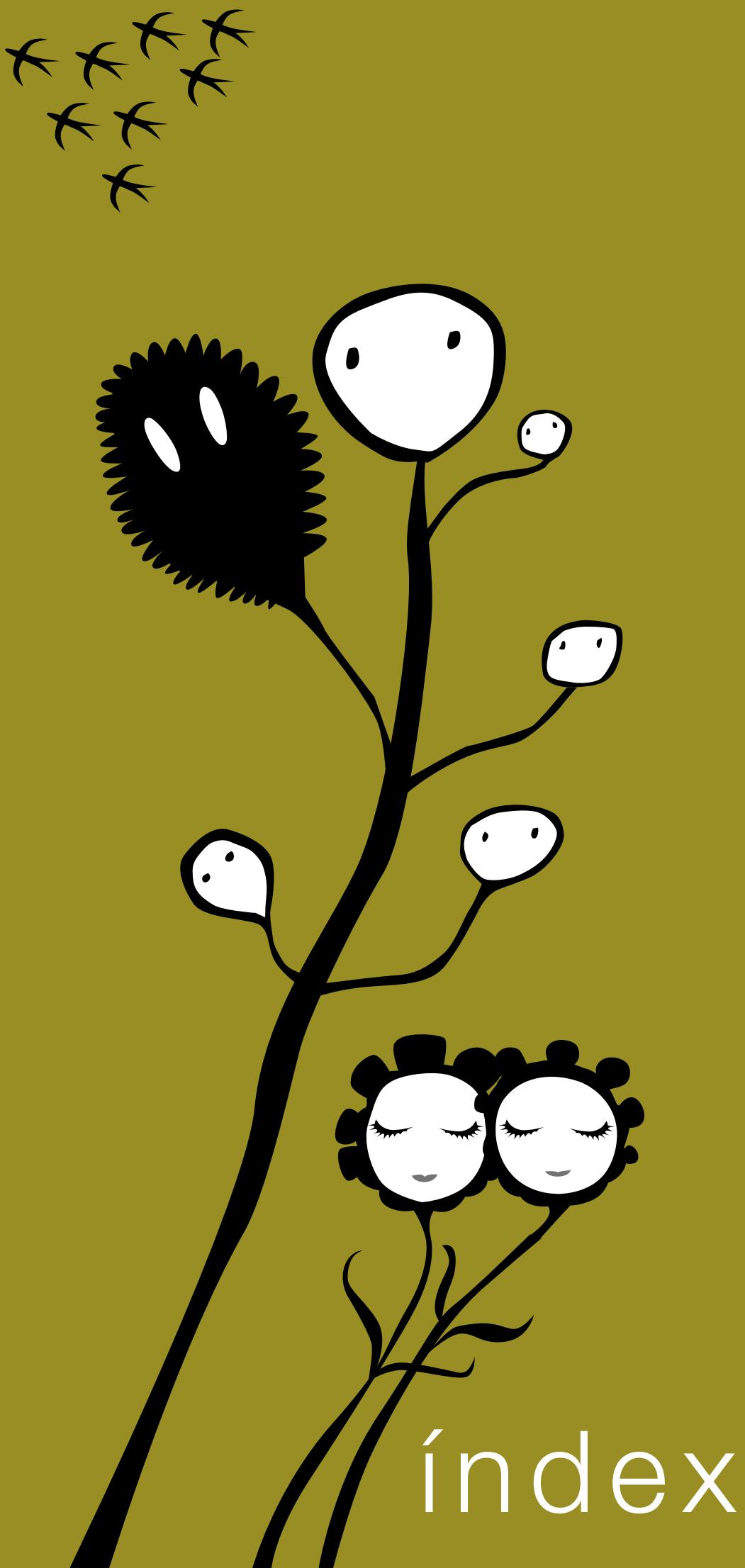




MAGAZINE

Animación

escrits sobre animació escritos sobre animación writings on animation núm.7 - 2008



**pàg 03**

Presentació: ANIMAC 2008

**pàg 05**

ANIMAC 2008: estirar del fil  
Isabel Herguera

**pàg 06**

Una punta de l'iceberg  
Erik van Drunen

**pàg 08**

Por i desig en caure i la pel·lícula animada  
Maureen Selwood

**pàg 10**

Otaku Tales (històries d'un otaku)  
Judas Arrieta

**pàg 12**

El vestit nou de l'emperador.  
L'animació i el món de l'art  
Lourdes Villagómez

**pàg 15 Versión en castellano**

Presentación: ANIMAC 2008  
  
ANIMAC 2008: estirar del hilo  
Isabel Herguera

**pàg 16**

Una punta del iceberg  
Erik van Drunen  
  
Miedo y deseo al caer y la película animada  
Maureen Selwood

**pàg 17**

Otaku Tales (historias animadas)  
Judas Arrieta

**pàg 18**

El vestido nuevo del emperador.  
La animación y el mundo del arte.  
Lourdes Villagómez

**pàg 19 English version**

Presentation: ANIMAC 2008  
  
ANIMAC 2008: Following the track  
Isabel Herguera

**pàg 20**

A Tip of the Iceberg  
Erik van Drunen

Fear and Desire in Falling and  
the Animated Film  
Maureen Selwood

**pàg 21**

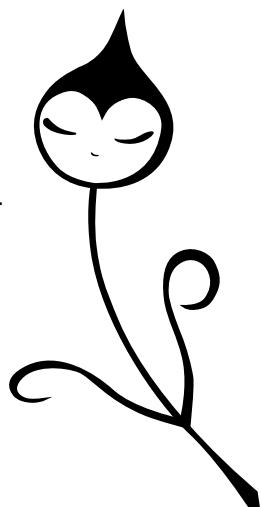
Otaku Tales  
Judas Arrieta

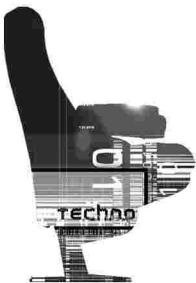
**pàg 22**

The Emperor's New Clothes.  
Animation and the World Art  
Lourdes Villagómez

**pàg 23**

Catàleg ANIMAC 2008

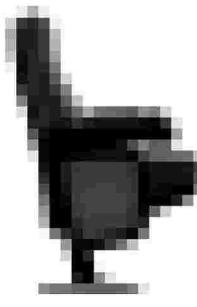




# CI&VI

FESTIVALS de CATALUNYA

**Un festival per a cada espectador  
Un festival para cada espectador  
A festival for every audience**



La Mostra Internacional de Cinema d'Animació de Catalunya-ANIMAC és un motiu d'orgull per a tots els ciutadans i ciutadanes de Lleida; és un esdeveniment que alhora que ens permet ser partícips d'una fita cultural de primer ordre, facilita que persones d'arreu visitin la nostra ciutat i projecta Lleida al món. Els lleidatans i lleidataunes tenim el plaer de ser amfitrions i espectadors privilegiats d'aquesta proposta ambiciosa i moderna que honra la ciutat.

L'ANIMAC enfila la seva 12a edició i per tercer any ostenta de dret allò que, efectivament, ja exerceix de fet: ser el festival d'animació per excel·lència de Catalunya i un dels de referència de l'Estat. Així, en aquesta nova edició, l'organització, crec que sàviament, ha sabut reblar el clau de l'èxit en oferir una programació de distingida qualitat i en apostar de nou per un ventall d'activitats paral·leles que l'experiència ha demostrat que aporten aquest plus de brillantor que des de fa tants anys sap oferir l'ANIMAC. I, a tall d'exemple, penso en les sessions matinals que involucren i diverteixen la canalla; en els tallers que demanen una implicació

activa de l'espectador o en els esmorzars amb els autors que permeten conèixer d'una manera directa els creadors i la seva feina. A més, enguany té un especial protagonisme en la mostra el Japó, indret de mestratge mundial en l'animació i cultura, si bé llunyà de les nostres arrels, cada cop més proper a nosaltres.

Com a Paer en cap de Lleida, agraeixo l'esforç de tots els professionals que fan possible aquesta Internacional de Cinema d'Animació de Catalunya-ANIMAC 2008, dono la benvinguda a aquells que aquests dies visiten la nostra ciutat i us convido a tots plegats a gaudir de l'ANIMAC 2008.

Àngel Ros Domingo  
*alcalde de Lleida*

# presentació: ANIMAC 2008



04/05

Un amic em va explicar l'origen dels eclipsis segons una mitologia oriental. M'ho va contar en una llengua que no és la meva, i segons vaig entendre, em vaig imaginar el que segueix: un cap decapitat es menja el sol, i com que no disposa de cos, el sol és expulsat per la gorja. Així succeeixen els eclipsis. Aquesta imatge em va agradar i ràpidament me'n vaig apropiar.

Existeixen paraules o conceptes difícils de traduir, doncs no tenen la mateixa equivalència en diferents llengües. La interpretació que d'elles en fem pot o no ajustar-se a la idea original. Ens valem del nostre vocabulari o entorn coneut per trobar-li un significat.

En aquesta frontera trencadissa entre l'animació i l'activitat artística, aquest fenomen d'interpretar i reinventar històries succeeix amb freqüència. És part fonamental del procés de creació i es desenvolupa en dues direccions. Per part de l'artista, durant la seva producció; i per part de l'audiència, durant la seva visualització. Aquest exercici d'assimilació fa que el nostre vocabulari s'ampliï i, a conseqüència d'això, que el nostre univers de coses coneudes s'expandeixi. L'animació és una disciplina que, pel seu caràcter i des dels seus orígens, es nodreix de totes les arts. Travessa les línies divisòries entre l'una i l'altra sense prejudicis ni tabús. És principalment un joc, i com a tal, pot ser intuitiu i de caràcter experimental. És una disciplina que requereix de la nostra agilitat i gosadia per passar d'un codi a l'altre sense majors traumes. La

interpretació que cadascú de nosaltres fem de les coses a les que estem exposats és un codi personal i no transferible, però pot servir de referència o de punt de partida per a altres.

Jo, enfront allò que considero intraduïble, solo fer dues coses: o bé busco la informació complementària que pugui donar-li sentit, o bé simplement ho deixo estar, esperant que el temps, en el seu devenir, ho acabi explicant.

Per exemple, l'artista coreà Nam June Paik, en veure la meva primera pel·lícula d'animació, *Spain Loves You*, va fer un comentari que en aquell moment em va resultar incomprendible. Davant aquest treball que tractava sobre la meva família, Nam June Paik apuntà: "La meva àvia guardava l'arròs en un bagul de fusta, les profunditats del qual eren habitades per un cocodril".

Com que crec que els esdeveniments als quals estem exposats formen part d'un tot en el que s'inscriuen les claus per resoldre aquest embarbussament existencial, reprenc la història inicial: el cap decapitat.

Varen passar les setmanes i la imatge del cap decapitat menjant-se el sol sorgia en els gargs que inconscientment dibuixó quan estic al telèfon. Li demano al meu amic que em torni a explicar aquest mite oriental sobre l'origen dels eclipsis. Suposo que com que el cap decapitat formava ja part del meu codi d'imatges, aquest cop sóc capaç d'assimilar els detalls i entenc altres coses. El dimoni Rahu, envejós del poder dels déus, els va arrabassar el sol. Aquests,

enfurismats, li van tallar el cap, i des d'aleshores Rahu cavalca pel firmament intentant menjar-se el sol. Quan ho aconsegueix, es produeixen els eclipsis. Ja que estic fent cabrioles, em serveixo d'aquesta història per editar i reinventar-ne una altra que em serveixi de resposta al comentari de Nam June Paik. Estirant del fil, dibuixó la següent conclusió: durant un eclipsi de sol és recomanable furgar al bagul de l'arròs, per tal que el cocodril que s'hi amaga, aprofitant la foscor, se't cruspeixi i descubreixis a les seves entranyes un motiu per contar.

Estic segura que, el que Nam June Paik es proposava a través dels seus comentaris, era que trenquéssim amb els nostres tabús i que ens allunyéssim d'aquest univers que consideràvem coneut i segur. D'aquesta forma serem capaços d'adentrar-nos en nosaltres mateixos i, per extensió, en l'univers dels nostres veïns.

Aquest és, al cap i a la fi, l'objectiu de l'**ANIMAC** 2008.

Nosaltres us oferim les històries amb els seus jeroglífics sense resoldre. De vosaltres depèn el fet de tenir les portes obertes per a què aquest univers, al qual s'atribueixen propietats elàstiques, s'expandeixi indefinidament.

Isabel Herguera  
directora de l'**ANIMAC**

**ANIMAC**  
**2008:**  
**estirar**  
**del fil**



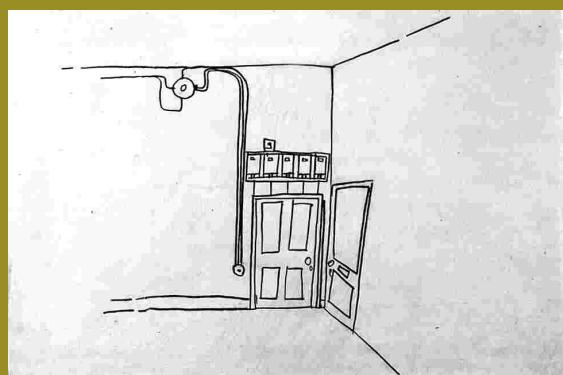
06/07



História trágica con Final Feliz. *Regina Pessoa*



Dada. *Piet Kroom*



A is for Autism. *Tim Webb*

S'ha parlat i escrit molt sobre el potencial il·limitat de les pel·lícules animades per retratar l'espai humà interior, els sentiments i els pensaments, o sigui, qualsevol estat d'ànim. L'art, el cinema, i més concretament l'animació, ofereixen un ampli ventall de possibilitats per crear visualment el que de vegades no es pot dir de manera planera amb paraules. L'abast de la ment humana és il·limitat i el surrealisme ens va ajudar a comprendre, a explorar vies i possibilitats per deixar anar i examinar la nostra interioritat.

La nostra existència pot resultar molt més dramàtica o, com a mínim, molt més sorprenent que la ficció. L'esquizofrènia, les al·lucinacions, les compulsions, les neurosis i la depressió van molt més enllà d'allò que la majoria de nosaltres pot comprendre. Per a nosaltres que mai no ho hem experimentat o ens hi hem trobat, i fins i tot per aquells que sí que ho han fet, segueix essent un estat atrapat entre fotogrames.

La ment humana no sempre té en compte les regles i les normes de la realitat. I en aquest cas, no em refereixo a la fantasia i la poesia, per citar només dues possibilitats d'existència ben conegeudes, reeixides i sovint fins i tot populars. El que anomenem la condició humana normal és una font inesgotable i fascinant de creació en general. Les malalties psiquiàtriques amplien encara més aquest univers. Comunicació per donar perspicàcia o intents de descriure una percepció de l'entorn més profunda i sovint incomprensible o fosca. Dóna lloc a

documentals animats sobre temes psiquiàtrics, històries profundament personals i imatges metafòriques. Però no només això, el programa també demostra que els còmics americans de vegades troben el seu origen en la normalitat per contraposició a allò llunàtic, però no amb el propòsit d'offerir perspicàcia, sinó senzillament de narrar una història lleugera o divertida. I sí, les pel·lícules d'animació també tracten i qüestionen la pressió social i les expectatives que poden convertir-se en una càrrega per a l'individu. Aleshores l'humor pot resultar molt útil per evitar la pedanteria, però sense perdre mai el nord.

El surrealisme considerava la inconsciència com una font il·limitada i una manera de buscar l'activitat més pura de la ment i de l'ànima sense les limitacions de la raó condicionada i ho donava a conèixer de moltes maneres. Aquest moviment artístic, o millor dit, principis (alguns dels quals figuraven en un manifest), investiga allò que no sempre té una connexió lògica. L'escriptura automàtica, entre d'altres, era un dels procediments a través del qual els artistes intentaven anar més enllà de la raó per donar lliure expressió al seu ésser més intern. Només aleshores l'ésser pur pot alliberar-se de la raó condicionada i del món com el coneixem. Però no es tracta de l'únic camí, això segur.

Les possibilitats intrínseques de l'animació proporcionen gairebé el mateix lèxic il·limitat. La producció d'animació és en molts aspec-

tes el contrari de l'escriptura automàtica. És clar que la forma artística dóna directors d'animació que treballen espontàniament. El collage, escriure i pintar directament sobre cel·luloide o pintar sobre vidre, estimulen la inconsciència durant el procés. Però en general la majoria de les obres tenen un guió clar i són deliberades, sense tornar-se massa freudianes. L'animació no és, per si mateixa, una activitat compulsiva que controla tots els aspectes de la imatge audiovisual en moviment en una fracció de segon?

Tanmateix, aquest programa no tracta d'això. Només es tracta d'aixecar una punta del vel que cobreix el món misteriós, de vegades incomprensible i de vegades també terrorífic. Però no és necessàriament només un món fosc i malenconíós. Considerem-ho com un terreny de joc per a adults.

A partir del meu bagatge anterior com a infermer psiquiàtric, va ser apassionant poder configurar un programa que investiga i captura els estats psicològics extrems de l'ésser. No es tracta d'assassins en sèrie, assetjadors o altres barbaritats sinó de curtmetratges amb temes més o menys grans o petits, però sovint personals. Un programa breu només revela un bocí de la punta de l'iceberg. Com l'inconscient, encara hi ha molt, molt més per explorar.

