador Mestres, podem dir que està força ben resolt en allò que és el trencacolls —i la gràcia— dels films de dibuixos animats: el moviment en el doble sentit de la naturalitat i el compàs.»
- 6. DE LA ROSA, E.; MARTOS, E.: *Cine de animación experimental en Cataluña y Valencia*. Semana de Cine Experimental de Madrid – Catalan Films & TV: Madrid, novembre 1999.
- 7. DE LA ROSA, E.; MARTOS, E.: *Op. Cit.*
- 8. Per part seva, pel que fa a la història dels «cineistes» de la tradició *amateur* catalana, l'historiador Joaquim Romaguera i Ramió ha aprofundit precisament en el caràcter de «possibilitat» que tractem de recuperar en el nostre text: «[...] otorgant-li d'alguna manera la possibilitat de, la proximitat d'un llenguatge d'experimentació formal, estètica, ideològica.» ROMAGUERA, J.: «30 años de experimentación en el cine amateur catalán». A *Historia y crítica del cine español*. A.E.H.C. Estudios Críticos. <<http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/cine/56813955432336117743457/index.htm>>
- 9. BONET, E.: «Entre el cine experimental y el cine excepcional. Hipótesis, episodios y reconsideraciones acerca del cine y las vanguardias artísticas en España». A *Historia y crítica del cine español*. A.E.H.C. Estudios Críticos. Enllaç web: <<http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/12715950889057174198624/index.htm>>
- 10. BONET, E.: *Op. Cit.*
- 11. Laboratorium: <www.laboratorium.cat>. Els treballs de Laboratorium han estat seleccionats i exhibits en festivals com el Zinebi de Bilbao, la Mostra Internacional de Cinema d'Animació de Catalunya (ANIMAC), la mostra Xinacità, el Mediafest de Gran Canària, el MUSAC de Lleó o l'Up-and-Coming de Hannover. Han presentat curtmetratges a San Francisco i Houston a través de la distribuïdora Microcinema i, recentment, han estat nominats per al Premi Cinema Assaig de la UAB en la seva edició 2009.
- 12 Marcel Pié Barba forma juntament amb Pau Artigas i Roc Albalat el col·lectiu Taller Estampa: <www.tallerestampa.com>. Marcel ha exhibit alguns dels seus treballs a mostres i festivals d'àmbit estatal com ANIMAC, Xinacità o REC, i també a centres estrangers com el festival Square Footage Films de Nueva York; el festival Chitrakatha'07, a l'Índia, o el Taiwan International Animation Festival.
- 13. Albert Alcoz escriu habitualment sobre avantguarda, cinema, animació i altres àmbits d'efervescència creativa en un blog de referència en el camp de la creació *VISIONARY FILM. Avantgarde cinema / Experimental film*. Enllaç web: <<http://visionary-film.blogspot.com/>>.
- 14. D'entre els seus diversos projectes de docència, creació i programació, Antoni Pinent ha impartit a la Universitat de Belles Arts de València (UPV), CGAI (A Corunya), CAM (Alacant), etc., el curs Esculpir la LUZ. Celuloide en movimiento. Técnicas directas sin cámara, en què combina diverses sessions d'anàlisi teòrica amb lliçons pràctiques sobre tècniques d'animació directa en pel·lícula, així com un cicle paral·lel projectat en format cinematogràfic. Fa poc temps Antoni ha comissariat l'exposició itinerant «Del éxtasis al arrebató. 50 años del otro cine español» que, partint de la plataforma Xcèntric del CCCB, es perfila com un esdeveniment de molta rellevància de cara a la difusió d'obres de creadors experimentals espanyols en l'àmbit internacional. Amb la projecció d'un programa de cinema itinerant que s'exhibirà en espais com el Centre Georges Pompidou (París), Tate Modern (Londres), Arsenal (Berlín), Anthology Film Archives (Nova York), Pacific Films (San Francisco), etc., que combina figures fonamentals com José Val del Omar amb autors de referència dels seixanta i setanta com Iván Zulueta, José Antonio Sistiaga, Antoni Miralda, Benet Rossell, Eugeni Bonet,

Eugenio Granell o Antoni Padrós, fins a arribar a creadors de les últimes generacions com Isaki Lacuesta, Oriol Sánchez, Lope Serrano o un dels nostres entrevistats, Marcel Plé Barba. Aquest cicle itinerant anirà acompanyat d'una edició en DVD (2 discos amb extres, editat per CAMEO) com a catàleg, que inclou més d'una vintena de les peces que integren el cicle.

