



## Entrevista a SERGI REITG Director d'Icon Animation

Ingrid Guardiola  
Juny de 2007

*“Si Catalunya pot tenir un paper rellevant en el futur en el sector de l'audiovisual, probablement pugui ser de la mà del cinema, però sobretot de l'animació”*

Graduat en Ciències Econòmiques i postgrau en Direcció Financera i Control de Gestió Empresarial, Sergi Reitg ha treballat en el món de l'animació durant 10 anys. Després d'haver creat la seva pròpia consultoria financera, va esdevenir director general de Cromosoma. Sota la seva direcció l'empresa va produir obres reconegudes i premiades en l'àmbit internacional com Les tres bessones , Juanito Jones o Miniman. Amb la creació i la direcció d'Icon Animation ha situat l'empresa com una de les productores i distribuïdores capdavanteres de programes. Destaca per ser de les poques companyies que es dedica a vendre drets de produccions catalanes a l'exterior, per ser la primera a fer una sèrie de llarg format, i per apostar per l'alta definició i el concepte cross-media. A més a més, el març del 2005 va ser nomenat vicepresident de l'AEPA, l'Associació Espanyola de Productors d'Animació.

- ***Quines són les activitats principals d'Icon Animation?***

Som una productora i distribuïdora d'animació que ens dediquem a produir sèries d'animació per exportar-les a diferents canals, no només a televisió. Aquesta és una àrea de negoci, i l'altra àrea de negoci és la distribució de drets audiovisuals per a la seva producció en diferents canals, televisió, *publishing, licensing, merchandising*, telefonia mòbil... Aquestes són les nostres dues àrees de negoci. La distribució la fem bàsicament internacional. Comprem drets a productores catalanes o espanyoles per vendre a escala internacional, o fins i tot drets de productores estrangeres que venem a altres territoris. I algunes vegades també treballem per a productores americanes o angleses només per a l'estat espanyol.

- ***Hi ha menys mercat, menys demanda?***

Sí, sí; és més complicat perquè ja hi ha empreses que només es dediquen a això, a comprar drets de fora i vendre'ls aquí; però en canvi no hi havia ningú quan nosaltres vam sortir, i segueix sense haver-n'hi cap, que es dediqui a agafar drets audiovisuals d'aquí i vendre'ls a fora.

- ***Quines han estat les principals aportacions de la seva empresa al sector?***

En l'àmbit de la producció vam ser els primers a fer una producció de llarg format, *Lola i Virgínia*, que són 52 capítols de 12 minuts amb *flash*, que és un suport força estàndard, però amb format 16:9 i amb alta definició, la qual cosa és una primera aportació tecnològica. No és que haguem inventat res, però sí que ho hem combinat de diferent manera. L'altra aportació és que hem intentat que no fos una sèrie de dibuixos animats per a televisió, sinó una *property*, és a dir, una propietat *cross-media*. Hem inventat un personatge que pugui viure en diferents àrees de negoci, primer per a televisió, que és l'únic que abans existia, però que també pugui viure en el món dels llibres, en el món del marxandatge, en el món de la telefonia mòbil... Tot això és el que hem estat fent i el que s'està venent.

- ***Quins nous projectes prepara? Quines són les noves línies que li interessaria desenvolupar?***

*Lola i Virgínia* ha tingut un èxit internacional enorme, s'ha exportat a més de 90 països d'arreu del món, a més de 20 televisions. Ara estem treballant amb la segona temporada de *Lola i Virgínia*. També estem treballant en la producció d'una segona sèrie, que ja tenim finançada, que es diu *Sandra, la detectiu de contes*, amb Televisió Espanyola, amb Disney d'Alemanya, Espanya i Itàlia, i Cartoon Network dels Estats Units. Aquesta sèrie, per dir alguna cosa, seria com fer un producte com *Schrek* amb dibuixos animats. Estem en la fase de producció i entregarem a finals del 2008 els primers capítols i a principis del 2009, els segons. I com a projecte presentem en el Cartoon Forum que es fa a Girona *Lucky Fred*, "Fred el sortós".

- ***Això són projectes que ja s'estan realitzant; però quines coses t'agradaria treballar, en línies que encara no heu apuntat pel que fa a continguts?***

Pel que fa a continguts ens estem especialitzant molt amb el que són les sèries d'humor, les sèries còmiques que en la majoria de les vegades segueixen el format de la *sit-com* amb animació, i ara el que segurament farem és començar un projecte de 3-D en format curt.