Erik van Drunen  
Holland Animation Film Festival

Una  
punta  
de  
l'iceberg



08/09



City Paradise. Imatge cedida per Passion Pictures

Alguna cosa diferencia caure en l'animació de fer-ho en altres formes d'art. El sentit de caure, l'amenaça que això implica, fa temps que forma part de la nostra psique quan intentem comprendre'ns a nosaltres mateixos. A *Sis propostes per al proper mil·lenni*, Italo Calvino, en el capítol sobre la lleugeresa, l'anomena el contrari de caure. Es refereix a la malenconia com a la tristesa que ha assumit la lleugeresa, en què l'humor es transforma en comèdia que ha perdut el seu pes corporal. Malenconia i humor estan inextricablement barrejats. El problema d'escapar de les forces de la gravetat i els seus efectes sobre la imaginació són evidents en moltes pel·lícules, performances i obra gràfica. Però hem acabat associant l'animació amb un espai on els personatges cauen i tornen a caure però mai no es moren ni es dessagnen.

Quan les novel·les gràfiques de Max Ernst van aparèixer després de la Primera Guerra Mundial, l'ordre social s'estava esmicolant. La ruptura dels codis morals i el sistema burgès que abans els sostenia arribaven a la seva fi. Ernst va agafar imatges de novel·les romàntiques barates del segle anterior i les va reorganitzar (de manera apropiada) en expressions surrealistes tot creant un moment seminal en la confecció de collages. A *Une semaine de bonté* (*Una setmana de bondat*, 1933) la imatge d'una dona que cau apareix successivament cada vegada reconstituïda en un context oníric, inquietant, provocador i carregat de disseny masculí per controlar la carnalitat femenina. Anys més tard, la ballarina europea formada als Estats Units Pina Bausch va crear *Café Müller* (1978), una coreografia on la dona reviu el record del cafè propietat dels seus pares a Alemanya. Aquí es recrea el record d'amagar-se sota les taules del bar amb cadires que cauen quan ella hi passa pel mig amb els ulls tapats. Tot i que s'hagi descrit com una coreografia d'un frenesi sistemàtic, hi ha un element de disseny que cal rescatar d'una caiguda (pels seus pares). L'aixequen constantment i la deixen caure. Mirar aquest espectacle és com mirar un cicle d'animació.

A *When the Day Breaks* (1999) de Wendy Tilby i Amanda Forbis, una llimona cau a la claveguera i ens transporta a través d'un muntatge, pas a pas, als anys que va viure un personatge després que un cotxe l'atropellés. Un cop mort es retrocedeix fins al seu naixement. Després de caure, la llimona s'assembla a un ou i el sistema circulatori del cos es plasma de manera notable amb detalls abstractes que il·lustren com està constituït un cos humà. És l'inici de la nostra existència abans que s'uneixi amb un espermatozou per tornar-se humà. Les icones d'una vida tornen enrere fent que el personatge que primer apareix com poc compassiu, distant i estrany es converteixi en algú conegit. Com a *Father and Daughter*, el personatge se'n va amb dos gossos que perseguen l'ambulància (el taüt) que mostren el camí cap a Hades, gossos enviats per les Parques quan arriba l'hora de la mort.

A *Father and Daughter* (2000) de Michael Dudok de Wit, una noia creix després d'acomiadarse del seu pare. Viu en un estat que la fa voler tornar als braços reconfortants del seu progenitor. Aquest la deixa en una sèrie de moviments de retirada i quan torna al lloc on el seu pare la va deixar (el record), sempre mira cap avall. Els models perfectament arrenglerats dels arbres i els turons amb les seves formes iombres esbossades tan meticulosament, mostren fins a quin punt estan fixats els models de vida. Al final mor i es retroba amb ell en una sèrie d'esglaons que baixen. Al principi s'atura i intenta recolzar-hi la bicicleta, però segueix caient, anticipant per un moment la seva pròpria caiguda a la Terra. La dona gran baixa al lloc on es troba ara el vaixell naufragat en què va marxar el seu pare en un cercle mític. Puja a la barca, s'adorm i cau en un somni (després de la vida), tornant així a (el record de) la seva infantesa i a la calidesa de l'abraçada.

A *JoJo in the Stars* (2003) de Marc Craste, una trapezista (un àngel) actua sota un focus per al públic en una carpa que recorda l'arquitectura feixista. Des de l'obscuritat hi

entra un munt de gent. Els seus cossos tenen una il·luminació interior que es reflecteix en els actes del circ i en raigs de llum artificial que anuncien l'artista que surt d'un globus, una tapa (gàbia) protectora. Es gronxa i vola a la part alta de la carpa i veu l'objecte del seu disseny. Està tancada dins del cercle de la tenda però el seu amant la rescata quan, amb unes claus, obre la porta de la seva cel·la i la porta cap al món exterior. L'atmosfera és plena de brossa que cau tota l'estona. Els amants units s'abracen a l'esfera celestial però són capturats pel malvat director. Fugint, volen cap a la llibertat però només un d'ells, la JoJo, té ales. L'home cau però el disseny que va salvar la JoJo només l'empeny a caure. Mentre segueixen caient els detritus, una ploma cau sobre el personatge. Aquí la lleugeresa reflecteix la malenconia. La pluja reforça la tristesa. Però després de molts anys una forma amb rodes torna amb un personatge accidentat ben decidit a unir-se de nou amb la JoJo. El seu disseny d'abraçar la seva amant torna a donar vida a la JoJo. La caiguda necessària finalment cedeix pas a l'amor tan desitjat.

A *A City Paradise* (2004) de Gaëlle Denis, una dona arriba a Londres com a estrangera i ràpidament la veiem seure a l'ampit d'una sala de bany, molt per sobre del terra. Es troba en desequilibri en un país on no coneix la llengua. Va a nedar a una piscina pública. Però quan hi entra es dóna un cop al cap amb la vora de la piscina i cau a l'aigua en un paisatge mític on aigua i terra es barregen. Hi troba figures que simbolitzen un trop, s'anticipa un canvi. Torna 'volant' a casa. Regurgita un peix (la seva llengua estrangera) i de cop és capaç de parlar anglès amb el veí que acaba de trucar a la seva porta (una abraçada). La pel·lícula aleshores revela un paisatge on el laberint de la ciutat es veu com un complex amb sirenes que canten mentre les bombolles van cap amunt. El vol (la lleugeresa) venç la caiguda (la gravetat).

Maureen Selwood  
professora de Calarts

# Por i disseny en caure i la pel·lícula animada



10/11



Painting. Judas Arrieta

*Judas Arrieta és un manga artista que fa exactament 36 anys va sortir dins d'un paquet postal transportat per una cigonya via París-Tokyo. Per un problema d'embriaguesa i uns forts vents alisis, l'abans esmentada cigonya va anar a parar a un petit llogarret guipuscoà anomenat Hondarrabia. Allí va créixer i va superar una infància enganxada a la televisió, i als dibuixos animats made in Japan sobretot. Sense saber per què, estimava amb bogeria en Mazinger Z, somniava amb l'Ultraman... i va començar a interessar-se per la cultura asiàtica.*

Què és això de "Manga artista"?

És com el meu nom, Judas, són etiquetes que em poso abans que algú se n'inventi o me'n posi alguna. En art es tendeix a classificar-ho tot, això és això... allò és allò altre... així la gent sap per on va. Jo m'autoclassifico sol: autista o ludòpata abans que artista. Manga artista fins a la mort. L'art em p-art-eix o l'art consisteix en no aturar-se. Últimament estic pensant en el pseudònim de terrorista de l'art, però de moment, més que terrorista sóc un turista de l'art. El manga, els còmics... he crescut amb ells, quan estava malalt al llit la meva medicina eren els tebeos. Manga art Go! Go!

L'ANIMAC 2008, Lleida... Per què ets aquí? Des de ben petit dibuixava superherois que veia a la tele i als còmics... vaig anar creixent a l'ample, em va sortir pèl per tot arreu, però a les meves mans hi continuava havent un llapis fent gargs. Un dia vaig decidir dedicarme a la pintura i vaig començar a pintar quadres sense parar. Més que pintar, dibuixava sobre els quadres, dibuixava els personatges de còmics i sèries d'animació que agradaven. Des d'aleshores he exposat els meus treballs en galeries i museus però sempre he desitjat que el meu treball es veïs en llocs on es mostren treballs que a mi em

soLEN inspirar. Per mi l'art es tornar el que a hom li donen. I l'ANIMAC és per mi una bonica oportunitat per retornar a animadors i affectionats a l'animació tot allò que m'han donat.

Què suposa l'animació a la teva vida? M'enCanten les sèries de mecànics bruts, la terra en perill, el noi i la noia, els dolents dolentots: sóc un romàntic.

El cos em demana animar els meus dibuixos i pintures. I en això estic... a poc a poc. JudasZ és un dels meus primers treballs en animació, un autoretrat irònic, on em retrato com un robot mecànic que salva el seu petit poble pesquer d'injustícies com la pujada de preu del transport urbà, el nou Macdonald's de la plaça del poble o els controls nocturns d'alcoholèmia.

Què és per a tu ser artista?

A la universitat vaig escriure el manifest de l'art Manga, en el qual feia apologia de l'artista orquestral. L'art d'un manga artista ha d'estar i arribar a tot arreu. El manga artista és pintor, escultor, vídeo artista, performer, dissenyador, cantant d'òpera, comerciant a la Xina, superheroí i malvat, el que faci falta. És un alquimista que fa realitat els seus desitjos, il·lusions i somnis a través de l'art.

Quin tipus de treball presentarà a Lleida? Per a l'ANIMAC a Lleida presento tres treballs molt diferents, però amb un punt en comú molt important: tots estan impregnats d'un caràcter lúdic festiu. Són propostes per fruir, això és per a mi l'art. Primer presentem en primícia mundial en JUDASZ, un inflable de 5 metres d'alçada amb un tobogan que farà les delícies dels nens i nenes que s'acostin a conèixer-lo a la Plaça Sant Joan. També faré un mural de 2x10 metres en directe a la Plaça Sant Joan. La gent podrà veure com treballo, podrà ajudar-me a pintar el mural si ho desitja, i bé, sobre les parets hi haurà

moments en els que projecti els meus vídeos i animacions. I per últim, hem muntat un duet JUDAS ARRIETA VS. XABI ERKIZIA, i farem una perfomance que durà per nom CABARET MANGA.

Dóna'n una pista d'això que fareu al CABARET MANGA?

Xabi Erkizia és un monstre i tot superheroí necessita d'un monstre amb el que lluitar. Qui seria en Shongoku sense en Vegeta o en Godzilla sense en King Gidora? Els dos treballem a Arteleku i ell està tot el dia maquinant coses: això m'agrada. Coneixem el treball que fem i ens vam proposar unir-lo, ajuntar forces i demostrar que monstres i superherois poden conviure en pau en aquest món. Treballar amb altres persones et fa créixer a tots els nivells.

Vam decidir batejar el projecte amb el nom de CABARET MANGA, i a partir d'aquí vam començar a elaborar un projecte en el qual uníem música, vídeo, perfomance... Farem apologia del Manga. Intentarem tornar a la nostra infantesa i a partir d'allí crear una peça total. Tots hi duem un monstre i un heroi a dins, i nosaltres intentarem posar-los en sintonia per tal d'evolucionar.

*Judas Arrieta, després d'unes anàlisis sanguínies, es va adonar que al seu ADN hi havia rastres clars que demostraven que no era un basc autòcton, és més, hi havia moltes similituds amb el dels orientals, però per haver crescut i viscut tota la seva vida al País Basc havia fet que la seva veta oriental es desenvolupés per sota de la basca. Amb el temps, la personalitat otaku-nipona de l'artista conviu perfectament amb la basca, i ambdues treballen en equip, ideant i elaborant infinitat de projectes des de 1995 i fins avui dia.*

Judas Arrieta  
artista

# Otaku Tales (històries d'un otaku)



Amb l'arribada del segle XXI, hem vist aparèixer cada cop més l'animació als museus, galeries i fires d'art. No mitjançant la venda d'acetats de produccions de dibuixos animats, com va estar de moda a la dècada dels noranta, sinó com "peces" produïdes per artistes visuals susceptibles de ser exhibides, venudes i comprades per comerciants de l'art, institucions i col·leccionistes. Molts dels principals museus del món i qualsevol biennal digna d'anomenar-se'n, han vist passar pels seus espais alguna peça de cine o vídeo realitzada o generada digitalment quadre a quadre, i en anys recents s'han organitzat varíes exposicions exclusivament amb obra d'artistes que utilitzen l'animació com una més de les seves eines d'expressió<sup>1</sup>.

Mentre l'animació en general tendeix a democratitzar-se mitjançant l'accés a equipament i software per a producció cada dia més barats, la proliferació de festivals d'animació i la possibilitat de fer d'internet una sala de projecció amb espectadors arreu del món, per altra banda al circuit de l'art hi comencen a sorgir edicions limitades de peces d'animació que difícilment poden ser vistes per un públic ampli i la comercialització de les quals està dictada per les capritxoses regles d'un mercat que tot just recentment ha assimilat el vídeo art i les peces interactives en la seva qualitat d'"objectes d'art".

Malgrat que l'animació en els seus inicis estava majoritàriament dirigida a adults i durant la primera meitat del segle XX hi va haver artistes visuals que la utilitzaren com una important eina d'experimentació, el mitjà quedà fora d'allò que es considerava "art seriós" durant dècades, i actualment estem

sent testimonis del reajustament que implica la falta de coneixement per part de curadors i historiadors de la tradició de l'animació com a eina d'expressió personal i producte cultural. Al llibre *Coleccionar Arte Contemporáneo*, d'Adam Lindemann, el glossari ni tan sols menciona l'animació en general. Defineix l'anime com a "films nipons de dibuixos animats, les figures bidimensionals i arguments dels quals estan basats en els còmics manga japonesos. Són part de la cultura popular japonesa contemporània i, en general, no estan reconeguts com una forma d'art". El vídeo art, en canvi, sí que està llistat com un dels termes que els futurs col·leccionistes haurien de conéixer, malgrat haver sorgit als anys seixanta.

Es parlen idiomes diferents al món de l'animació i de l'art: en un festival d'animació un curtmetratge sense narrativa coherent en el qual es desfan els personatges de plastilina a la meitat de la presa, significa que probablement es tracta d'un exercici fet per estudiants i que a l'encarregat de construcció de personatges li manca evidentment experiència; al món de l'art, quan al personatge principal de *Tiger Licking Girl's Butt* de l'artista sueca Nathalie Djurberg (presentat a la Biennal de Berlin) li cau contínuament la plastilina del cul, això fa que el personatge sembli "més vulnerable, i paradoxalment, humà"<sup>2</sup>. Allò que en un curtmetratge d'animació podria ser considerat una falta de coherència interna o un desconeixement imperdonable d'elements bàsics de narrativa, pot tractar-se en realitat d'un "comentari per part de l'artista sobre l'angoixa de la societat a partir d'un paradigma de referències auditives i visuals inconnexes" o d'una "dislocació intencional del temps i l'espai amb la finalitat d'evidenciar el sentit sentit de la vida urbana contemporània".

Em sembla que la major part d'allò que existeix actualment com a animació en el circuit de l'art són exploracions no del llenguatge mateix de l'animació, sinó una extensió de les possibilitats del dibuix, pintura, escultura, i performance, i sobretot en els casos d'artistes joves, es tracta d'intents per portar les peces a l'àmbit de la -glamurosa- "instal·lació multimèdia" (o millor dit, multisupport). Un animatic és exhibit al Museu d'Art Llatinoamericà de Buenos Aires com a "animació" i en altres exposicions abunda el vídeo rotoscopiat al que s'apliquen filtres que venen inclosos en aquests paquets bàsics de software per a manipulació d'imatges, o les "animacions" a les que una imatge es repeteix durant cinc o més quadres -no per fer un comentari intencional contra la fluïdesa en la il·lusió del moviment, sinó per un evident desconeixement de la història del mitjà i de nocions bàsiques d'animació. Això sí, mostrats en loops sense crèdits, en súper pantalles planes o en projeccions de gran format, la qual cosa els dóna un aire inconfusible de pertinença a l'espai museístic. Un altre recurs molt útil és la mostra en múltiples suports dels materials a partir dels quals es va construir l'animació com a dibuixos, escultures, notes, etc., la qual cosa es considera un recurs per tal d'evidenciar la mà de l'artista però que en molts casos compleix la doble funció d'obtenir objectes que puguin ser comercialitzats a partir d'una noció més tradicional d'objecte d'art.

L'art contemporani, com qualsevol construcció social, es defineix per consensos: una obra d'art ho és a partir del moment que se la legitima com a tal per la complexa xarxa de museus, galeries, curadors, crítics, historiadors, comerciants, artistes, escoles d'art, etc. Qualsevol seqüència d'imatges pot ser

convertida en "obra d'art" si es teixeix al voltant d'ella una adequada articulació teòrica.

Les passes a seguir pels verdaders animadors interessats en ser futures i consistentes estrelles del món de l'art, serien, en la meva opinió, dues:

a) començar a produir pel·lícules, vídeos o "peces" en les que existeixi una honesta exploració crítica dels propis límits de l'animació, o una ampliació de la percepció del propi artista o l'espectador en lloc de continuar a l'espai d'allò oníric, allò subjectiu i la crítica social que impera actualment; i, *molt* important,

b) reclutar algun jove curador de capçalera disposat a traduir i ancorar verbalment aquestes imatges en el dialecte del "món de l'art" per poder col·locar aquestes peces a l'ull de galeries, venedors i museus. Tal discurs és la goma d'enganxar gràcies a la que se sostenen moltes peces en les quals ni el propi artista té clar cap on es dirigeix. Per exemple, la imatge de Speedy Gonzales i Silvestre ha tingut cabuda en exposicions de vídeo art en fer ús dels recursos de l'"apropiació" i la "recontextualització" en el marc de "la desigual relació entre treballadors migrants i guardians dels interessos de l'imperialisme".