- 15. Cal assenyalar que, malgrat que no es busquin col·lisions innecessàries i es respecti la feina que prové del marc industrial, a l'entorn de l'animació i el cinema experimental actual s'aglutinen de vegades protestes d'índole moral i ideològica que tracten de qüestionar determinades dinàmiques empresarials. Protestes perfectament lícites i fins i tot desitjables com a contrapartida antisistema, i que podem resumir en una frase recurrent durant les nostres entrevistes: «Hi ha gent a qui crea problemes ètics i morals: m'estic venent». Com hem assenyalat, l'oposició entre *l'establishment* i els creadors independents arrossegava fa anys importants predicats polítics i ideològics en el si del sistema: «[...] en el cinema d'animació aquestes premisses es particularitzen en un cinema més innovador, avantguardista i amb afany d'experimentar, o el que és el mateix, exactament el contrari d'allò que feia al nostre país el cinema animat professional, encotillat, ignorat i ancorat en velles tècniques, amb por de qualsevol canvi a les escleròtiques estructures de l'animació oficial» (DE LA ROSA, E.; VIVAR, H.: *Op. Cit.*, p. 5). En qualsevol cas, l'increment actual de les possibilitats d'accés creatiu —degut a la convergència de formats via edició digital— i l'ambient de progressiva obertura de l'espai experimental, fan que la barrera que antigament separava la pràctica oficial i l'amateurisme contestatari s'hagi debilitat o, almenys, matisat en diversos punts.
- 16. Tal com s'ha comentat al principi del text, la necessitat d'entrevistar un nombre reduït de creadors del panorama actual per a les presents impressions no pretén minvar en cap cas l'existència d'una gran nòmina d'animadors i cineastes que integren el panorama actual a Catalunya. La nostra mostra, orientativa i fragmentària, reflecteix únicament algunes de les sensibilitats que habiten aquest panorama, lluny de qualsevol intenció restrictiva. Cal assenyalar que Pere Ginard i Laura Ginés (Laboratorium) referencien en un text diàfan diversos creadors que recuperem tal com són esmentats en l'article original: Dirk, Anna Viñas, Víctor Sastre, David Gautier, Irene Iborra, Edu Puertas, Júlia Francino, Sergi Padró, Emilio Ramos, Marçal Forés, Juan Pablo Etcheverry, Dani Fornaguera, el nostre entrevistat Marcel Plé Barba, David Pocull, Hug Codinach, Frankie de Leonardis, Goal Studio, Boolab, GorokaTV, Xnografics, AAB's Land, Abuse Estudio, Desideratum, Antihéro, Inocuo Design Studio, Arnal Ballester, Jacqueline Molnár, Lope Serrano, Albert Aromir, Marta Petit, Meritxell Durán, Patricia Dauder, Francesc Gelonch i Oriol Sánchez. GINARD, GINÉ T *de Tragicomedia. Una aproximación a la nueva animación realizada en cataluña*. Animac Magazine, n. 6, 2007.
- 17. Marcel Plé www.365animacions.net
- 18. L'exemple de Carolina López, referenciat en diverses publicacions i estudis (YÉ *Op. Cit.* / DE LA ROSA, E.; MARTOS, E.: *Op. Cit.*), resulta d'especial significació per diversos motius. En primer lloc, com assenyalen De la Rosa i Martos, exemplifica el trànsit que hi ha entre una primera generació d'animadors que, a Catalunya, van començar a transcendir el llinar de l'amateurisme per reivindicar la professionalització de la seva pràctica experimental (creadors com Jordi Artigas, Anna Miquel o el col·lectiu Peti qui Peti), i una generació posterior formada a escoles i centres d'àmbit nacional i internacional que compagina la utilització de diversos formats i mitjans —del cel·luloide i el vídeo a l'edició digital— amb una professionalització cada vegada més estable i productiva (la generació de Carolina López o Benet Rossell). Així mateix, la tasca de Carolina López com a coordinadora de la plataforma Xcèntric del CCCB resulta d'especial rellevàcia en el nostre cas, ja que al voltant de sessions d'Xcèntric i seminaris com *REvisions del Cinema Experimental* ens ha estat possible conèixer els creadors i analistes entrevistats durant la preparació del present text (seminari dirigit i coordinat per Antoni Pinent).
- 19. En una exposició realitzada recentment, «De la paraula poètica a l'experiment filmic» (Espai Betulia, Badalona, 20-27 de febrer de 2009), comissariada pel creador Maximiliano Viale, es van exhibir peces dels nostres entrevistats —Laboratorium, Albert Alcoz, Antoni Pinent— juntament amb treballs d'altres creadors experimentals com Luís Macías, Oriol Sánchez, Merche Blasco i Esperanza Collado. Solen ser centres d'exhibició habituals els d'art contemporani com el CCCB, el MACBA, CaixaFòrum o el Centre d'Art Santa Mònica, a Barcelona, i també galeries i sales alternatives de diversa índole (un exemple d'aquestes pot ser la programació d'Albert Alcoz a les sessions «Amalgama» a l'Atelier Sala d'Art de Barcelona). Treballs de

Laboratorium, Albert Alcoz, Antoni Pinent i Marcel Pié Barba han estat exhibits en centres d'àmbit internacional a Nova York, San Francisco, Houston, Edimburg, Lucca (Itàlia), Tànger, Dublín, Hannover, Índia o Taiwan.