- ***Quins són els principals problemes amb els quals t'has hagut d'enfrontar a l'hora de desenvolupar els projectes?***

Et falta disc dur, si comencem a parlar de tots els problemes... Bé, els principals problemes en la producció d'animació són, en primer lloc, la manca d'una política clara i definida per part de l'Estat - del Govern català i del de l'estat espanyol -, de suport a l'animació. De fet, en la directiva europea de televisió sense fronteres de l'any 1989 s'especificava que un 5% dels ingressos de les televisions havia de dedicar-se a la producció nacional. Això s'ha fet a tots nivells d'Europa menys a Espanya, on s'ha canviat la paraula "audiovisual" per "cinema", i llavors aquesta aportació només es dedica al cinema. Som els grans marginats, injustament, d'una directiva europea i d'una llei de la qual es va fer una transposició nacional dolenta. I com que és una cosa que passa a tots els països de la Unió Europea, al final la legislació europea esperem que s'imposarà als criteris espanyols o als clars interessos d'algunes televisions.

D'altra banda, Televisió de Catalunya ha mantingut una política de suport a l'animació que ha donat els seus fruits, tot i que potser necessitaria d'una sèrie de retocs i adaptacions als nous temps que corren. Jo crec que Televisió de Catalunya, i la Conselleria de Cultura i Mitjans de Comunicació a través de l'ICIC, haurien de treballar per elaborar un pla conjunt per donar suport al sector. Crec que,

si se li dóna suport, l'animació pot esdevenir un sector capdavanter de l'audiovisual català. De fet, totes les sèries d'animació espanyoles són catalanes; per tant, vol dir que quelcom hi ha aquí de bo i competitiu.

I pel que fa als problemes de logística, la tecnologia ha anat afavorint tota una sèrie de processos de producció que abans potser sí que eren problemàtics. De fet, quan vam començar a treballar, una de les coses que vam fer va ser començar a treballar al 100% en digital. Aquí no veureu una taula amb un paper i un llapis, els nostres treballadors dibuixen directament sobre una paleta. Això fa que, després, puguem agafar directament tot aquest material i reutilitzar-lo en altres suports sense haver d'adaptar-ho. Problemes logístics en aquest sentit, més enllà dels habituals que es poden trobar tots els treballadors del sector, cap.

- *Com definiria la situació actual de l'audiovisual català?*

Definir la situació actual de l'audiovisual català seria molt agosarat per part meua ja que no em considero amb els coneixements suficients com per parlar d'una manera tan àmplia.

- *I de l'animació?*

Diria que l'animació catalana és una planta amb una excel·lent salut, amb unes arrels molt fortes, però amb una terra que està poc abonada i poc regada . Utilitzaria aquesta metàfora. Però que si es regués i s'abonés adequadament, la projecció internacional que té l'animació catalana és extraordinària. Estic convençut que pot ser el principal sector audiovisual de Catalunya, amb molta diferència - sense menysprear els altres sectors - per la seva projecció internacional, per la seva capacitat de generar llocs de treball, pel seu desenvolupament tecnològic, per la rendibilitat de les produccions en si mateixes. Si s'entengués això, la veritat és que Catalunya es posaria en el món, a part d'amb el Barça, en l'audiovisual. *Les tres bessones* ho han estat.

- *A més a més l'animació passa per sectors molt diferents de públics, tant en la seva creació com en la seva recepció*

Sí, no només arribem als nens, sinó que hi participen moltes empreses. Per exemple, per citar un cas nostre, el de *Lola i Virginia* . Dibuxants, escriptors, animadors, estudis tècnics de postproducció... Tot això són gent que treballa directament des d'aquí. Els estudis de postproducció són una empresa de Barcelona; els llibres que s'han publicat són d'Edebé, editorial importantíssima de Barcelona; el marxandatge el fa una empresa de Vic; els DVD els fa una empresa d'aquí Barcelona. Així que, realment, generem molts llocs de treball indirectes.

- *Quines són les debilitats i les fortaleses del sector a Catalunya?*

Pel que fa a les fortaleses del sector, començaria per la gran creativitat, que funciona; unes empreses ben posicionades , des de Neptuno, Cromosoma, nosaltres, i moltes altres que estan ben posicionades en el mercat internacional i que tenen xarxes de distribució pròpia. Per tant, jo diria creativitat i posicionament dins el mercat internacional, i després que, tecnològicament, podem produir al mateix nivell que una producció japonesa, nord-americana, anglesa, exactament al mateix nivell de qualitat i de tecnologia.