Un cop assolit, serà més senzill depassar la noció que l'animació no és "art" i es començarà a escriure una altra part de la història d'aquest mitjà.

Encara falta arribar al punt d'encontre de discursos que permeti que artistes com Jan Svankmajer o els Germans Quay tinguin retrospectives importants que incloguin el treball de dibuix, gràfica, o collage que han produït al marge de les seves pel·lícules

animades. El sud-africà William Kentridge és l'únic cas d'artista l'obra del qual ha estat presentada tant en espais de festivals d'animació com en els principals museus i biennals arreu del món, i el treball del qual és respectat pels dos gremis.

Els animadors desenvolupen, a força d'haver passat moltes hores davant del paper, la càmera o un ordinador, un sentit de la humilitat, una alta tolerància a la frustració i un respecte per l'ofici que semblarien incompatibles amb la pràctica contemporània de les arts tal com es venen ensenyant a les escoles, on saber manejar una càmera de vídeo o el Photoshop tenen prioritat sobre nocions bàsiques de dibuix o teoria del color. Caldrà veure quines implicacions tindrà la inserció de l'animació als museus, galeries i col·leccions a la concepció de l'animador com a practicant d'una forma d'art transmesa i perfeccionada durant generacions. Perquè són aquests animadors els que saben reconéixer el vestit nou de l'emperador a diferència d'alguns curadors i crítics.

Lourdes Villagómez  
realitzadora i productora d'animació

#### NOTES

1. Algunes d'aquestes exposicions: *Animations*, P.S. 1, Nova York; *Trickraum: Spacetricks*, Museum für Gestaltung, Zurich; *Analog Animation: Selections Spring 2006*, Drawing Center, Nova York; *Històries Animades*, Caixa Fòrum, Barcelona; *Fantasmagòria-Dibujo en Movimiento*, Museo Colecciones ICO, Madrid; *Momentary Momentum: Animated Drawings*, Parasol Unit Foundation for Contemporary Art, Londres; *Animated Painting*, San Diego Museum of Art, Califòrnia.

2. "As she (N. Djurberg) made Tiger Licking Girl's Butt (2004) clay kept falling off the titular behind. But the clay figures' patchiness makes them seem all the more vulnerable and, paradoxically, human". Carly Berwick, Art News, "Critics Pick: Nathalie Djurberg", Art News, setembre 2006, p. 160.

# El vestit nou de l'emperador. L'animació i el món de l'art



**NOGUERA PIÑOL**  
Concessionari Oficial **MINI**

**[www.miniworld.es](http://www.miniworld.es)**

Camí Vell s/n  
Alpicat (Lleida)  
973 26 89 99  
[xrue@noguera-pinyol.cat](mailto:xrue@noguera-pinyol.cat)

## Presentación ANIMAC 2008

Àngel Ros Domingo  
alcalde de Lleida

La Muestra Internacional de Cinema de Animación de Cataluña-ANIMAC es un motivo de orgullo para todos los ciudadanos y ciudadanas de Lleida; es un acontecimiento que a la vez que nos permite ser partícipes de un hito cultural de primer orden, facilita que personas de todas partes visiten nuestra ciudad y proyecta Lleida al mundo. Los leridanos y leridanas tenemos el placer de ser anfitriones y espectadores privilegiados de esta propuesta ambiciosa y moderna que honra la ciudad.

ANIMAC enfilá su 12<sup>a</sup> edición y por tercer año ostenta por derecho aquello que, efectivamente, ya ejercía de hecho: ser el festival de animación por excelencia de Cataluña y uno de los de referencia del Estado. Así, con esta nueva edición, la organización, creo que sabiamente, ha sabido remachar el clavo del éxito al ofrecer una programación de distinguida calidad y al apostar de nuevo por un abanico de actividades paralelas que la experiencia ha demostrado que aportan ese plus de brillo que desde hace tantos años sabe ofrecer ANIMAC. Y, como ejemplo, pienso en las sesiones matinales que involucran y divierten a los niños y niñas; en los talleres que piden una implicación activa del espectador o en los desayunos con los autores que permiten conocer de una forma directa a los creadores y su trabajo. Además, este año tiene un especial protagonismo en la muestra Japón, lugar de maestría mundial en animación y cultura, si bien lejana de nuestras raíces, cada vez más cercano a nosotros.

Como alcalde de Lleida, agradezco el esfuerzo de todos los profesionales que hacen posible esta Internacional de Cinema de Animación de Cataluña-ANIMAC 2008, doy la bienvenida a aquellos que estos días visitan nuestra ciudad y os invito a todas y a todos a disfrutar de ANIMAC 2008.

## ANIMAC 2008: tirar del hilo

Isabel Herguera  
directora de ANIMAC

Un amigo me explicó el origen de los eclipses según una mitología oriental. Me lo contó en un idioma que no es el mío, y según lo que entendí, me imaginé lo siguiente: una cabeza decapitada se come al sol, y al no disponer de cuerpo, el sol es expulsado por la garganta. Así ocurren los eclipses. Esta imagen me gustó y rápidamente me apropié de ella.

Existen palabras o conceptos de difícil traducción, pues no tienen la misma equivalencia en distintas lenguas. La interpretación que de ellas hacemos puede o no ajustarse a la idea original. Nos valemos de nuestro vocabulario o entorno conocido para encontrarle un significado.

En esta frontera quebradiza entre la animación y la actividad artística, este fenómeno de interpretar y reinventar historias ocurre con frecuencia. Es parte fundamental del proceso de creación y se desarrolla en dos direcciones. Por parte del artista, durante su producción; y por parte de la audiencia, durante su visualización. Este ejercicio de asimilación hace que nuestro vocabulario se amplíe y, a consecuencia de ello, nuestro universo de cosas conocidas se expanda. La animación es una disciplina que, por su carácter y desde sus orígenes, se nutre de todas las artes. Atraviesa las líneas divisorias entre una y otra sin prejuicios ni tabúes. Es principalmente un juego, y como tal, puede ser intuitivo y de carácter experimental. Es una disciplina que requiere de nuestra agilidad y osadía para pasar de un código a otro sin mayores traumas. La interpretación que cada uno hacemos de las cosas a las que estamos expuestos es un código personal y no transferible, pero puede servir de referencia o punto de partida para otros.

Yo, ante aquello que considero intraducible, suelo hacer dos cosas: bien busco la información complementaria que pueda darle un sentido, bien simplemente lo dejo estar, esperando a que el tiempo, en su devenir, lo explique.

Por ejemplo, el artista coreano Nam June Paik, al ver mi primera película de animación, *Spain Loves You*, hizo un comentario que en aquel momento me resultó incomprendible. Ante este trabajo que trataba sobre mi familia, Nam June Paik apuntó: "Mi abuela guardaba el arroz en un baúl de madera, en cuyas profundidades habitaba un cocodrilo".

Como creo que los acontecimientos a los que estamos expuestos forman parte de un todo en el que están escritas las claves para resolver este trabalenguas existencial, retomo la historia inicial: la cabeza decapitada.

Pasaron las semanas y la imagen de la cabeza decapitada comiéndose al sol surgía en los garabatos que inconscientemente dibujo cuando estoy al teléfono. Le pido a mi amigo que me vuelva a explicar este mito oriental sobre el origen de los eclipses. Supongo

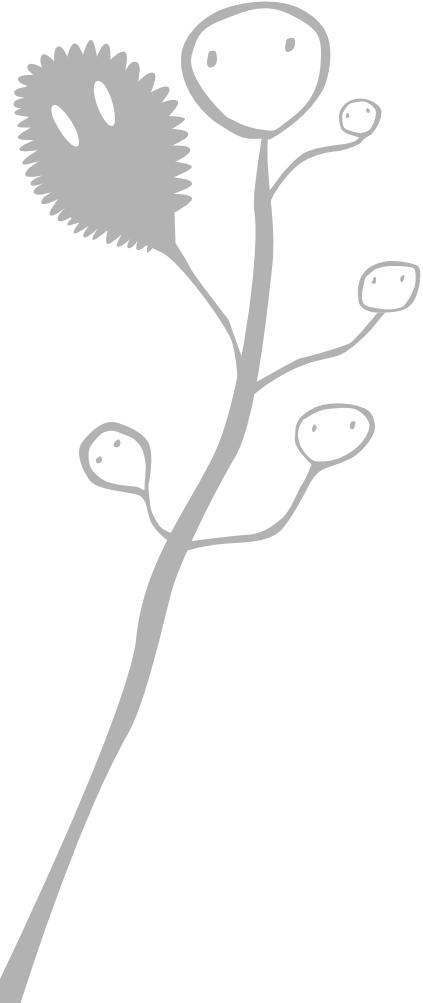
que como la cabeza decapitada formaba ya parte de mi código de imágenes, esta vez soy capaz de asimilar los detalles y entiendo otras cosas. El demonio Rahu, envidioso del poder de los dioses, les arrebató el sol. Estos, enfurecidos, le cortaron la cabeza, y desde entonces Rahu cabalgó por el firmamento intentando comerse el sol. Cuando lo logra, se producen los eclipses.

Ya que estoy haciendo cabriolas, me sirvo de esta historia para editar y reinventar otra que me sirva como respuesta al comentario de Nam June Paik. Tirando del hilo, dibujo la siguiente conclusión: durante un eclipse de sol es recomendable hurgar en el baúl del arroz, para que el cocodrilo que allí se esconde, aprovechando la oscuridad, te merienda y descubras en sus entrañas un motivo para contar.

Estoy segura de que lo que Nam June Paik se proponía a través de sus comentarios era que rompiéramos con nuestros tabúes y que nos alejáramos de ese universo que considerábamos conocido y seguro. De esta forma seremos capaces de adentrarnos en nosotros mismos y, por extensión, en el universo de nuestros vecinos.

Este es, a fin de cuentas, el objetivo de ANIMAC 2008.

Nosotros os ofrecemos las historias con sus jeroglíficos sin resolver. De vosotros depende el tener las puertas abiertas para que este universo, al cual se le atribuyen propiedades elásticas, se expanda indefinidamente.



## Una punta del iceberg

Erik van Drunen  
Holland Animation Film Festival

Se ha hablado y escrito mucho sobre el potencial ilimitado de las películas animadas para retratar el espacio interior humano, los sentimientos y los pensamientos, o sea, cualquier estado de ánimo. El arte, el cinema y más concretamente la animación, ofrecen un amplio abanico de posibilidades para crear visualmente lo que a veces no se puede decir de manera sencilla con palabras. El alcance de la mente humana es ilimitado y el surrealismo nos ayuda a comprender, a explorar vías y posibilidades para soltar y examinar nuestras interioridades.

Nuestra experiencia puede resultar mucho más dramática o, como mínimo, mucho más sorprendente que la ficción. La esquizofrenia, las alucinaciones, las compulsiones, las neurosis y la depresión van mucho más lejos de lo que la mayoría de nosotros puede comprender. Para nosotros que nunca lo hemos experimentado o nunca nos hemos encontrado en tal situación, e incluso para aquellos que sí lo han hecho, sigue siendo un estado atrapado entre fotogramas.

La mente humana no siempre tiene en cuenta las reglas y las normas de la realidad. Y en este caso, no me refiero a la fantasía y la poesía, por citar sólo dos posibilidades de existencia muy conocidas, bien logradas e incluso a menudo populares. Lo que llamamos condición humana normal es una fuente inagotable y fascinante de creación en general. Las enfermedades psiquiátricas amplían aún más este universo. Comunicación para dar perspicacia o intentos de describir una percepción del entorno más profunda y muchas veces incomprensible u oscura. Da lugar a documentales animados sobre temas psiquiátricos, historias profundamente personales e imágenes metafóricas. Pero no sólo eso: el programa también demuestra que los cómicos americanos a veces encuentran su origen en la normalidad por oposición a lo lunático, pero no con el propósito de ofrecer perspicacia sino sencillamente de narrar una historia ligera o divertida. Y sí, las películas de animación también tratan y cuestionan la presión social y las expectativas que pueden convertirse en una carga para el individuo. Entonces el humor puede resultar muy útil para evitar la pedantería, pero sin perder nunca el rumbo.

El surrealismo consideraba la inconsciencia como una fuente ilimitada y una manera de buscar la actividad más pura de la mente y del alma sin limitaciones de la razón condicionada y lo daba a conocer de muchas maneras. Este movimiento artístico, o mejor dicho, principios (algunos de los cuales figuraban en un manifiesto), investiga aquello que no siempre tiene una conexión lógica. La escritura automática, entre otras, era uno de los procedimientos a través del cual los artistas intentaban ir más allá de la razón para dar libre expresión a su ser más interno. Sólo entonces el ser puro puede liberarse de la razón condicionada y del mundo como lo conocemos. Pero no se trata del único camino, eso seguro.

Las posibilidades intrínsecas de la animación proporcionan casi el mismo léxico ilimitado. La producción de animación es en muchos aspectos el contrario de la escritura automática. Está claro que la forma artística da directores de animación que trabajan espontáneamente. El collage, escribir y pintar directamente sobre el celuloide o pintar sobre cristal estimula la inconsciencia durante el proceso. Pero en general la mayoría de las obras tiene un guión claro y son deliberadas, sin volverse demasiado freudianas. ¿La animación no es, por sí misma, una actividad compulsiva que controla todos los aspectos de la imagen audiovisual en movimiento en una fracción de segundo?

Sin embargo, este programa no trata de eso. Sólo intenta levantar una punta del velo que cubre el mundo misterioso, a veces incomprensible, y a veces también terrorífico. Pero no es necesariamente sólo un mundo oscuro y melancólico. Considerémoslo un terreno de juego para adultos.

A partir de mi bagaje anterior como enfermero psiquiátrico, fue apasionante poder configurar un programa que investiga y captura los estados psicológicos extremos del ser. No se trata de asesinos en serie, acosadores u otras barbaridades sino de cortometrajes con temas más o menos grandes o pequeños, pero a menudo personales. Un programa breve sólo revela un pedazo de la punta del iceberg. Como el inconsciente, aún hay mucho, mucho más por explorar.

## Miedo y deseo al caer y la película animada

Maureen Selwood  
profesora de Calarts

Alguna cosa diferencia caer en la animación de hacerlo en otras formas de arte. El sentido de caer, la amenaza que ello implica, hace tiempo que forma parte de nuestra psique cuando intentamos comprendernos a nosotros mismo. En *Seis propuestas para el próximo milenio*, Italo Calvino, en el capítulo sobre la ligereza la denomina lo contrario de caer. Se refiere a la melancolía como la tristeza que ha asumido la ligereza, en que el humor se transforma en comedia que ha perdido su peso corporal. Melancolía y humor están inextricablemente mezclados. El problema de escapar de las fuerzas de la gravedad y de sus efectos sobre la imaginación son evidentes en muchas películas, performances y obra gráfica. Pero hemos acabado asociando la animación con un espacio donde los personajes caen y vuelven a caer pero nunca mueren ni se desangran.

Cuando las novelas gráficas de Max Ernst aparecieron después de la Primera Guerra Mundial, el orden social se estaba haciendo añicos. La ruptura de los códigos morales y el sistema burgués que antes los sostenía tocaba a su fin. Ernst cogió imágenes de novelas románticas baratas del siglo anterior y las reorganizó (de manera apropiada) en expresiones surrealista creando un momento seminal en la confección de collages. En *Une semaine de bonté* (*Una semana de bondad*, 1933) la imagen de una mujer que cae sucesivamente cada vez reconstituida en un contexto onírico, inquietante, provocador y cargado de deseo masculino por controlar la carnalidad femenina. Años más tarde, la bailarina europea formada en Estados Unidos Pina Bausch creó *Café Müller* (1978), una coreografía en la que la mujer revive el recuerdo del café propiedad de sus padres en Alemania. Aquí se recrea el recuerdo de esconderse debajo de las mesas del bar con sillas que caen cuando ella pasa por enmedio con los ojos cerrados. Aunque se haya descrito como una coreografía de un frenesí sistemático, hay un elemento de deseo que es necesario rescatar de una caída (por sus padres). La levantan constantemente y la dejan caer. Mirar este espectáculo es como ver un ciclo de animación.

En *When the Day Breaks* (1999) de Wendy Tilby y Amanda Forbis, un limón cae a una alcantarilla y nos transporta a través de un montaje, paso a paso, a los años que vivió un personaje después de que lo atropellara un coche. Una vez muerto, se retrocede hasta su nacimiento. Después de caer, el limón se parece a un huevo y el sistema circulatorio del cuerpo se plasma de manera notable en detalles abstractos que ilustran cómo está constituido el cuerpo humano. Es el inicio de nuestra existencia antes de que se una con un espermatozoide para volverse humano. Los iconos de una vida vuelven atrás haciendo que el personaje que primero aparece como poco compasivo, distante y extraño se convierta en alguien conocido. Como en *Father and Daughter* el personaje se va con dos perros que persiguen a la ambulancia (el ataúd) que muestran el camino hacia el Hades, perros



enviados por las Parcas cuando llega la hora de la muerte.