- 20. BONET, E.: *Op. Cit.* Cal assenyalar que el lector disposa d'un recurs electrònic de molt interès elaborat per Eugeni Bonet el 1994 i publicat per l'Institut Universitari de l'Audiovisual (IUA) de la Universitat Pompeu Fabra. Com gentilmente ens va dir Albert Alcoz, i encara que no es tracti d'un estudi específic sobre animació ni centrat a Catalunya, és de moltíssima utilitat per prendre contacte amb la història del «fet experimental» en els seus diversos àmbits. «Cinema Experimental»: http://www.iua.upf.es/recerca/sintesi_imatges/cinexp/cinexp.html
- 21. BERENGUER, X.: *Art i tecnologia: una frontera que s'ensorra*. UOC, desembre 2002: <http://www.uoc.edu/artnodes/cat/art/xberenguer0902/xberenguer0902.html>
- 22. Fem notar que durant la preparació d'aquest text ens ha estat possible visionar obra dels diferents autors en plataformes d'accés col·lectiu com Vimeo, YouTube o pàgines web personals, cosa del tot impensable pel que fa a l'obra realitzada dècades enrere per animadors experimentals (tal com es fa notar amb insistència en les publicacions sobre la matèria).
- 23. ARTIGAS, J.: *Éléments pour une histoire du cinéma d'animation catalan*. Cahiers de Cinematrace, n. 1: Montpellier, octubre 1987.
- 24. Ens permetem enllaçar amb un text del mateix Pere Ginard sobre el paper de l'auto-edició com a part del procés de creació plà(Auto)editar en Tucson, Arizona. Revista Educación y Biblioteca, n. 68, novembre-desembre 2008: http://issuu.com/laboratorium/docs/tucson_arizona?mode=embed&documentId=081219093713-1781303048c247baa75dd1b63ec3803c&layout=grey
- 25. Albert Alcoz amablement ens ha fet fixar —arran del contacte entre formes musicals i treball d'experimentació visual— en l'increment de peces de cinema d'animació experimental enfocades a la indústria del videoclip. Alguns exemples recents poden ser la col·laboració de creadors com Marçal Forés, Gerard Casas, Clara Puig o la factoria Laboratorium amb grups i músics com The Cheese / Les Aus, Refree o Standstill (tots disponibles en línia a Youtube.com).
- 26. S'ha d'assenyalar que tant Pere Ginard com Marcel Pié Barba ens van fer posar l'atenció sobre el treball de l'animador Juanjo Sáez com un exemple de molt interès entorn del vincle entre prà(story)telling. www.juanjosaez.com. Al seu torn, Antoni Pinent va fer esment dels casos de Bruno Bozzetto i Calpurnio Pisón com a mostres d'una possible via de visibilització narrativa de l'experimental per mitjà de projectes híbrids: www.calpurnio.com, www.bozzetto.com.
- 27. Enllaç: www.xinacitta.com
- 28. Vegeu Hamaca. Media & Video Art Distribution from Spain: www.hamacaonline.net, i Associació d'artistes visuals de Catalunya: www.aavc.net.
- 29. ARTIGAS, J.: «Cine de animación experimental en España. A *Historia y crítica del cine español*. A.E.H.C. Estudios Críticos.
- 30. Pel que fa a la docència universitària, cal assenyalar que tant Pere Ginard com Marcel Pié Barba reconeixen que, si bé a l'època en què ells es van graduar a la facultat de Belles Arts el contacte amb l'animació experimental era anecdòtic, avui dia es constata una progressiva obertura a noves formes: «L'exemple de la facultat de Belles Arts de la Universitat del País Basc, que té un departament de cinema experimental, amb Begoña Vicario i altres professors». En la conversa afloren també com a model els exemples d'Eugeni Bonet, Anna Miquel, Jordi Artigas o Xavier Berenguer, així com animadors i analistes de generacions posteriors com Andrés Hispano. Tot això evidencia un augment dels vincles entre creació experimental i acadèmia universitària.

- 31. En aquest sentit val la pena assenyalar la proposta que el creador Marcelo Expó *REvisions del Cinema Experimental*, desenvolupat al CCCB entre maig i juny de 2008, dirigit i coordinat per Antoni Pinent. Segons Expósito, la tasca del creador/activista dins de la conjuntura institucional i industrial del nostre temps rau en saber utilitzar la institució: entrar i sortir de les estructures del sistema per mirar d'exercir una gestió cultural lliure de concessions i lligaments:
<<http://transform.ejpcp.net/transversal/0407/exposito/es>>