Pel que fa a les debilitats, doncs una manca de suport regular per part de TV3 i de Cultura. Quan dic regular vull dir amb uns plans que haurien de ser quinquennals perquè tardes dos anys a fer-la. Com a mínim que t'agafi dues sèries; sinó, no pots muntar una infraestructura amb condicions i al cap de dos anys potser et quedés sense feina i no pots continuar.

- *És el problema de lligar política i cultura, que has de respondre a un calendari que no és el teu.*

Exacte. TV3 ha fet una gran feina durant tots aquests anys; crec que ara falta fer un altre pas i adaptar totes les feines que ja té. Crec que les hauria de revisar. Si fos així es podrien fer de l'ordre d'unes 4 o 5 sèries d'animació a l'any a Catalunya, mentre que se n'està fent una i mitja.

- *Quins són els principals obstacles amb els quals s'ha d'enfrontar l'animació a Catalunya? Quines solucions podrien tenir els problemes assenyalats?*

Hem tingut molts problemes per aconseguir personal qualificat. Per què? Perquè fins fa quatre o cinc anys les sèries es feien amb el sistema tradicional, és a dir, dibuixant a llapis i després passant-ho a ordinador. Nosaltres ja hem fet el salt i ho fem directament a l'ordinador, però necessitem que aquells senyors que dibuixaven a llapis, dibuixin amb paleta. Això significa tenir unes habilitats tecnològiques que hi ha gent que té però que no coneixen els fonaments de l'animació; per tant, dibuixen bé, però l'animació no és bona, i els que animen bé no són capaços de fer servir la tecnologia en pro de la creativitat. Per tant, hi ha una problemàtica terrible al voltant d'aquesta deficiència de personal qualificat.

- *Tampoc hi ha escoles de formació específiques...*

Hi ha moltes escoles de formació que diuen que ensenyen animació i 3D, però crec que això s'ha fet una mica d'esquenes al sector. Crec que si les universitats fessin un programa específic amb les associacions d'animació, o amb les empreses d'animació, la situació seria millor, que per això s'ha creat ANIMATS, que és una associació de productors catalans. Si ara mateix em piquessin a la porta 10 animadors qualificats en *flash*, els 10 tindrien feina demà al matí. No puc contractar a ningú perquè no els trobo.

- *Què opines dels sistemes de subvencions a l'audiovisual?*

Malament. Crec que la subvenció no és la solució. Pot ser la solució en un tram determinat dels projectes o de les empreses. És a dir, per començar un projecte sí que és bo tenir una subvenció per tenir un millor començament possible; però si aquest projecte va endavant, probablement l'empresa hauria de retornar aquesta subvenció a les institucions per crear un fons per després poder fer més projectes. Si no va endavant, s'intenta una altra vegada. Per a les petites empreses que comencen també.

Però la subvenció per sistema crec que l'únic que crea és una perversió. Donaria èxit a mig termini, però no a llarg termini. Sembla contrari a la meua posició com a membre d'una empresa, però hauríem d'acotar el nombre de subvencions. De fet, a Catalunya, el fons de subvencions per produir animació és zero. Sí que hi ha unes subvencions per part de l'ICIC per fer projectes i això és de bona

ajuda; però crec que tots aquells que ja van endavant haurien de retornar aquesta ajuda per crear un fons que permeti finançar altres projectes.

- *Vosaltres us en beneficieu?*

Afortunadament l'ICIC ha cregut en nosaltres i va apostar amb el projecte de *Lola i Virgínia*, que després s'ha fet una realitat. Va apostar amb el projecte de "Sandra", que s'ha fet una realitat, i també amb el projecte de "Hop", que finalment no s'ha fet realitat. De vegades s'aconsegueix i de vegades, no.

- *I dels festivals? Per exemple, hi ha l'ANIMAC, i és estrany que una terra tan petita congregui tants festivals.*

ANIMAC hauria d'estar més vinculat a la indústria. Em sembla que l'ANIMAC té una orientació molt de cara a aquella animació experimental, aquella animació feta per estudiants però que està completament desconnectada del món comercial. Aquí s'haurien d'acostar, perquè ANIMAC podria créixer i probablement també la indústria se'n podria beneficiar de tot això. I per altra banda, aquest any, per exemple, se celebrarà aquí el Cartoon Forum Europeu a Catalunya, coincidint amb un moment en què Televisió de Catalunya ha encetat unes línies de coproducció que no estan donant els seus resultats. Precisament ara que s'organitza el Cartoon Forum a Girona és quan menys coproduccions s'estan fent. És una llàstima organitzar-ho si no apostem, invertim, en això.