En *Father and Daughter* (2000) de Michael Dudok de Wit, una chica crece después de despedirse de su padre. Vive en un estado que la hace querer volver a los brazos reconfortantes de su progenitor. Éste la deja en una serie de movimientos de retirada y cuando vuelve al sitio en el que su padre la dejó (el recuerdo), siempre mira hacia abajo. Los modelos perfectamente alineados de los árboles y las colinas con sus formas y sombras esbozadas tan meticulosamente muestran hasta qué punto están fijados los modelos de vida. Al final muere y se reencuentra con él en una serie de escalones que bajan. Al principio se para e intenta apoyar la bicicleta, pero sigue cayendo, anticipando por un momento su propia caída a la Tierra. La mujer mayor baja al lugar donde se encuentra ahora el barco naufragado con el que se marcó su padre en un círculo mítico. Sube a la barca, se duerme y cae en un sueño (después de la vida), volviendo así a (el recuerdo de) su infancia y a la calidez del abrazo.

En *Jojo in the Stars* (2003) de Marc Craste, una trapecista (un ángel) actúa bajo un foco para el público en una carpa que recuerda a la arquitectura fascista. Desde la oscuridad entra un montón de gente. Sus cuerpos tienen una iluminación interior que se refleja en los actos del circo y en rayos de luz artificial que anuncian al artista que sale de un globo, una tapa (jaula) protectora. Se columpia y vuela a la parte alta de la carpa y ve al objeto de su deseo. Está encerrada dentro del círculo de la tienda pero su amante la rescata cuando, con unas llaves, abre la puerta de su celda y la lleva hacia el mundo exterior. La atmósfera está llena de basura que cae todo el rato. Los amantes unidos se abrazan a la esfera celestial pero son capturados por el malvado director. Huyendo, vuelan hacia la libertad pero sólo uno de ellos, JoJo, tiene alas. El hombre cae pero el deseo que salvó a JoJo sólo le empuja a caer. Mientras siguen cayendo los detritos, una pluma cae sobre el personaje. Aquí la ligereza refleja la melancolía. La lluvia refuerza la tristeza. Pero después de muchos años una forma con ruedas vuelve con un personaje accidentado decidido a unirse de nuevo con JoJo. Su deseo de abrazar a su amante vuelve a dar vida a JoJo. La caída necesaria finalmente da paso al amor deseado.

En *City Paradise* (2004) de Gaëlle Denis, una mujer llega a Londres como extranjera y rápidamente la vemos sentarse en el alféizar de una sala de baño, muy por encima del suelo. Se encuentra en desequilibrio en un país donde no conoce la lengua. Va a nadar a una piscina pública. Pero cuando entra se da un golpe en la cabeza con el borde de la piscina y cae al agua en un paisaje mítico donde agua y tierra se mezclan. Encuentra figuras que simbolizan un tropo, se anticipa a un cambio. Vuelve "volando" a casa. Regurgita un pez (su lengua extranjera) y de golpe es capaz de hablar inglés con el vecino que llama a su puerta (un abrazo). La película entonces revela un paisaje donde el laberinto de la ciudad se ve como un complejo con sirenas que cantan mientras las burbujas van hacia arriba. El vuelo (la ligereza) vence a la caída (la gravedad).

## Otaku Tales (historias de un otaku)

Judas Arrieta  
artista

*Judas Arrieta es un manga artista que hace exactamente 36 años salió en paquete-postal transportado por una cigüeña via París-Tokio. Por un problema de embriaguez y unos fuertes vientos alisios, la susodicha cigüeña fue a parar a una pequeña aldea guipuzcoana llamada Hondarrabia. Allí creció y superó una infancia enganchado a la televisión, y a dibujos animados made in Japan en especial. Sin saber por qué, amaba con locura a Mazinger Z, soñaba con Ultraman... y se empezó a interesar por la cultura asiática.*

### ¿Qué es eso de Manga artista?

Es como mi nombre, Judas, son etiquetas que me pongo antes de que alguien se invente o me ponga una. En el arte se tiende a clasificarlo todo, esto es esto... aquello es aquello... así la gente sabe por donde anda. Yo me autoclasifico solo, autista o ludópata antes que artista. Manga artista hasta la muerte. El arte me parte o el arte consiste en no pararse. Últimamente estoy pensando en el seudónimo de terrorista del arte pero por el momento más que terrorista soy un turista del arte. El manga, los cómics... he crecido con ellos, cuando estaba enfermo en cama mi medicina eran los tebeos. Manga art Go! Go!

### ANIMAC 2008, Lleida... ¿Por qué estás aquí?

Desde pequeño dibujaba superhéroes que veía en la tele y los cómics... fui creciendo a lo ancho, me salí pelo por todas partes pero en mis manos seguía el lápiz haciendo garabatos. Un día decidí dedicarme a la pintura y empecé a pintar cuadros sin parar. Más que pintar dibujaba sobre los cuadros, dibujaba los personajes de cómics y series de animación que gustaban. Desde entonces he expuesto mis trabajos en galerías y museos pero siempre he deseado que mi trabajo se viera en lugares donde se muestran trabajos que a mí suelen inspirarme. Para mí el arte es devolver lo que a uno le dan. Y ANIMAC para mí es una bonita oportunidad para devolver a animadores y aficionados a la animación lo que a mí me han dado.

### ¿Qué supone la animación en tu vida?

Me encantan las series de brutos mecánicos, la tierra en peligro, el chico y la chica, los malos malos: soy un romántico. El cuerpo me pide animar mis dibujos y pinturas. Ahí ando... poco a poco. JudasZ es uno de mis primeros trabajos en animación, un autorretrato irónico, donde me retrato como un robot mecánico que salva a su pequeño pueblo pesquero de injusticias como la subida de precio del transporte urbano, el Macdonald's nuevo en la plaza del pueblo o los controles nocturnos de alcoholemia.

### ¿Qué es para ti ser artista?

En la universidad escribí el manifiesto del arte Manga. En él hacía apología del artista orquesta. El arte de un manga artista tiene que estar y llegar a todas partes. El manga artista es pintor, escultor, video artista, performer, diseñador, cantante de ópera, comerciante en China, superhéroe y villano, lo que haga falta. Es un alquimista que hace realidad sus deseos, ilusiones y sueños a través del arte.

### ¿Qué tipo de trabajo vas a presentar en Lleida?

Para ANIMAC en Lleida presento tres trabajos muy diferentes, pero con un punto en común muy importante: todos están impregnados de un carácter lúdico festivo. Son propuestas para disfrutar, eso es para mí arte. Primero presentamos en primicia mundial a JUDASZ, un hinchable de 5 metros de altura con un tobogán que hará las delicias de los niños que se acerquen a conocerlo a Plaça Sant Joan. También haré un mural de 2x10 metros en directo en la Plaça Sant Joan. La gente podrá ver cómo trabajo, podrá ayudarme a pintar el mural si quiere, y bueno, sobre las paredes habrá momentos en los que proyecte mis vídeos y animaciones. Y por último, hemos montado un dueto JUDAS ARRIETA VS. XABI ERKIZIA, y faremos una performance llamada CABARET MANGA.

### ¿Danos una pista de lo que haréis en el CABARET MANGA?

Xabi Erkizia es un monstruo y todo superhéroe necesita un monstruo con el que luchar. ¿Quién sería Shongoku sin Vegeta o Godzilla sin King Gidora? Los dos trabajamos en Arteleku y está todo el día maquinando cosas: eso me gusta. Conocemos el trabajo que hacemos y nos propusimos unirlo, juntar fuerzas y demostrar que monstruos y superhéroes pueden vivir en paz en este mundo. Trabajar con otras personas te hace crecer a todos los niveles.

Decidimos bautizar el proyecto con el nombre de CABARET MANGA, y a partir de ahí empezamos a trabajar. El proyecto se desarrolla en un café teatro con público y en directo así que nuestro objetivo más importante es el de no aburrir. A partir de aquí empezamos a elaborar un proyecto en el que uníamos música, video, performance... Vamos a hacer apología del Manga. Vamos a intentar volver a la niñez y a partir de ahí crear una pieza total. Todos tenemos un monstruo y un héroe en nuestro interior y nosotros intentaremos ponerlos en sintonía para evolucionar.

*Judas Arrieta, después de un análisis sanguíneo, se dio cuenta de que en su ADN había rastros claros que demostraban que no era un vasco autóctono, es más, había muchas similitudes con el de los orientales, pero el haber crecido y vivido toda su vida en el País Vasco había hecho que su veta oriental se desarrollara por debajo de la vasca. Con el tiempo, la personalidad otaku-nipona del artista convive perfectamente con la vasca, y las dos trabajan en equipo, ideando y elaborando infinidad de proyectos desde 1995 hasta hoy en día.*

## El traje nuevo del emperador. La animación y el mundo del arte

Lourdes Villagómez

realizadora y productora de animación

Con la llegada del siglo XXI, hemos visto aparecer cada vez más la animación en museos, galerías y ferias de arte. No mediante la venta de acetatos de producciones de dibujos animados, como estuvo de moda en la década de los noventa, sino como "piezas" producidas por artistas visuales susceptibles de ser exhibidas, vendidas y compradas por comerciantes del arte, instituciones y coleccionistas. Muchos de los principales museos del mundo y cualquier bienal digna de llamarse tal, han visto pasar por sus espacios alguna pieza de cine o vídeo realizada o generada digitalmente cuadro por cuadro, y en años recientes se han organizado varias exposiciones exclusivamente con obra de artistas que utilizan a la animación como otra de sus herramientas de expresión<sup>1</sup>.

Mientras la animación en general tiende a democratizarse mediante el acceso a equipo y software para producción cada día más baratos, la proliferación de festivales de animación y la posibilidad de hacer de internet una sala de proyección con espectadores alrededor del mundo, por otro lado en el circuito del arte empiezan a surgir ediciones limitadas de piezas de animación que difícilmente pueden ser vistas por un público amplio y cuya comercialización está dictada por las caprichosas reglas de un mercado que apenas recientemente ha asimilado al videoarte y las piezas interactivas en su calidad de "objetos de arte".

A pesar de que la animación en sus inicios era mayormente dirigida a adultos y durante la primera mitad del siglo XX hubo artistas visuales que la utilizaron como una importante herramienta de experimentación, el medio quedó fuera de lo que era considerado "arte serio" durante décadas, y actualmente estamos siendo testigos del reajuste que implica la falta de conocimiento por parte de curadores e historiadores de la tradición de la animación como herramienta de expresión personal y producto cultural. En el libro *Coleccionar Arte Contemporáneo*, de Adam Lindemann, el glosario ni siquiera menciona la animación en general. Define el anime como "filmes nipones de dibujos animados, cuyas figuras bidimensionales y argumentos están basados en los cómics manga japoneses. Son parte de la cultura popular japonesa contemporánea y, en general, no están reconocidos como una forma de arte". El videoarte, en cambio, sí está listado como uno de los términos que los futuros coleccionistas deberían conocer, a pesar de que éste no surgió hasta los años sesenta.

Se hablan idiomas diferentes en el mundo de la animación y del arte: en un festival de animación un cortometraje sin narrativa coherente en el cual se deshacen los personajes de plastilina a la mitad de la toma significa que probablemente se trata de un ejercicio hecho por estudiantes y que el encargado de construcción de personajes carece evidentemente de experiencia; en el mundo del arte, cuando al personaje principal de *Tiger Licking Girl's Butt* de la artista sueca Nathalie Djurberg (presentado en la Bienal de Berlín) se le cae continuamente la plastilina del

trasero, esto hace que el personaje parezca "más vulnerable, y paradójicamente, humano".<sup>2</sup> Lo que en un cortometraje de animación podría ser considerado una falta de coherencia interna o un desconocimiento imperdonable de elementos básicos de narrativa, puede tratarse en realidad de un "comentario por parte del artista sobre la angustia de la sociedad a partir de un paradigma de referencias auditivas y visuales inconexas" o de una "dislocación intencional del tiempo y el espacio con el fin de evidenciar el sinsentido de la vida urbana contemporánea".

Me parece que la mayor parte de lo que existe actualmente como animación en el circuito del arte son exploraciones no del lenguaje mismo de la animación, sino una extensión de las posibilidades del dibujo, pintura, escultura, y performance, y sobre todo en los casos de artistas jóvenes, se trata de intentos por llevar las piezas al ámbito de la -glamurosa- "instalación multimedia" (o mejor dicho, multisporte). Un animatic es exhibido en el Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires como "animación" y en otras exposiciones abunda el vídeo rotoscopiado al que se le aplican filtros que vienen incluidos en paquetes básicos de software para manipulación de imágenes, o las "animaciones" en las que una imagen se repite durante cinco o más cuadros -no por hacer un comentario intencional en contra de la fluidez en la ilusión del movimiento, sino por un evidente desconocimiento de la historia del medio y de nociones básicas de animación. Eso sí, mostrados en loops sin créditos, en superpantallas planas o en proyecciones de gran formato, lo cual les da un aire inconfundible de pertenencia al espacio museístico. Otro recurso muy socorrido es la muestra en múltiples soportes de los materiales a partir de los cuales se construyó la animación como dibujos, esculturas, notas, etc., lo cual se considera un recurso para evidenciar la mano del artista pero que en muchos casos cumple la doble función de obtener objetos que puedan ser comercializados a partir de una noción más tradicional de objeto de arte.

El arte contemporáneo, como cualquier construcción social, se define por consensos: una obra de arte lo es a partir de que se legitima como tal por la compleja red de museos, galerías, curadores, críticos, historiadores, comerciantes, artistas, escuelas de arte, etc. Cualquier secuencia de imágenes puede ser convertida en "obra de arte" si se teje alrededor de ella una adecuada articulación teórica.

Los pasos a seguir para los verdaderos animadores interesados en ser futuras y consistentes estrellas del mundo del arte serían, en mi opinión, dos:

a) empezar a producir películas, vídeos o "piezas" en los que exista una honesta exploración crítica de los propios límites de la animación, o una ampliación de la percepción del propio artista o el espectador en lugar de continuar en el espacio de lo onírico, lo subjetivo y la crítica social que impera actualmente; y –muy importante,

b) reclutar a un joven curador de cabecera dispuesto a traducir y anclar verbalmente esas imágenes en dialecto de "mundo del arte" para poder

colocar esas piezas en el ojo de galerías, vendedores y museos. Tal discurso es el pegamento con el que se sostienen muchas piezas en las cuales ni el propio artista tiene claro hacia donde se dirige. Por ejemplo, la imagen de Speedy Gonzales y Silvestre ha tenido cabida en exposiciones de videoarte al hacer uso de los recursos de la "apropiación" y la "recontextualización" en el marco de "la desigual relación entre trabajadores migrantes y los guardianes de los intereses del imperialismo".

Una vez logrado lo anterior, será más sencillo rebasar la noción de que la animación no es "arte" y se empezará a escribir otra parte de la historia de este medio.

Todavía falta llegar al punto de encuentro de discursos que permita que artistas como Jan Svankmajer o los Hermanos Quay tengan retrospectivas importantes que incluyan el trabajo de dibujo, gráfica, o collage que han producido al margen de sus películas animadas. El sudafricano William Kentridge es el único caso de artista cuya obra ha sido presentada tanto en espacios de festivales de animación como en los principales museos y bienales alrededor del mundo, y cuyo trabajo es respetado por los dos gremios.

Los animadores desarrollan, a fuerza de haber pasado muchas horas frente al papel, la cámara o un ordenador, un sentido de humildad, una alta tolerancia a la frustración y un respeto por el oficio que parecieran incompatibles con la práctica contemporánea de las artes tal como se viene enseñando en las escuelas, en donde saber manejar una cámara de vídeo o Photoshop tienen prioridad sobre nociones básicas de dibujo o teoría del color. Habrá que ver qué implicaciones tendrá la inserción de la animación en museos, galerías y colecciones en la concepción del animador como practicante de una forma de arte transmitida y perfeccionada durante generaciones. Porque son estos animadores los que saben reconocer el traje nuevo del emperador, a diferencia de algunos curadores y críticos.

### NOTAS

1. Algunas de estas exposiciones: *Animations*, P.S. 1, Nueva York; *Trickraum: Spacetricks*, Museum für Gestaltung, Zurich; *Analog Animation: Selections Spring 2006*, Drawing Center, Nueva York; *Històries Animades*, Caixa Fòrum, Barcelona; *Fantasmagoria-Dibujo en Movimiento*, Museo Colecciones ICO, Madrid; *Momentary Momentum: Animated Drawings*, Parasol Unit Foundation for Contemporary Art, Londres; *Animated Painting*, San Diego Museum of Art, California.

2. "As she (N. Djurberg) made Tiger Licking Girl's Butt (2004) clay kept falling off the titular behind. But the clay figures' patchiness makes them seem all the more vulnerable and, paradoxically, human". Carly Berwick, Art News, "Critics Pick: Nathalie Djurberg", Art News, septiembre 2006, p. 160.



**Presentation: ANIMAC 2008**

Angel Ros Domingo  
Lleida's Mayor

The International Animation Film Exhibition of Catalonia-ANIMAC is a source of pride for all citizens of Lleida. It is an event that also allows us to participate in a first class-cultural challenge, brings people from all over to visit our city and promotes Lleida in the world. We, the people of Lleida, have the pleasure to be the privileged hosts and spectators of this ambitious and modern project that honours the city.