- *Creus en la possibilitat de mercat de festivals d'animació, com el d'Annecy...*

Sí, hi crec, i precisament crec que un festival com Annecy combina festival i mercat molt bé. Així com el MIPCOM és només un mercat i l'ANIMAC és només un festival, Annecy és una combinació dels dos. Surt rendible perquè per definició l'animació és un producte internacional, i, o bé fas coses amb i per a altres països, o és impossible; per tant, t'has de moure. L'ideal seria que aquestes coses que es fan lluny de casa poguessin fer-se a casa nostra. Aquest any tenim el Cartoon Forum a Girona i el fet de poder fer-se a casa és fantàstic.

- *Com són les relacions que s'estableixen entre producció, distribució i comercialització (cinema) o entre producció i cadenes de televisió (televisió)?*

En l'àmbit català cal reconèixer a Televisió de Catalunya el paper importantíssim que ha jugat en l'animació catalana. Si no fos per ella, l'animació catalana no existiria. El que jo dic és que el que estem fent s'hauria i es podria millorar més, s'hauria de potenciar i se li podria treure molt més rendiment. Jo mateix vaig estar reunit un matí i una tarda amb el director general de la RAI i amb el de France 3. La RAI té per invertir en animació un pressupost anual de 18 milions d'euros i France 3, 25 milions. TV3, en sèries de llarg format, inverteix aproximadament 1,5 milions d'euros. No és proporcional. Televisió Espanyola està invertint zero. Crec que a TV3 li demanaria actualitzar i sofisticar aquestes eines per anar més enllà.

Amb la resta de televisions catalanes, ja parlem de televisions locals que l'únic que poden fer és comprar drets de sèries que ja estan doblades al català però sobre les quals TV3 ja no té els drets. Per tant, és bastant complicat, no poden subministrar continguts perquè els pressupostos són molt baixos i es gastaria pràcticament tot en el doblatge al català.

D'altra banda, amb l'estat espanyol la relació és molt dolenta. Amb Televisió Espanyola, després de 5 anys de no fer res es va aconseguir signar un conveni de coproducció, un conveni triennal que no s'ha renovat, segons ens han dit a l'espera de la nova llei de l'audiovisual, en la qual finalment no hi som. No hi som en la llei ni tenim conveni. Per tant, no canvia la situació, i crec que moltes empreses estaran abocades al tancament. Confio que Televisió Espanyola entri en el tema.

- ***Ara han canviat de director...***

Esperem que amb el nou director el seu discurs canviï d'orientació. Els nens de 0 a 9 anys són el 9% de la població espanyola i en canvi els diners que destina Televisió Espanyola per invertir en aquest sector és 0 euros. Per anar més enllà, han eliminat la franja de programació infantil que tenien a la tarda, de dilluns a divendres. L'han eliminat per posar un contingut juvenil, més adult, sèries de ficció nord-americanes. O encara més greu, els dissabtes i diumenges han tret els dos blocs d'animació, l'hora Disney i l'hora Warner. Una televisió pública finançada amb els diners dels espanyols i que en canvi no facilita que les productores nacionals produeixin per aquest *slot*, fa que els nens no puguin veure dibuixos fets aquí, els quals segurament sintonitzarien millor amb la seva cultura, que els fem propaganda a les nord-americanes i els venem després samarretes, vídeos, DVD...

Per tant, no és que vulgui semblar catastrofista, però aquesta és la realitat. Amb la resta de televisions autonòmiques, segurament la televisió basca, després de Televisió de Catalunya, és la que inverteix més pressupost, i esporàdicament Canal 9 o Canal Sur han fet alguna cosa; però normalment les televisions autonòmiques, exceptuant aquest paper de Televisió de Catalunya i EITB, no fan el rol que els pertocaria.

- ***I la vostra relació amb les plataformes com Mediapark o les plataformes de continguts digitals?***

De fet, tots els canals temàtics d'animació a Espanya hi tenim un contacte regular i són clients nostres Disney, Cartoon Network, Nickleodeon, etc. De fet, per llei aquestes plataformes també estan obligades a invertir un 5% en cinema i no en animació, que és el que ells emeten. Però tornant al que em deies sobre les plataformes de continguts o empreses com Mediapark, s'han centrat més en l'esport i per tant no hi tenim relació.