This is the 12th ANIMAC and for the third year it enjoys full recognition of what it has always been: the animation festival par excellence in Catalonia and one of the references for the whole of Spain. Thus, in this new year, the organisation has, in my opinion, skilfully repeated its success through a distinguished programme of quality, offering a range of parallel activities that experience has proven add that extra sparkle which for so many years ANIMAC has provided. And, as an example, I would like to mention the morning sessions that involve and entertain the very young; the workshops which encourage the active participation of the visitors; or the breakfasts with the filmmakers, which offer us a direct way of getting to know the creators and their work. Moreover, this year's highlight is the special participation of Japan, the world leader in animation and culture which, despite its very different roots, is increasingly closer to us.

As Mayor of Lleida, I would like to express my appreciation of the efforts of all the professionals who have made the International Animation Film Exhibition of Catalonia-ANIMAC 2008 possible, welcome all those visiting our city and invite everyone to enjoy ANIMAC 2008.

**ANIMAC 2008: Following the track**

Isabel Herguera  
ANIMAC director

A friend explained to me the origin of eclipses according to oriental mythology. It was told to me in a language which is not my own and, in terms of what I understood, I imagined the following: a decapitated head eats the sun and, not having a body, the sun is expelled through the throat. This is how eclipses happen. I liked this image and quickly made it my own.

There are words or concepts which are difficult to translate, because they do not have the same equivalency in different languages. The interpretation we make of them may or may not fit the original idea. We use our vocabulary or known environment to give it meaning.

This phenomenon of interpreting and reinventing stories occurs frequently on this fragile frontier between animation and artistic activity. It is a fundamental part of the process of creation and develops in two directions: by the artist, during his/her production, and by the audience, during their viewing. This exercise of assimilation means that our vocabulary expands and, consequently, so does our universe of known things. Animation is a discipline that, because of its character and since its origins, has fed off all the arts. It crosses the dividing lines between one and another without prejudices or taboos. It is mainly a game and, as such, can be intuitive and experimental. It is a discipline that requires our agility and boldness in order to pass from one code to another without too many traumas. The interpretation that each of us makes of things to which we are confronted is a personal and not transferable code, but can serve as a reference or starting point for others.

Faced with something I consider untranslatable, I usually do one of two things: I either look for complementary information that can make sense of it, or simply leave it be, hoping that it will be explained in time.

For example, when he saw my first animation film, *Spain Loves You*, the Korean artist Nam June Paik made some comments that at the time I found incomprehensible. About this work that dealt with my family, Nam June Paik noted: "My grandfather stored the rice in a wooden trunk, in whose depths there lived a crocodile."

As I think that the events we are confronted to form part of a whole in which the keys for resolving these existential tongue twisters are written, I pick up the initial story: the decapitated head.

Weeks went by and the image of the decapitated head eating the sun emerged in the doodles I unconsciously draw when on the phone. I asked my friend to explain again the oriental myth of the origin of eclipses. I suppose that as the decapitated head now formed part of my code of images, this time I am capable of assimilating the details and I understand other things. The demon Rahu, envious of the power of the gods, snatched away the sun from them. Angered, they cut off his head, and since then Rahu

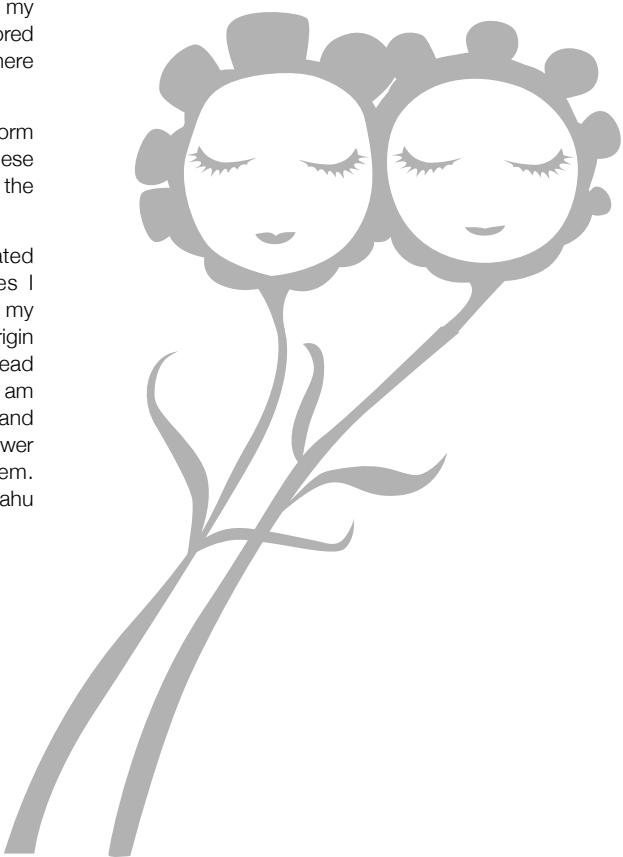
rides through the firmament trying to eat the sun. When he manages to do so, there is an eclipse.

Now that I am capering about, I use this story to edit and reinvent another that serves me as a response to Nam June Paik's comments. Following the track, I reach this conclusion: during an eclipse of the sun it is recommendable to rummage around in the rice trunk so that the crocodile hiding there, taking advantage of the darkness, snacks on you and you discover in his entrails a reason to tell stories.

I am sure that what Nam June Paik was suggesting through his comments was that we should break with our taboos and distance ourselves from this universe that we consider known and safe. In this way, we will be able to go deeper into ourselves and, by extension, into the universe of our neighbours.

This is, in the end, the objective of ANIMAC 2008.

We offer you the stories with their hieroglyphics unsolved. It depends on you to keep the doors open so that this universe, attributed with elastic properties, expands indefinitely.



## A Tip of the Iceberg

Erik van Drunen  
Holland Animation Film Festival

Much has been said and written about the unlimited potential of animated film to depict the human inner space, feelings and thoughts; in fact, all states of being. The arts, film and especially animation have a wide range of possibilities to visually create what is not always simply said in words. The scope of the human mind is boundless and surrealism has helped us to understand and explore and find ways of releasing the inward.

Our real existence can be much more dramatic or at least much more surprising than fiction. Schizophrenia, hallucinations, compulsiveness, neurosis and depression reach far beyond the comprehension of most of us. For those of us who have never experienced or encountered it, and even for those who have, it remains a state caught between frames.

The human mind does not always consider the rules and regulations of reality. And in this case I am not referring to fantasy and poetry, to mention two well-known, successful and often even popular possibilities of existence. The so-called normal human condition is a fascinating inexhaustible source for creation in general. Psychiatric conditions extend this universe even more. Communication provides insight or attempts to depict the deepest and often incomprehensible or obscure perception of the environment. This results in animated documentaries on psychiatric subjects, deeply personal stories and metaphorical pictures. But not only that, the programme also shows that the American cartoon sometimes found its source in normality versus the lunatic but not with the purpose of providing insight but just of telling a light-hearted or funny story. And, yes, animated films also deal with and question the social pressure and expectations which can become a burden for the individual. Humour can then be very helpful in avoiding being too pedantic but still without missing the point.

Surrealism considers the unconscious as an unlimited source and attempts to seek the purest activity of the mind and soul without the restrictions of the conditioned ratio and unveils it in many ways. This art movement, or rather principles (some of which are set out in a manifesto) investigates that which does not always have a logical connection. Automatic writing, for example, was one of the procedures by which artists tried to switch off the ratio to give free access to the deeper self. Only then could the pure self be released and freed of the conditioned ratio and the world as we know it. But that is certainly not the only way.

The intrinsic possibilities of animation provide almost the same unlimited lexicon. Animation production is in many ways the opposite of automatic writing. Of course, the art form provides spontaneously working animation directors. Collage, scratching and painting directly on celluloid or painting on glass stimulate the unconscious during the process. But generally, most of the work is meticulously storyboarded and deliberate, without becoming too Freudian. Is not animation in

itself a compulsive activity, monitoring all aspects of the audiovisual moving image within a fraction of a second?

However, that is not what this programme is about. It is only about lifting a corner of the veil of the mysterious, sometimes incomprehensible, sometimes also scary world. But it is not necessarily just a dark and gloomy world. Consider it as a playground for adults.

From my former background as a psychiatric nurse it was wonderful to bring together a programme investigating or capturing the extreme psychological states of being. No psychotic serial killers, stalkers or other weirdos but short films with bigger or smaller but often personal subjects. A small programme only reveals a glimpse of the tip of the iceberg. Like the unconscious, there is still much, much more to explore.

## Fear and Desire in Falling and the Animated Film

Maureen Selwood  
Calarts professor

There is something that distinguishes falling in animation from other art forms. The significance of falling, the threat of what it implies has long been part of our psyche in our pursuit to understand ourselves. In *Six Essays for the Next Millennium*, Italo Calvino in his chapter on Lightness calls it the opposite of falling. He refers to melancholy as sadness that has taken on lightness, where humor becomes comedy that has lost its bodily weight. Melancholy and humor are inextricably intermingled. The problem of escaping the forces of gravity and its effect on the imagination are evident in many films, performances and graphics. But we have come to associate animation as the place where characters fall over and over again but never die and never bleed.

When the graphic novels of Max Ernst appeared after WW1 a social order was coming apart. The breakdown of moral codes and the bourgeois system as previously supported were coming to an end. Ernst took images from cheap romantic novels of the previous century and rearranged (appropriated) them into surreal expressions creating a seminal moment in collage making. In *Une Semaine De Bonté* (A Week of Kindness, 1933) the image of a falling woman appears over and over again reconstituted in a dream context, disturbing, provocative and charged with male desire for control over female carnality. Much later the American trained European dancer Pina Bausch created, *Café Müller* (1978), a dance where a woman relives the memory from the café her parents ran in Germany. Here the memory of hiding under café tables is recreated with chairs falling as she blindly passes through. Although this has been described as a dance with systematic frenzy there is an element of desire to be rescued from a fall (by her parents). She is repeatedly picked up only to be dropped. Watching this performance is like watching an animation cycle.

In *When the Day Breaks* (1999) by Wendy Tilby and Amanda Forbis, a lemon falls down into the gutter and takes us through a montage step by step back through the years of a character's life after a car hits him. His death is followed by a reversal back to his birth. After the lemon falls it looks like an egg and the circulation system of the body is remarkably rendered with abstract details of what makes up a human being. It is the beginning of our existence before it unites with a sperm to become human. The icons of a life go backwards making the character that first appeared uncaring and aloof and a stranger is now someone we know. As in *Father and Daughter* the character is lead away with two dogs chasing the ambulance (coffin) leading the way to Hades, dogs sent by the Fates when it was time for a man to die.

In *Father and Daughter* (2000) by Michael Dudok de Wit, a girl grows up after saying goodbye to her father. She lives in a state of longing for a return to the comforting arms of her father. The father leaves her in series of downward movements and when she



returns to the site from where her father left her (memory) she is always looking down. The orderly patterns of trees and hillsides with their manicured shapes and shadows show how fixed the patterns of life are. Eventually she dies and reunites with him in a series of descending steps. First she stops and tries to rest her bicycle but it keeps falling, a moment anticipating her own fall into the earth. The old woman descends into the area where the sunken boat her father went away in now lies in a mythical shaped circle. She steps into the boat and falls asleep into a dream (afterlife), returning to (memory) childhood and the comfort of the embrace.

In *JoJo in the Stars* (2003) by Marc Craste, a trapeze artist (angel) performs for a crowd in a tent modeled like fascist architecture under a spotlight. From the dark multitudes enter the tent. Their bodies have an inner illumination mirrored by the circus acts and rays of artificial light that anticipate the performer who comes out of a globe, a protective (cage) cover. She swings and flies throughout the heights of the tent and sees the object of her desire. Within the circle of the tent she is confined but is rescued by her lover who with keys opens the door of her cell and carries her to the outer world. The atmosphere is filled with falling debris the entire time. The united lovers embrace in the heavenly sphere but are captured by the villainous director. Fleeing they "fly" to freedom but only one of them, JoJo, has wings. The man falls but the desire that rescued JoJo only leads to his fall. While the falling debris continues a single feather falls on the figure. Here lightness reflects melancholy. Rain enhances sorrow. But after many years a wheeled shape returns with a misshapen figure determined to again be united with JoJo. Now grotesque his desire to embrace his lover brings life back to JoJo. The necessary fall finally yields the desired love.

In *City Paradise* (2004) by Gaëlle Denis, a woman arrives in London as a foreigner and soon we see her sitting on the windowsill in a bathing suit high above the ground. Feeling unbalanced in a land where she doesn't know the language she goes to the public pool to swim. But when she enters the pool area her head hits the pool's edge and she falls into the water into a mythical landscape where water and land are intermingled. Here she encounters figures symbolizing a trope, a change is anticipated. She returns by "flying" home. She spits out a fish, (her foreign tongue) and suddenly she is able to speak English to her neighbor who has just knocked on her door (an embrace). The film then reveals a landscape where the labyrinth of the city is seen as a complex one with sirens singing of change while bubbles float upward. Flight (lightness) overcomes Falling (gravity).

## Otaku Tales

Judas Arrieta  
artist

*Judas Arrieta is a manga artist who exactly 36 years ago was dispatched in a postal package transported by a stork via Paris-Tokyo. Because of a problem of drunkenness and some strong trade winds, the aforementioned stork stopped at a small hamlet in Guipuzcoa called Hondarrabia. There he grew up and spent a childhood glued to the television, and especially to cartoons made in Japan. Without knowing why, he was crazy about Mazinger Z, dreamed of Ultraman... and began to get interested in Asian culture.*

Exactly what is a manga artist?

It is like my name, Judas; they are labels I give myself before anyone invents one for me. In art there is a tendency to classify everything, this is this... that is that... that way people know where they are. I classify myself as autistic or as a compulsive gambler before an artist. Manga artist until death. Art tears me ap-art or art is about not stopping. Recently, I have been thinking about the pseudonym of art terrorist but for the moment rather than a terrorist I am an art tourist. Manga, comics... I've grown up with them. When I was sick in bed my medicine was comics. Manga art Go! Go!

ANIMAC 2008, Lleida... Why are you here?

From a very young age I drew superheroes I saw on the telly and in comics... I was growing outwards, I had hair everywhere but the pencil was always in my hand doodling. One day I decided to take up painting and started to do picture after picture. Rather than painting I drew on the paintings, I drew characters from comics and animated series I liked. Since then, I have exhibited my work in galleries and museums but I have always wanted my work to be seen in places where works that usually inspire me are shown. For me, art is returning what is given to you. And ANIMAC for me is a wonderful opportunity to return to animators and fans of animation what I have been given.

What does animation mean in your life?

I love the series with mechanical brutes, the earth in danger, the boy and girl, the really bad guys: I am a romantic.

I need to animate my drawings and paintings. There I am... little by little. JudasZ is one of my first animation works, an ironic self-portrait, where I depict myself as a mechanical robot that saves its little fishing village from injustices such as the rising price of urban transport, the new Macdonald's in the village square or the night time alcohol controls.

What for you is being an artist?

At university I wrote the manifesto of manga art in which I defended the orchestra artist. The art of a manga artist has to be and reach everywhere. The manga artist is a painter, sculptor, video artist, performer, designer, opera singer, salesperson in China, superhero and villain, whatever is necessary. He is an alchemist who realises his desires and dreams through art.

What kind of work are you presenting in Lleida?

For ANIMAC in Lleida I am presenting three very

different works, but with a very important common point: they are all imbued with a playful and festive character. They are proposals to be enjoyed; this for me is my art. First, we will present the world premiere of JUDASZ, an inflatable 5 metres high with a toboggan that will delight children who come to see it in plaça Sant Joan. I will also make a mural of 2x10 metres live in plaça Sant Joan. People will be able to see how I work, help me paint the mural if they want to and, well, there will be moments when my videos and animations are screened on the walls. And lastly, we have organised a duet of JUDAS ARRIETA VS XABI ERKIZIA, and we will put on a performance called CABARET MANGA.

Give us an idea of what you will do in the CABARET MANGA?

Xabi Erkizia is a monster and every superhero needs a monster to fight. Who would Shongoku be without Vegeta, or Godzilla without King Gidora? The two of us work in Arteku and spend the whole day coming up with ideas: I like this. We know each other's work and we proposed uniting it, joining forces and showing that monsters and superheroes can live in peace in this world. Working with other people makes you grow at all levels.

We decided to baptise the project with the name of CABARET MANGA, and from there we began to work. The project is developed in a theatre café with an audience and live so our most important objective is to avoid boredom. From this we began to prepare a project in which we brought together music, video, performance... We are going to defend Manga. We are going to try to return to childhood and from there create a global piece. We all have a monster and a hero within us and we will try to bring them together to evolve.

*Judas Arrieta, after some blood analysis, found out that in his DNA there were clear traces that showed that he was not a native Basque. Moreover, there were many similarities with Orientals, but having lived and worked his whole life in the Basque Country meant that his oriental side developed underneath the Basque. In time, the Otaku-Nippon personality of the artist has coexisted perfectly with the Basque, and the two work as a team, coming up with ideas and preparing an infinity of projects from 1995 until the present.*

## The Emperor's New Clothes Animation and the World of Art

Lourdes Villagómez  
*animation director and producer*

With the arrival of the 21st century, we have increasingly seen the appearance of animation in museums, galleries and art fairs. Not through the sales of acetates of cartoon productions, as was the fashion in the 1990s, but as "pieces" produced by visual artists who could be exhibited, sold and bought by art dealers, institutions and collectors. Many of the main museums of the world and any biennale worthy of the name have seen in their venues a piece of cinema or video made or generated digitally frame by frame, and in recent years several exhibitions have been organised exclusively with the works of artists who use animation as another of their tools of expression<sup>1</sup>.