- ***Podem parlar d'animació catalana?***

Si per animació catalana entenem una cosa feta per la gent d'aquest lloc amb històries d'aquest lloc i pel públic d'aquest lloc, et diria que no existeix. Per exemple, Televisió de Catalunya posa diners per fer una sèrie com *Ventdelplà*, que és una sèrie molt propera, que ens és molt interessant per a la gent d'aquí; però com que ningú més la pot comprar per ser tan local, Televisió de Catalunya ha de posar el 100% dels diners per finançar-la. Si això TV3 ho fes es podria fer animació catalana, feta per gent catalana i per a un públic exclusivament català. Però això és un contrasentit. I els nens, i això és una cosa maca que tenen els nens, són nens a tot el món i (això ho he comprovat) en una escena determinada riu un nen català, un nen xinès, un de Canadà i un de Paraguai. L'animació és molt més internacional. Si per animació parlem d'empreses d'aquí per a gent d'aquí i fetes amb talent d'aquí, existeix, des de *Les tres bessones*, *La vaca Connie*, etc.



- *Quines creu que són les seves peculiaritats? Què la distingiria d'una altra animació com pugui ser la de Canadà, on hi ha més cultura i tradició o com a mínim tenen un circuit molt més potent.*

Crec que cultura i tradició en tenim molt més aquí. El que passa és que l'estat canadenc s'ha adonat que l'animació és un gran sector industrial i cultural i per tant hi ha abocat una sèrie de infraestructura perquè funcioni.

- *Allà existeix un National Film Board que centralitza les produccions i promou la difusió; aquí, és el productor qui ha de sortir a buscar-se la vida.*

Per això dic que tan de bo Cultura escoltés aquest sector. Llavors els resultats serien fulgurants, perquè la llavor hi és; a la planta, falta que li donem el que necessita.

- *Recolliu alguna tradició d'animació catalana? Perquè el fet d'escollir, per exemple, treballar amb flash, sí que limita. Això és un format més internacional...*

Probablement, la globalització que ens afecta en moltes coses, també ens afecta en això. Segurament, els mobles que es feien a certa època o el sector tèxtil d'una altra època tenien uns trets molt peculiars. L'animació catalana, mentre era menys tecnològica, més manual, probablement tenia més la mà de l'autor i per tant era una cosa més local. Conforme la tecnologia ha anat envaint el sector, i aquesta tecnologia també envaeix tota la producció d'arreu del món, probablement s'assemblen més els productes a escala internacional. Podria dir que hi ha un estil molt clar japonès, que hi ha un estil molt clar americà i també hi ha un estil bastant clar europeu. Però distingir l'animació italiana de la catalana i la francesa no ho veig possible. I a més a més és contraproductiu perquè l'animació es distingeix per ser un producte molt global. És com si volguéssim fer el cotxe més bo del món però que només ens anés bé als catalans. Llavors no ens el podríem pagar.

- *Quin paper creus que té l'animació en el desenvolupament de la indústria audiovisual catalana?*

Té un paper molt important. D'una banda, és l'únic sector de l'audiovisual que genera un retorn a TV3. Si posen una sèrie de ficció, s'emeten i s'ha acabat; però si emeten una sèrie d'animació automàticament es converteix en copropietària i li genera resultats molt positius. Tecnològicament és un sector que requereix una tecnologia intensiva i, per tant, obliga a les empreses a estar a l'última, i si no és així és del tot impossible. Genera molts llocs de treball de diferents gammes, des de guionistes, *story-boardistes*, animadors, directors, dobladors, músics, tècnics d'il·luminació i molts d'ells obligats a treballar amb les últimes tecnologies, excepte el guionista. Desenvolupa una estructura de distribució internacional, ja que són produccions cares de finançar; llavors, s'han d'amortitzar les produccions i per tant s'han de vendre a tot el món. Per tant, jo diria que el sector de l'animació en l'audiovisual català té un paper molt fort, i si Catalunya pot tenir un paper rellevant en el futur en el sector de l'audiovisual, probablement pugui ser de la mà del cinema, però sobretot de l'animació.

- *Quin creu que és el paper d'Icon Animation?*

D'entrada sobreviure, que ja és molt difícil en aquest sector, tal com està el pati. De fet, portem quatre anys i mig i hem fet moltes coses en aquests quatre anys i mig, i moltes d'aquestes coses han anat molt bé. Crec que el que hem de fer és produir les obres amb la màxima qualitat, estar molt atents a les demandes de les televisions, per produir allò que necessiten i no només allò que ens agradaria als productors, ja que sovint no coincideix, i després adaptar-nos molt als canvis que estan existint en el mercat. Jo mateix estava a França i el director de France 3 em va felicitar perquè *Lola i Virgínia* estava anant molt bé, aquest estiu la tornen a passar de dilluns a divendres i la promocionaran molt perquè France 3 ha decidit apostar molt pel web, Internet, les telefonies mòbils, i resulta que *Lola i Virgínia* ja tenia tot això molt desenvolupat. No ho fan perquè ens hagi tocat la loteria, sinó perquè resulta que encaixem en la seva nova política. Això és el que hem d'intentar fer, estar amb les orelles ben obertes.

- *L'animació i el cinema conviuen tant dins una mateixa pel·lícula, com dins una mateixa programació de festival, com a la mateixa cartellera. Quina seria la vostra relació amb el cinema?*

Un dels projectes de futur que tenim és posar un peu en el món del cinema. Tothom ens diu que és molt fàcil perquè hi ha moltes subvencions, no ho sé. Volem entrar en el món del cinema, tecnològicament estem preparats per fer-ho, i el que estem fent ara és buscar un projecte per donar un primer pas, ni que sigui com a participació minoritària i en el futur fer un projecte propi. De fet, si fas una anàlisi de costos, temps de producció, i el projecte global, és molt més difícil fer una sèrie de televisió d'animació que fer un llargmetratge.

- *Si un free-lance pica a la porta i us dona un projecte, què feu?*

Ens el mirem, potser resulta que hi ha els *Simpson* allà al darrere i no ho sabem. De fet, un dia estava en un viatge de feina, a Londres, al metro, no tenia massa cobertura, i em truca un amic per dir-me que hi havia un projecte molt bo, que ell no hi entenia però que tenia molt bona pinta. Em vaig apuntar el número de telèfon a la targeta de metro. No el vaig trobar fins a l'hivern següent perquè ja havia guardat l'abric, i aquell hivern vaig trobar la targeta, vaig trucar. Eren uns autors catalans que tenien un projecte a les mans que es diu *Vitamínics*. El vam tirar endavant, i aquell petit projecte va trobar finançament i avui en dia és un projecte de 144 episodis de 2 minuts, produït i finançat a Catalunya i que s'ha vist a més de 80 països d'arreu del món. Ha estat un projecte de molt èxit.

- *Aquests són els fruits de la casualitat, però hi ha els fruits de llarg termini que neixen dels departaments de I+D. Com els encareu aquests nous departaments?*

Nosaltres tenim un equip bàsic de dues persones que treballen en el desenvolupament de projectes. Aquest departament no va néixer de la inspiració, sinó que nosaltres els marquem les directrius i ells busquen les propostes.

- *No treballeu amb escoles de formació?*

No hi ha centres de formació disposats, però com que tampoc no tenim garantia de feina, no ens podem comprometre. Per això demano una certa estabilitat i un projecte a cinc anys vista, per assentar els fonaments de la nova indústria de l'animació catalana.



- *Quines possibilitats de comercialització té l'animació?*

És, sens dubte, el producte més comercialitzable o exportable. Es pot vendre gairebé a tot el món i durant molt de temps, la seva vida és molt llarga, i sota diferents formes: *publicing, merchandising*, telefonia mòbil...

- *I la relació amb les altres productores d'animació?*

És una relació molt cordial i molt bona, amb unes més que amb unes altres. Col·laborem sovint. Per exemple, si un presenta un projecte en un lloc on es tenen pocs tractes comercials com Turquia, llavors ens passem els contactes. Antigament hi havia 4 o 5 productores que no paraven de competir. Jo mai no m'he trobat amb una televisió que digui que està entre escollir un producte teu o el de una altra productora catalana, n'hi ha tantes al món, i tants productes, que és molt difícil que coincideixin dues productores catalanes en el mateix lloc i el mateix moment i llavors hagin de decidir entre una o l'altra. No crec que hi hagi massa competència i, de fet, quan nosaltres vam aparèixer, les productores catalanes es dedicaven a fer un tipus de productes per a un "target preschool". És per això que nosaltres ens hem decantat per un públic una mica més crescut, per no començar per ser competidors directes.