Meanwhile, animation in general tends to be democratised through access to increasingly cheaper equipment and software for production, the proliferation of animation festivals and the possibility of making internet a screening auditorium with viewers around the world. On the art circuit, on the other hand, limited editions of pieces of animation are beginning to emerge which are difficult for a wider public to see and whose commercialisation is dictated by the capricious rules of a market that only very recently has assimilated video art and interactive pieces as "works of art".

Although animation in its early days was generally aimed at adults and during the first half of the 20th century there were visual artists who used it as an important tool for experimentation, the medium was outside of what was considered "high art" for decades, and we are currently witnessing the readjustment implied by the lack of knowledge of curators and historians of the animation tradition as a tool of personal expression and a cultural product. In the book *Collecting Contemporary Art*, by Adam Lindemann, the glossary does not even mention animation in general. It defines anime as "Nipponese cartoon films, whose two-dimensional figures and plots are based on the Japanese manga comics. They are part of popular Japanese contemporary culture and, in general, are not recognised as a form of art". Video art, in contrast, is listed as one of the terms that future collectors should know, even though this emerged around the 1960s.

Different languages are spoken in the world of animation and art: in an animation festival a feature film without a coherent narrative in which the clay characters fall apart halfway through probably means that it is a project carried out by students and that the person responsible for the character construction clearly lacks experience; in the world of art, when the clay kept falling off the behind of the main character of *Tiger Licking Girl's Butt* by the Swedish artist Nathalie Djurberg (presented in the Berlin Biennale), it makes the character seem "more vulnerable and, paradoxically, human"<sup>2</sup>.

What in an animation short could be considered a lack of internal coherence or an unpardonable ignorance of basic narrative elements can actually be a "commentary by the artist on the anguish of society

based on a paradigm of unconnected auditory and visual references" or of an "intentional dislocation of time and space with the end of demonstrating the absurdity of contemporary urban life".

It seems to me that most of what now exists as animation on the art circuit is exploration not of the language itself of animation but an extension of the possibilities of drawing, painting, sculpture and performance and, above all, in the case of young artists, attempts to take the pieces to the ambit of the –glamorous – "multimedia installation". An animatic is exhibited in the Museo de Arte Latinoamericano in Buenos Aires as "animation" and in other exhibitions there is an abundance of rotoscoped video to which filters are applied which are included in basic software packages for image manipulation, or the "animations" in which an image is repeated for five frames or more – not to make an intentional comment against fluidity in the illusion of movement but because of a clear ignorance of the history of the medium and of basic notions of animation. They are shown in loops without credits, on large flat screens or in large format screenings, which gives them an unmistakable air of belonging to the museum space. Another very hackneyed resource is the showing on multiple mediums of the materials based on which animation was constructed as drawings, sculptures, notes, etc., which is considered a resource to show the artist's hand but which in many cases has the double function of obtaining objects that can be marketed based on a more traditional notion of the art object.

Contemporary art, like any social construction, is defined by consensus: a work of art is so because it is legitimised as such by the complex network of museums, galleries, curators, critics, historians, dealers, artists, schools of art, etc. Any sequence of images can be converted into a "work of art" if an adequate theoretical articulation is woven around it.

The steps that the true animators interested in being future and consistent stars of the world of art should follow would be, in my opinion, two:

a) start producing films, videos or "pieces" in which there is an honest critical exploration of the limits themselves of animation, or a broadening of the perception of the artist himself/herself or the viewer instead of continuing in the space of the dreamful, the subjective and social criticism that currently prevails and very important,

b) recruit a young leading curator prepared to translate and verbally anchor these images in the dialect of the "world of art" to be able to place these pieces before the galleries, dealers and museums. Such a discourse is the adhesive with which many pieces are sustained in which not even the artists themselves are clear about where they are going. For example, the image of Speedy Gonzales and Sylvester has had a place in video art exhibitions by making use of the resources of the "appropriation" and "recontextualisation" in the framework of "the unequal relationship between migrant workers and the guardians of the interests of imperialism."

Once this has been achieved, it will be simpler to go

beyond the notion that animation is not "art" and another part of the history of this medium can begin to be written.

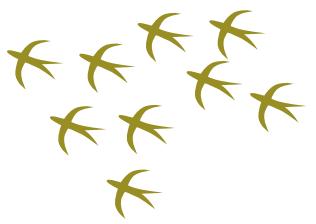
We still need to reach the meeting point of discourses that allow artists such as Jan Svankmajer or the Quay Brothers to have important retrospectives that include the work of drawing, graphics, or collage which they have produced alongside their animated films. The South African William Kentridge is the only case of an artist whose work has been presented both in animation festivals and in the main museums and biennales around the world, and whose work is respected by the two professions.

Animators develop, through many hours working with paper, the camera or a computer, a sense of humility, a high tolerance for frustration and a respect for the trade that seemed incompatible with the contemporary practice of the arts as taught in school, where knowing how to handle a video camera or Photoshop have priority over basic notions of drawing or theory of colour. It remains to be seen what the implications of the insertion of animation in museums, galleries and collections will be in the conception of the animator as a practitioner of an art form transmitted and perfected for generations. Because it is these animators who know how to recognise the emperor's new clothes, unlike some curators and critics.

1. Some of these exhibitions: *Animations*, P.S. 1, New York; *Trickraum: Spacetricks*, Museum für Gestaltung, Zurich; *Analog Animation: Selections Spring 2006*, Drawing Center, New York; *Històries Animades*, CaixaForum, Barcelona; *Fantasmagoría-Dibujo en Movimiento*, Museo Colecciones ICO, Madrid; *Momentary Momentum: Animated Drawings*, Parasol Unit Foundation for Contemporary Art, London; *Animated Painting*, San Diego Museum of Art, California.

2. "As she (N. Djurberg) made Tiger Licking Girl's Butt (2004) clay kept falling off the titular behind. But the clay figures' patchiness makes them seem all the more vulnerable and, paradoxically, human". Carly Berwick, "Critics Pick: Nathalie Djurberg", *Art News*, September 2006, p. 160.





# Animac

cataleg...catálogo...catalogue





24/25

## sessions dilluns 25, dimarts 26 febrer

### 9.30 h L'ull Màgic

Centre Social i Cultural Lleida de l'Obra Social "la Caixa"

Animació simpàtica per als més menuts.  
Sessió recomanada a partir dels 4 anys.

Animación simpática para los más pequeños. Sesión recomendada a partir de los 4 años.

Friendly animation for the youngest.  
Showing recommended for the over-4s.

#### ***Une girafe sous la pluie***

Pascale Hecquet  
Bèlgica / França, 2007, 12' 10"  
S.D. / 35mm

A Djambali, tota l'aigua és desviada pel senyor Lleó per proveir la seva piscina de luxe. Una jirafa valenta en té prou de la situació, però la seva decisió tindrà greus conseqüències a la seva vida: la deporten del seu propi país. I no resulta gens fàcil reconstruir una vida a Mirzapolis, una ciutat septentrional poblada exclusivament per gossos.

En Djambali, todo el agua es desviada por el señor León para abastecer su piscina de lujo. Una jirafa valiente está harta de la situación, pero su decisión tendrá graves consecuencias en su vida: la deportan de su propio país. Y no resulta nada fácil reconstruir una vida en Mirzapolis, una ciudad septentrional poblada exclusivamente por perros.

In Djambali, the whole water is rerouting by Sir Lion to supply his luxurious swimming-pool. A courageous giraffe has enough of this situation but her decision will have heavy consequences on her life: she's deported from her own country. And it's not easy to rebuilt o life in Mirzapolis, a northern city exclusively populated with dogs.



aigua, calefacció o electricitat, la cigala no es preocupa del seu consum energètic. Un matí, a la cigala ja no li queda aigua, ni electricitat, però té un munt de factures a la bústia...

Una cigarra y una hormiga viven en un mismo edificio. Mientras la hormiga intenta no gastar agua, calefacción o electricidad, la cigarra no se preocupa por su consumo energético. Una mañana, a la cigarra ya no le queda agua ni electricidad, pero tiene un montón de facturas en el buzón...

A cicada and an ant live in the same building. Whereas the ant is very attentive not to waste water, heating and electricity, the cicada isn't concerned with its power consumption. One morning, the cicada has no water anymore, no electricity, but a lot of invoices in her letterbox...



Dos seres atrapados en una disputa de proporciones milimétricas mientras el tiempo pasa, rueda y rebota.

***Two beings trapped in a dispute of millimetric proportions while time passes, rolls and bounces.***

#### ***Devochka Dura***

Zoya Kireeva  
Rússia, 2006, 6' 50"  
S.D. / DVD

Amor corrent per una noia poc corrent.

Amor corriente por una chica poco corriente.

Ordinary love by no ordinary girl.

### 11.00 h L'aventura de l'animació

Centre Social i Cultural Lleida de l'Obra Social "la Caixa"

Un món, vuit films, cent llenguatges, mil estells i un univers infinit de pel·lícules i emocions. Sessió recomanada a partir dels 9 anys.

Un mundo, ocho films, cien lenguajes, mil estrellas y un universo infinito de películas y emociones. Sesión recomendada a partir de 9 años.

One world, eight films, a hundred languages, a thousand stars and an infinite universe of movies and emotions. Showing recommended for the over-9s.

#### ***Tadeo Jones y el sótano maldito***

Enrique Gato  
Espanya, 2007, 18'  
S.D. / 35mm

El petit barri d'en Tadeo sempre va ser un niu de tranquil·litat. Però aquesta nit, molt a la vora, l'espera una inesperada aventura. Tadeo descobrirà que un dels rituals més estranys i desconcertants se celebra cada dia a escassos metres de casa seva.

El pequeño barrio de Tadeo siempre fue un nido de tranquilidad. Pero esta noche le está esperando a la vuelta de la esquina una inesperada aventura. Tadeo va a descubrir que uno de los rituales más extraños y desconcertantes se celebra cada día a escasos metros de su casa.

Tadeo's small neighbourhood was always a hive of tranquillity. But tonight just around the corner an unexpected adventure awaits him. Tadeo is going to discover that one of the strangest and most disconcerting rituals is held every day only a few metres from his house.

#### ***A Meiga Chuchona***

Pablo Millán  
Espanya, 2007, 8'  
S.D. / DVD

Una dona veu com els seus fills cauen malalts, l'un rera l'altre, d'una estranya malaltia que els debilita fins a la mort.

Una mujer ve como sus hijos enferman uno tras otro de un extraño mal que los debilita hasta la muerte.

A woman sees her children get sick one after the other from a strange illness that weakens them until death.

#### ***Seday pay ab***

Alireza Darvish  
Espanya - Iran, 2006, 6'  
S.D. / DVD

Un missatge d'un llarg viatge que ens recorda tot el que sabem i allò que no sabem. Una història sobre la qualitat de cada nivell de vida. Una mirada simbòlica de la manera de com arriba una nova vida. Una cerca simbòlica.

Un mensaje de un largo viaje que nos recuerda todo lo que sabemos y aquello que no sabemos. Una historia sobre la calidad de cada nivel de vida. Una mirada simbólica de la manera en que llega una nueva vida. Una búsqueda simbólica.

A message from a long journey which remember us everything that we know and that we don't know. One story about the quality of every level of live. A symbolic look of the way, the arrival and the beginning of a new life. A symbolic search.

#### ***Warped***

Chok Wah Man  
Països Baixos, 2006, 5' 17"  
S.D. / DVD

Un home intentant fer la seva rutina diària es torna ximple!

Un hombre intentando hacer su rutina diaria, ¡se vuelve loco!

A man trying to do his daily routine, is going nuts!



#### ***Ma voisine et moi***

Louise-Marie Colon i 6 dones  
Bèlgica, 2006, 8'  
S.D. / Betacam SP

Una cigarra i una formiga viuen al mateix edifici. Mentre la formiga procura no gastar

#### ***2 metros***

Javier Mrad / Javier Salazar / Eduardo Maraggi  
Argentina, 2007, 6' 03"  
S.D. / Betacam SP

Dos éssers atrapats en una disputa de proporcions mil·limètriques mentre el temps passa, roda i rebota.

## sessions dilluns25, dimarts26 febrer



Liebeskrank. Spela Cadez

### **The Sky Bar**

Kitty Lin  
EUA, 2006, 2' 37"  
S.D. / Betacam SP

El propietari d'un bar viu en un bar de boca d'incendis per sobre dels núvols. Cada dia pesca els esperits morts d'animals de la Terra, els converteix en beguda i serveix les barreges als seus clients desesperats. Després d'engolir les begudes, els clients volen cap al cel i exploten com si fossin focs artificials. Les partícules dels focs artificials cauen sobre el terra i comencen un nou cicle de vida.

El propietario de un bar vive en un bar de boca de incendios encima de las nubes. Cada día pesca a los espíritus muertos de animales de la Tierra, los convierte en bebida y sirve combinados a sus clientes desesperados. Después de tragar sus bebidas, los clientes vuelan hacia el cielo y explotan como si fueran fuegos artificiales. Las partículas de los fuegos artificiales caen al suelo y comienzan un nuevo ciclo de vida.

A bartender lives in a fire hydrant bar above the clouds. Everyday he would fish animals' dead spirits from Earth, turn them into drinks and serve the mixes to his desperate customers. After downing the drinks, his customers fly into the sky and burst like fireworks. The particles of the fireworks fall back onto the ground and begin another cycle of life.

### **Fetch**

Dana Dorian  
Regne Unit, 2006, 1' 15"  
S.D. / Betacam SP

Colin treu el seu gos Cumberland a passejar al parc per jugar a tirar-li alguna cosa que ell li porti després, però Cumberland té altres idees. ¿Qué pasa quan el millor amic de l'home es nega a cooperar?

Colin saca a su perro Cumberland a pasear al parque para jugar a tirarle alguna cosa que luego le trae, pero Cumberland tiene otras ideas. ¿Qué pasa cuando el mejor amigo del hombre se niega a cooperar?

Colin takes his dog Cumberland to the park for a game of fetch, but Cumberland has other ideas. What happens when man's best friend refuses to cooperate?



Fetch. Dana Dorian

### **Liebeskrank**

Spela Cadez  
Alemanya - Eslovènia, 2007, 8' 30"  
S.D. / 35mm

Mal de cor, llàgrimes que no s'assequen i caps girats són difícils de tractar, però per sort no són incurables...

Dolor de corazón, lágrimas que no se secan y cabezas giradas son difíciles de tratar, pero por suerte no son incurables...

Pain from the heart, never drying tears and turned around heads are difficult to treat, but fortunately not incurable...

### **The bellringer**

Dustin Rees  
Suïssa, 2007, 3' 51"  
S.D. / 35mm

Ser controlat pel temps pot tenir les seves conseqüències!

Estar controlado por el tiempo puede tener sus consecuencias!

Being controlled by time can take its toll!



26/27

## 9.30 h L'ull Màgic

Centre Social i Cultural Lleida de l'Obra Social "la Caixa" *veure pàg 24*

## 11.00 h L'aventura de l'animació

Centre Social i Cultural Lleida de l'Obra Social "la Caixa" *veure pàg 24*

## 20.00 h El cinema dels Eames I

COAC

Charles & Ray Eames (1907-1978 i 1912-1988, respectivament) signen algunes de les icônes del segle XX en disseny i arquitectura. ANIMAC 2008 i el COAC presenten dues seleccions del seu treball filmic.

Charles & Ray Eames (1907-1978 i 1912-1988, respectivamente) firman algunos de los iconos del siglo XX en diseño y arquitectura. ANIMAC 2008 y el COAC presentan dos selecciones de su trabajo filmico.

Charles & Ray Eames (1907-1978 i 1912-1988, respectivamente) have created some of the icons of the 20th century in design and architecture. ANIMAC 2008 and COAC present two selections of their film work.

### ***Lucia Chase (Polavision Vignette)***

Charles & Ray Eames  
EUA, 1978, 2' 32"  
S.D. / DVD

Lucia, la néta dels Eames, persegueix algú per l'Eames House -una perspectiva visual diferent de l'edifici clàssic. És un dels exemples de vinyetes Polavision que treballa amb els límits de temps d'aquella tecnologia.

Lucia, la nieta de los Eames, persigue a alguien por la Eames House -una perspectiva visual diferente del edificio clásico. Es uno de los ejemplos de viñetas Polavision que trabaja con los límites del tiempo de aquella tecnología.

Eames granddaughter Lucia chases someone around the Eames House -a different visual take on the classic building. This is one of the Polavision sample vignettes, working within the time constraints of that technology.

### ***House: after five years of living***

Charles & Ray Eames  
EUA, 1955, 10' 46"  
S.D. / DVD

Un retrat personal de l'Eames House, un clàssic d'arquitectura de la postguerra

que els Eames van projectar i construir l'any 1949 com a part del Programa d'Estudi de Casos de Cases. És també la primera d'una sèrie de pel·lícules que fan servir les imatges fixes d'una manera molt filmica. La càmera fixa oferia la llibertat i la flexibilitat que permetien a Charles capturar regularment imatges de la casa mentre hi vivien.

Un retrato personal de la Eames House, un clásico de arquitectura de la posguerra que los Eames proyectaron y construyeron en 1949 como parte del Programa de Estudio de Casos de Casas. Es también la primera de una serie de películas que utilizan las imágenes fijas de una manera muy filmica. La cámara fija ofrecía la libertad y la flexibilidad que permitían a Charles capturar regularmente imágenes de la casa mientras vivían en ella.

A personal portrait of the Eames House, a classic of post-war American architecture which the Eameses designed and built in 1949 as part of the Case Study House Program. It is also the first of certain thread of their films that used still images in a very filmic way. The still camera offered a freedom and flexibility that allowed Charles to regularly capture images of the house during their life there.

### ***Design Q & A***

Charles & Ray Eames  
EUA, 1972, 5'  
V.O. / DVD

Una de les afirmacions més concises i assenyades sobre el disseny que mai s'hagi rodat en una pel·lícula. Feta com a continuació de la contribució dels Eames a l'exposició *Què és el disseny* del Louvre a París. Expressa amb molta claredat la noció de valor de les restriccions i la importància del reconeixement de la necessitat pels Eames. La senyora Lamic del Musée des Arts Decoratifs s'encarrega de l'entrevista.

Una de las afirmaciones más concisas y juiciosas sobre el diseño que nunca se haya rodado en una película. Hecha como continuación de la contribución de los Eames en la exposición *¿Qué es el diseño?* del Louvre de París. Expresa con mucha claridad la noción de valor de las restricciones y la importancia del reconocimiento de la necesidad para los Eames. La señora Lamic del Musée des Arts Decoratifs se encarga de la entrevista.

One of the most concise and witty statements about design ever put on film. Made as an outgrowth of the Eames contribution to the *What is Design* exhibition at the Louvre in Paris. Expresses quite clearly

## sessions dimecres 27 febrer

the Eames notion of the value of constraints and the importance of the recognition of need. Madame Lamic of the Musée des Arts Decoratifs is the interviewer.

### ***The Fiberglass Chairs: Something of How They Get the Way They Are***

Charles & Ray Eames  
EUA, 1970, 8' 39"  
S.D. / DVD

Amb una partitura de 12 tonalitats d'en Buddy Collette, aquest curt dóna una idea del disseny inicial, de la producció i fabricació d'aquestes famoses cadires. Una delícia visual.

Con una partitura de 12 tonos de Buddy Collette, este corto da una idea del diseño inicial, la producción y fabricación de estas famosas sillas. Una delicia visual.

With a twelve-tone jazz score by Buddy Collette, this short gives a look at the initial design, production, and manufacture of these famous chairs. A visual treat.

### ***IBM at the Fair***

Charles & Ray Eames  
EUA, 1965, 7' 30"  
S.D. / DVD

Pensada com a record en forma de pel·lícula del Pavelló IBM de l'Exposició Universal de Nova York, aquesta pel·lícula fa servir molta filmació timelapse per reflectir l'energia del pavelló en el seu ús per multitud de visitants.

Pensada como recuerdo en forma de película del Pabellón IBM de la Exposición Universal de Nueva York, esta película usa mucha filmación timelapse para reflejar la energía del pabellón en su uso por multitud de visitantes.

Intended as a filmic souvenir of the IBM Pavilion at the New York Worlds Fair, this film uses a lot of timelapse filming to convey the energy of the Pavilion in use by throngs of visitors.

### ***Lounge Chair***

Charles & Ray Eames  
EUA, 1956, 2'  
S.D. / DVD

Fet per a la introducció de la butaca dels Eames, mostra com de rapidament es munta. Aquesta pel·lícula s'ha rodat en molt pocs dies quan van sortir els Eames a l'espectacle *Today* amb Arlene Francis. Aquest curt és una clara il·lustració d'una expressió de Charles: el millor que pots fer entre avui i dimarts és una mena del millor que pots fer.

Hecho para la introducción de la butaca de los Eames, muestra cuán rápidamente se monta. Esta película se rodó en muy pocos días cuando los Eames salieron en el espectáculo *Today* con Arlene Francis. Este corto es una clara ilustración de una expresión de Charles: lo mejor que puedes hacer entre hoy y martes es algo así como lo mejor que puedes hacer.

Made for the introduction of the Eames Lounge chair, it shows the sped up assembly of an Eames Lounge Chair. This movie was made in a few short days for the Eameses appearance on the *Today* show with Arlene Francis. This short is a clear illustration of an expression of Charles: that the best you can do between now and Tuesday is a kind of best-you-can-do.

### ***S-73 (Sofa Compact)***

Charles & Ray Eames  
EUA, 1954, 10' 40"  
V.O. / DVD

Mostra el disseny i el desenvolupament del Sofa Compact. Una pel·lícula encantadora que deixa les coses clares respecte a la legitimitat de les restriccions d'un disseny concret -en aquest cas l'ús eficient de l'espai per a un llurament eficaç (S-73 era el número de catàleg del Sofa Compact).

Muestra el diseño y desarrollo del Sofa Compact. Una película encantadora que deja las cosas claras respecto a la legitimidad de las restricciones de un diseño concreto -en este caso el uso eficiente del espacio para una entrega eficaz. (S-73 era el número de catálogo del Sofa Compact).

Traces the design and development of the Sofa Compact. A charming film that makes a clear case for the legitimacy of a particular design constraint -in this case the efficient use of space for efficient shipping. (S-73 was the catalog number for the Sofa Compact).

### ***National Fisheries Center and Aquarium***

Charles & Ray Eames  
EUA, 1967, 10' 33"  
V.O. / DVD



National Fisheries Center and Aquarium  
Charles & Ray Eames

# febrer dimecres 27, dijous 28 sessions

Un model, en forma de pel·lícula, de la idea d'Aquari Nacional que els Eames van concebre a finals dels 60. Probablement el cim de la pel·lícula dels Eames com a model per un concepte, deixa a l'espectador creient que l'edifici existia realment -de fet hi ha una sensació de decepció quan s'acaba la pel·lícula i el teu companyant et recorda que no es va arribar a construir mai l'aquari. Els arquitectes de l'Aquari van ser Dinkeloo i Roche, els successors del despatx de Eero Saarinens.

Un modelo, en forma de película, de la idea de Acuario Nacional que los Eames concibieron a finales de los 60. Probablemente la cima de la película de los Eames como modelo para un concepto, deja al espectador creyendo que el edificio existía realmente -de hecho hay una sensación de decepción cuando se acaba la película y tu acompañante te recuerda que no se llegó a construir el acuario. Los arquitectos del Acuario fueron Dinkeloo y Roche, los sucesores del despacho de Eero Saarinens.

A model in film form of the National Aquarium idea which the Eameses designed in the late 1960s. Probably the height of the Eames film as model for a concept, it leaves the viewer with a real sense that the building actually existed--there is actually a feeling of let down when the film is over and your companion reminds you the Aquarium was never built. Architect for the Aquarium was Dinkeloo and Roche, the continuation of Eero Saarinens office.



National Fisheries Center and Aquarium  
Charles & Ray Eames

## 9.30 h L'ull Màgic

Centre Social i Cultural Lleida de l'Obra Social "la Caixa" veure pàg 24

## 11.00 h L'aventura de l'animació

Centre Social i Cultural Lleida de l'Obra Social "la Caixa" veure pàg 24

## 17.00 h Brou I

Teatre Principal

Un any més ens asseiem a la butaca per gaudir de la millor selecció d'animació internacional. Una exquisita selecció pels paladars més selectes.

Un año más nos sentamos en la butaca para disfrutar de la mejor muestra de animación internacional. Una exquisita selección para los paladares más selectos.

One year more we take our seats to enjoy the best selection of international animation.

### Lapsus

Juan Pablo Zaramella

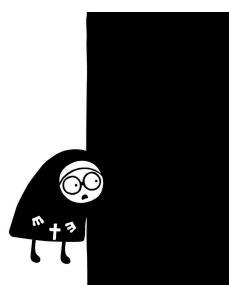
Argentina, 2007, 3' 20"

V.O. / Betacam SP

No subestimis mai el costat fosc.

Nunca subestimes al lado oscuro.

Never underestimate the dark side.



Lapsus: Juan Pablo Zaramella

### A Gentlemen's Duel

Francisco Ruiz, Sean McNally

EUA, 2006, 7' 45"

V.O.S.C. / Betacam SP

Un joc del té aparentement innocent agafa un caire dramàtic quan dos aristòcrates imperiosos de sobte competeixen per les atencions de la mateixa dama.

Un juego del té aparentemente inocente toma un cariz dramático cuando dos aristócratas imperiosos de repente compiten por las atenciones de la misma dama.

A seemingly innocent tea party takes a turn for the dramatic when two imperious aristocrats suddenly find themselves competing for the affections of the same fair lady.



A Gentleman's Duel, Francisco Ruiz, Sean McNally

### M'appelle

Javier Mrad

Argentina, 2005, 5' 30"

S.D. / Betacam SP

La història d'una poma caiguda. M'appelle és el primer curt de l'animador Javier Mrad.

La historia de una manzana caída. M'appelle es el primer corto del animador Javier Mrad.

The story of a fallen apple. M'appelle is the first short by the animator Javier Mrad.

### Hezurbeltzak, una fosa comú

Izibene Oñederra

Espanya, 2007, 4'

S.D. / 35mm

"Hezurbeltzak" és una paraula en euskera que no apareix en cap diccionari. Paraula inexistent per nombrar de forma despectiva grups de gent socialment invisibles.

"Hezurbeltzak" es una palabra en euskera que no aparece en ningún diccionario. Palabra inexistente para nombrar de forma despectiva a grupos de gente socialmente invisibles.

"Hezurbeltzak" is a word in the Basque language that does not appear in any dictionary. A non-existent word to contemptuously name groups of socially invisible people.

### Three Love Stories

Svetlana Filippova

Rússia / Alemanya, 2007, 12'

V.O.S.C. / Betacam SP

Quantes vegades has de perdre l'amor abans de perdre't tu mateix? I què significa això si ets poeta? I en el cas d'un poeta de la Revolució Russa?. Una pel·lícula amb material d'arxiu rus de 1920-1930 i animació moderna, que combina art, política i amor.

¿Cuántas veces tienes que perder el amor antes de perderte a ti mismo? ¿Y qué significa eso si eres poeta? ¿Y en el caso

de un poeta de la Revolución Rusa? Una película con material de archivo ruso de 1920-1930 y animación moderna, que combina arte, política y amor.

How many times do you have to lose love before you lose yourself? And what does this mean if you are a poet? And in case of a poet within Russian Revolution? A film with Russian archive material of the 1920s -1930s and modern animation, in a triangle of art, politics and love.

### The Pearce Sisters

Luis Cook

Regne Unit, 2007, 9'

V.O.S.C. / Betacam SP

Una negra història d'amor, solitud, budells, sang, nuesa, violència, cigarrets i tasses de te.

Una negra historia de amor, soledad, intestinos, sangre, desnudez, violencia, cigarrillos y tazas de té.

A black tale of love, loneliness, guts, gore, nudity, violence, smoking and cups of tea.

### Cold calling

Nick Mackie

Regne Unit, 2006, 4' 30"

V.O.S.C. / Betacam SP

Com venjar-se dels enervants venedors per telèfon.

Cómo vengarse de los fastidiosos vendedores por teléfono.

How to get revenge on annoying cold callers.

### Game Over

Pes

EUA, 2006, 1' 30"

S.D. / DVD

Una recreació de cinc videojocs clàssics a càrrec de PES.

Una recreación de cinco videojuegos clásicos a cargo de PES.

A recreation of five classic video games by PES.



28/29

### Copenhagen Cycles

Eric Dyer  
EUA, 2006, 6' 35"  
S.D. / DVD

Un ciclista viatja a través d'una fantàstica reconstrucció en collage de la capital de Dinamarca.

Un ciclista viaja a través de una fantástica reconstrucción en collage de la capital de Dinamarca.

A cyclist travels through a fantastic collage reconstruction of Denmark's capital city.

### I Started Early

Maureen Selwood  
EUA, 2007, 2'  
V.O.S.C. / DVD

Interpretació animada del poema de l'Emily Dickinson sobre una noia que camina a la vora del mar. La simplicitat de les imatges i del poema suggeren altres significats connectats amb la feminitat i la vida.

Interpretación animada del poema de Emily Dickinson sobre una chica que camina a la orilla del mar. La simplicidad de las imágenes y del poema sugieren otros significados conectados con la feminidad y la vida.

An animated interpretation of the poem by Emily Dickinson, about a young girl who walks by the sea. The simplicity of the images and the poem suggest other meanings connected to womanhood and life.

## 18.30 h Mapes

Teatre Principal

La volta al món en poc més d'una hora i sense moure's de les butaques. Els mapes serveixen per no perdre's, però també per trobar tesoros.

La vuelta al mundo en poco más de una hora y sin movernos de las butacas. Los mapas sirven para no perderse, pero también para encontrar tesoros.

Going around the world in little more than one hour and without moving from our seats. Maps help us avoid getting lost but are also useful for finding treasures.

### Jantar em Lisboa

André Carrilho  
Portugal, 2007, 10'  
V.O.S.C. / Betacam SP

En Jaime treballa en un programa setmanal de televisió. Al final d'un altre avorrit dia de feina, rep un fax de la Teresa,

la seva promesa, que vol trencar la seva relació, que ja fa un any que dura. En Jaime surt del despatx tot llegint el fax i només uns minuts més tard s'adona que no es tracta d'una hora punta normal a Lisboa.

Jaime trabaja en un programa semanal de televisión. Al final de otro aburrido día de trabajo, recibe un fax de Teresa, su prometida, que quiere romper su relación, que ya hace un año que dura. Jaime sale de su despacho leyendo el fax y sólo unos minutos después se da cuenta de que no se trata de una hora punta normal en Lisboa.

Jaime works on a weekly TV magazine. At the end of another dull working day he receives a fax from Teresa, his girlfriend, breaking up from their one-year- relation. Jaime leaves the office reading the fax, and only a few minutes later he realises that Lisbon is not having a normal rush hour.

### A-Z

Sally Arthur  
Regne Unit, 2007, 3' 20"  
V.O.S.C. / Betacam SP

La senyora P es perd a Londres, així que no cal que ens hi perdem nosaltres.  
La senyora P es perd a Londres, així que no cal que ens hi perdem nosaltres.  
La senyora P es perd a Londres, així que no cal que ens hi perdem nosaltres.

La señora P se pierde en Londres, así que no hace falta que nos perdamos nosotros.  
La señora P se pierde en Londres, así que no hace falta que nos perdamos nosotros.  
La señora P se pierde en Londres, así que no hace falta que nos perdamos nosotros.

Mrs P gets lost in London so we don't have to.  
Mrs P gets lost in London so we don't have to.  
Mrs P gets lost in London so we don't have to.

### Forest Murmurs

Jonathan Hodgson  
Regne Unit, 2006, 12'  
V.O.S.C. / Betacam SP

Una exploració animada del sinistre passat d'Epping Forest dóna lloc a un viatge a la cara fosca de la ment de l'artista.

Una exploración animada del sinistro pasado de Epping Forest da lugar a un viaje a la zona oscura de la mente del artista.

An animated exploration of Epping Forest's sinister past sparks off a journey into the

sessions dijous 28 febrer



Forest Murmurs. Jonathan Hodgson

dark side of the artist's mind.

### Under Construction

Zhenchen Liu  
França, 2007, 9' 55"  
V.O.S.C. / Betacam SP

Uns urbanistes decideixen enderrocar parts del casc antic de Xangai per tal de regenerar la ciutat. Cada any, més de cent mil famílies són obligades a abandonar les seves cases i traslladar-se a edificis als voltants de la ciutat.

Unos urbanistas deciden derribar partes del centro histórico de Shangay para regenerar la ciudad. Cada año, más de cien mil familias son obligadas a abandonar sus casas y a trasladarse a edificios en los alrededores de la ciudad.

City planners decide to pull down parts of Shanghai's old town in order to regenerate the city. Every year more than one hundred thousand families are forced to leave their homes and move into buildings on the edge of city.



Under Construction Zhenchen Liu

Beton

Ariel Belinco / Michael Faust

Israel, 2006, 6' 29"

S.D. / Betacam SP

La vida quotidiana al món militar queda trasbalsada per l'aparició d'un estel negre rere les seves muralles. L'exèrcit, molest per la presència d'aquest estel en el cel blau i clar, decideix resoldre el problema.

La vida cotidiana en el mundo militar es trastornada por la aparición de una cometa negra detrás de sus murallas. El ejército,

molesto por la presencia de esta cometa en el cielo azul y claro, decide resolver el problema.

The day to day life of a military world is disturbed by the appearance of a black kite behind its high walls. The army annoyed by the existence of this kite in its clear blue sky, decides to solve the problem.

### Mémoires d'une famille cubaine

Yan Vega  
França, 2007, 16'  
V.O. / DVD

Curtmetratge de ficció concebut a partir de l'àlbum de fotos d'una família cubana, en el qual el destí es confon amb la història de la Revolució des de 1959 fins als nostres dies.

Cortometraje de ficción concebido a partir del álbum de fotos de una familia cubana, en el que el destino se confunde con la historia de la Revolución desde 1959 hasta nuestros días.

A fictional short based on the photo album of a Cuban family, in which destiny is mixed with the history of the Revolution from 1959 until the present.

## 20.00 h Inauguració

Teatre Principal

Vine a descobrir què és el cinema d'animació. Sigues el seu protagonista de la mà dels japonesos PIKA PIKA i gaudeix d'un art en què tots podem participar.

Ven a descubrir qué es el cine de animación. Sé su protagonista de la mano de los japoneses PIKA PIKA y disfruta de un arte en el que todos podemos participar.

Come and discover what the cinema of animation is all about. Let the Japanese

# febrer dijous28, divendres29 sessions

PIKA PIKA make you the leading character and enjoy an art form in which we can all participate.

**Une petite histoire de l'image animée**  
Joris Certé  
França, 2007, 3' 37"  
V.O.S.C. / Betacam SP

Descobriu finalment la veritable història de la imatge animada!  
Des de la cova de Platò fins a Harry Potter, passant per King Kong, des dels efectes especials màgics fins al VFX digital, ho expliquem tot... en 3 minuts.

¡Descubra finalmente la verdadera historia de la imagen animada!  
Desde la caverna de Platón hasta Harry Potter, pasando por King Kong, desde los efectos especiales mágicos hasta el VFX digital, lo explicamos todo... en 3 minutos.

Finally discover the real story of the animated image!  
From Plato's cavern to Harry Potter via King Kong, from magical special effects to digital VFX, we explain everything... in 3 minutes.

**Le printemps de Sant Ponç**  
Eugenia Mumenthaler, David Epiney  
Suïssa, 2007, 20'  
V.O. / Betacam Digital

A través d'un taller de dibuix, un grup de discapacitats psíquics ens explica les seves inquietuds i vivències.

A través de un taller de dibujo, un grupo de discapacitados psíquicos nos cuenta sus inquietudes y sus vivencias.

Through a drawing workshop, a group of mentally handicapped people tell us of their concerns and experiences.



Le printemps de Sant Ponç,  
Eugenia Mumenthaler, David Epiney

## 9.30 h L'ull Màgic

Teatre Principal veure pàg 24

## 11.00 h L'aventura de l'animació

Teatre Principal veure

pàg 24

## 17.30 h El cinema dels Eames II

Teatre Principal

Charles & Ray Eames (1907-1978 i 1912-1988, respectivament) signen algunes de les icones del segle XX en disseny i arquitectura. ANIMAC 2008 i el COAC presenten dues seleccions del seu treball filmic.

Charles & Ray Eames (1907-1978 i 1912-1988, respectivamente) firman algunos de los iconos del siglo XX en diseño y arquitectura. ANIMAC 2008 y el COAC presentan dos selecciones de su trabajo filmico.

Charles & Ray Eames (1907-1978 i 1912-1988, respectivamente) have created some of the icons of the 20th century in design and architecture. ANIMAC 2008 and COAC present two selections of their film work.

### Powers of Ten

Charles & Ray Eames  
EUA, 1977, 8' 47"  
V.O.S.C. / DVD

Segurament la més coneguda de les pel·lícules dels Eames, *Powers of Ten* refina i amplia el viatge de la seva pel·lícula predecessora representant-ho tot en color i amb gran detall científic. Començant amb una imatge d'un metre quadrat d'un picnic, la càmera es mou 10 vegades lluny cada 10 segons, arribant al límit de l'univers; després s'inverteix el viatge, anant 10 vegades més a prop cada 10 segons fins a arribar finalment al nucli d'un àtom.

Seguramente la más conocida de las películas de los Eames, *Powers of Ten* refina y amplía el viaje de su película predecesora, representándolo todo en color y con gran detalle científico. Empezando con una imagen de un metro cuadrado de un picnic, la cámara se mueve 10 veces lejos cada 10 segundos, llegando hasta el límite del universo; después se invierte el viaje, yendo 10 veces más cerca cada 10 segundos hasta llegar finalmente al núcleo de un átomo.

Probably the best known of the Eames Films, *Powers of Ten* refines and extends

the journey of its predecessor by presenting it in color and in great scientific detail. Starting at a one meter square image of a picnic, the camera moves 10 times further away every 10 seconds, reaching to the edge of the universe; then the journey is reversed, going 10 times closer each ten seconds, ultimately reaching the interior of an atom.

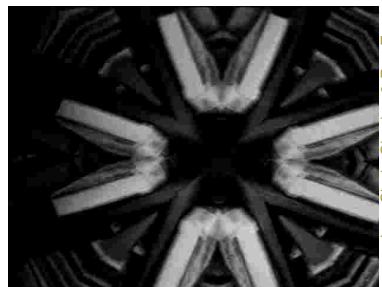
### Kaleidoscope Jazz Chair

Charles & Ray Eames  
EUA, 1960, 7'  
S.D. / DVD

Encara més exploració i més diversió amb el calidoscopi, i també amb l'animació stop motion, de les cadires apilables multicolors dels Eames. De fet, Charles i Ray fan una breu aparició en la pel·lícula.

Todavía más exploración y más diversión con el calidoscopio, y también con la animación stop motion, de las sillas apilables multicolores de los Eames. De hecho, Charles y Ray hacen una breve aparición en la película.

Further exploration and fun with the kaleidoscope as well as stop motion of the multi-colored Eames stacking chairs. Charles and Ray actually appear briefly in this film.



### IBM Mathematics Peep Shows:

#### *Topology*

Charles & Ray Eames  
EUA, 1961, 1' 59"  
V.O.S.C. / DVD

Aquest curt ens introduceix una mica en el camp de la topologia, l'estudi de les propietats de les formes geomètriques, a través del concepte de corbes tancades. Un dels IBM Mathematics Peep Shows.

Este cort nos introduce un poco en el campo de la topología, el estudio de las propiedades de las formas geométricas, a través del concepto de curvas cerradas. Uno de los IBM Mathematics Peep Shows.

This short introduces a bit of the field of topology, the study of properties of geometric forms, through the concept of closed curves. One of the IBM Mathematics Peep Shows.

### IBM Mathematics Peep Shows: *something about FUNCTIONS*

Charles & Ray Eames  
EUA, 1961, 2' 11"  
V.O.S.C. / DVD

Introduceix l'important concepte matemàtic de les funcions, mostrant en primer lloc alguns exemples familiars (l'alçada d'una espelma encesa com a funció del temps) i després explica que sistemes més complicats també mostren aquestes connexions invisibles però convincents. Un dels IBM Mathematics Peep Shows.

Introduce el importante concepto matemático de las funciones, mostrando en primer lugar algunos ejemplos familiares (la altura de una vela encendida como función del tiempo) y después explica que sistemas más complicados también muestran estas conexiones invisibles pero convincentes. Uno de los IBM Mathematics Peep Shows.

Introduces the important mathematical concept of functions by first showing some familiar examples (the height of a burning candle as a function of time) and then shows that more complicated systems also exhibit such invisible but persuasive connections. One of the IBM Mathematics Peep Shows.

### IBM Mathematics Peep Shows: 2n

Charles & Ray Eames  
EUA, 1961, 2' 07"  
V.O.S.C. / DVD

Una història subtítulada del poder dels números. Aquest curt explica una història connectada a la invenció dels escacs que mostra què passa quan hom multiplica



30/31

## sessions divendres 29 febrer

per dos una i altra vegada una xifra. Uno de los *IBM Mathematics Peep Shows*. De alguna manera, un precursor de *Powers of Ten*.

Una historia subtitulada del poder de los números. Este corto explica una historia conectada a la invención del ajedrez que muestra qué pasa cuando se multiplica por dos una y otra vez una cifra. Uno de los *IBM Mathematics Peep Shows*. De alguna manera, un precursor de *Powers of Ten*.

**Subtitled story of the power of numbers,** this short tells a story connected with the invention of chess which shows what happens when one doubles a number over and over again. One of the *IBM Mathematics Peep Shows*. A precursor in some ways of *Powers of Ten*.

### **IBM Mathematics Peep Shows: Symmetry**

Charles & Ray Eames  
EUA, 1961, 2' 39"  
V.O.S.C. / DVD

Mirem què entenem per 'simetria', com es defineix matemàticament i diverses teories de com mesurar el grau de simetria d'un objecte. Un dels *IBM Mathematics Peep Shows*.

Miramos qué entendemos por 'simetría', cómo se define matemáticamente y diversas teorías de cómo medir el grado de simetría de un objeto. Uno de los *IBM Mathematics Peep Shows*.

An examination of what is meant by "symmetry", how it is defined mathematically, and various theories of how to measure an object's degree of symmetry. One of the *IBM Mathematics Peep Shows*.

### **The Expanding Airport**

Charles & Ray Eames  
EUA, 1958, 9' 25"  
V.O.S.C. / DVD

Una pel·lícula feta per a la presentació de l'arquitecte Eero Saarinens de l'aeroport de Dulles. Comprimeix una conferència de dues hores sobre la història dels aeròports en uns 5 minuts que ens introduceixen directament en el concepte de l'aeroport de Dulles.

Una película hecha para la presentación del arquitecto Eero Saarinens del aeropuerto de Dulles. Comprime una conferencia de dos horas sobre la historia de los aeropuertos en unos 5 minutos que nos introducen directamente en el concepto del aeropuerto de Dulles.

A film made for architect Eero Saarinens

presentation of the Dulles Airport. It compresses a 2 hour lecture on the history of airports into about 5 minutes that lead directly into the concept for Dulles Airport.

### **Atlas**

Charles & Ray Eames  
EUA, 1976, 4' 58"  
V.O.S.C. / DVD

Per celebrar el 200 aniversari de *Decadència i caiguda de l'Imperi romà* de Gibbon, el despach Eames va encapsular aquesta història d'una manera visualment intuitiva: un mapa de l'Imperi s'expandeix i es contrau al llarg d'uns mil anys.

Para celebrar el 200 aniversario de *Decadencia y caída del Imperio Romano* de Gibbon, el despacho Eames encapsuló esta historia de una manera visualmente intuitiva: un mapa del Imperio se expande y se contrae a lo largo de mil años.

To celebrate the 200th anniversary of Gibbon's *Decline and Fall of the Roman Empire*, the Eames Office encapsulated that history in a visually intuitive way: a map of the Empire expands and contracts over about thousand years.

### **A Computer Glossary**

Charles & Ray Eames  
EUA, 1968, 9' 08"  
V.O.S.C. / DVD

Aquesta pel·lícula fa servir la comprensió del llenguatge dels ordinadors per plasmar part de la seva natura. Era típic de l'aproximació dels Eames, l'argot no era poc atrayent sinó més aviat una finestra potencial a un altre món.

Esta película usa la comprensión del lenguaje de los ordenadores para plasmar parte de su naturaleza. Era típico de la aproximación de los Eames, el argot no era poco atrayente sino más bien una ventana potencial a otro mundo.

A film that uses an understanding of the jargon of computers to convey something of their nature. This was typical of the Eames approach, jargon was not off-putting, but rather a potential window into another world.

### **Exponents: A Study In Generalization**

Charles & Ray Eames  
EUA, 1973, 3' 06"  
S.D. / DVD

Una pel·lícula que explica el concepte dels exponents. Subtitulada: Un estudi en la generalització.

Una película explica el concepto de los exponentes. Subtitulada: Un estudio en

la generalización.

A film conveying the concept of exponents.  
Subtitled: A study in Generalization.

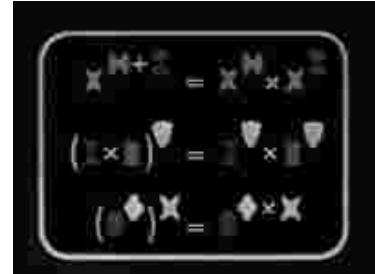
### **Two Laws of Algebra**

Charles & Ray Eames  
EUA, 1973, 3' 25"  
S.D. / DVD

Aquí es mostren les teories distributives i associatives.

Aquí se muestran las teorías distributivas y asociativas.

The distributive and associative theories are shown here.



Exponents: A Study in Generation.  
Charles & Ray Eames

## **19.00 h Animation Soup: cinema independent de Japó**

Teatre Principal

*Animation Soup* es va fundar l'any 2001 com a col·lectiu ferotgement independent dedicat a explorar les possibilitats de l'animació al Japó, més enllà de l'anime. Vénen a Lleida per presentar-nos els més sorprenents curts nipons independents d'animació.

*Animation Soup* se fundó en 2001 como colectivo ferozmente independiente dedicado a explorar las posibilidades de la animación en Japón, más allá del anime. Vienen a Lleida para presentarnos los más sorprendentes cortos nipones independientes de animación.

*Animation Soup* was founded in 2001 as a fiercely independent group dedicated to exploring the possibilities of animation in Japan, beyond anime. They are coming to Lleida to present to us the most surprising Nipponese independent animation shorts.

### **When the snow melts, the town will be full of children!**

Yoshimura Eri  
Japó, 2008, 1' 30"  
S.D. / DVD

El text original és un haiku (composició poètica que consta de 17 sílabes disposades en versos de 5, 7 i 5 sílabes, sense rima) de Issa Kobayashi i n'he interpretat el seu significat a la meva manera. "Quan la neu es fon, i ve la primavera, els nens surten a fora als camps."

El texto original es un haiku (composición poética que consta de 17 sílabas dispuestas en versos de 5, 7 y 5 sílabas, sin rima) de Issa Kobayashi y he interpretado el significado a mi manera. "Cuando la nieve se funde, y llega la primavera, los niños salen afuera a los campos."

The original text based in Kobayashi Issa's haiku (poetics composition which is structured by 17 syllables, placed in verse of 5,7 and 5 syllables. It has not any rhyme). I tried to interprete the meaning of the poem in my way. "When the snow melts, and the spring comes, the children go outside."

### **Wilson brothers pet an illegitimate child man**

FT=man  
Japó, 2007, 1' 27"  
S.D. / DVD

Un gat sempre té cura de la casa. Una família torna a casa però només juga amb un telèfon mòbil i un joc: no juga amb el gat. L'única alegria de l'animal és quan pot ficar-se en un llit. Aquesta nit, la família li toca la pata i això li recorda els seus pares, gats com ell.

Un gato siempre cuida la casa. Una familia vuelve a casa pero sólo juega con un teléfono móvil y un juego: no juega con el gato. La única alegría del animal es cuando puede meterse en una cama. Esta noche, la familia le toca la pata y esto le recuerda a sus padres, gatos como él.

A cat always looks after the house. A family returns home, but they just play with a cell phone and a game, not the cat. The only happiness of the animal is if he can get into a bed. Tonight the family touches his paw and that makes him remember his parents, cats like him.

# febrer divendres 29 sessions

## Wilson Brothers a secret character

### I want polka dots

Taguchi Misaki  
Japó, 2008, 1' 29"  
V.O.S.C. / DVD

Els estampats de piquets serveixen per provar qui és un germà Wilson, però en BOKU, que és el personatge secret dels germans Wilson, no en té. Desitja tenir-ne igual que els altres germans, i intenta aconseguir-ne de diverses maneres... Es tracta d'una història curta sobre en BOKU i el gat del seu amic.

Los estampados de lunares sirven para probar quién es un hermano Wilson, pero BOKU, que es el personaje secreto de los hermanos Wilson, no tiene. Desea tener igual que los otros hermanos, e intenta conseguirlo de diversas formas... Se trata de una historia corta sobre BOKU y el gato de su amigo.

Polka dots are the proof of who a Wilson brother is, but BOKU, who is the Wilson brothers' secret character, doesn't have them. He hopes to have them just like the other brothers, and he tries to get them in many ways... It is a short story about BOKU and his friend's cat.

## Train Ride

Inuncou Dougasha  
Japó, 2007, 6' 48"  
V.O.S.A. / DVD

Aquesta animació s'inspira en una cançó d'Ett. Ett és un músic que viu a Nagoya, al Japó. Què veu un home després de creuar el temps i una carretera...?

Esta animació se inspira en una canción d'en Ett. En Ett es un músico que vive en Nagoya, Japón. ¿Qué ve un hombre después de cruzar el tiempo y una carretera...?

This animation is created from Ett's song. Ett is a musician who lives in Nagoya in Japan. What does a man see after he crosses time and a road...?



## Wasuremono muffler (Lost scarf)

Kyoko Yamato  
Japó, 2007, 2' 02"  
V.O.S.C. / DVD

Hi ha una escena familiar en un bloc d'apartaments. Hi ha un aparcament davant de l'apartament, també un balcó i una cuina.

Hay una escena familiar en un bloque de apartamentos. Hay un aparcamiento enfrente del apartamento, también un balcón y una cocina.

There is a family scene at an apartment block. There are a park front of the apartment, a balcony and a kitchen.

Un hombre que se come a sí mismo es otro.

A man who eats himself is another one.

## Nagai Nagai Kami no Ohanashi (A tale about the most long hair)

Wakako Sugimoto, Atsundo Nakano, Michiru Komatsu, Yosuke Yano  
Japó, 2003, 4' 58"  
V.O. / DVD

La imaginació d'una nena s'ha anat allargant fins a convertir-se en uns cabells molt llargs. Finalment s'ha convertit en les ones gegants del mar immens. Al fons del mar hi havia peixos i pops. Un peix gros se'l ha menjat d'una bocada. Passant per la panxa hi havia un arbre

crecerà sana bajo los rayos del sol.

A girl's imagination has dragged out so much that it has converted to long hairs. At finally it has converted to huge sea waves. At the bottom of the sea there were fishes and octopus. A big fish eats them in one bite. Passing through the stomach there was a tree planted. A tree has leafs and produces fruits. There was a red fruit, drop down and the seeds convert to another plant's stem which will be having some leafs soonly. For the plants growing it will be necessary the water from the rain. After the storm, it appears a rainbow and the plants will be growing cheerfully in the sunshine.

## I would like to be rain

Kaoru Hino  
Japó, 2008, 1'  
V.O.S.C. / DVD

És una animació dibuixada a mà amb llapis, que s'ha produït per combinar amb la música i la veu trista i senzilla de Futaba Nakayama i la música del seu ukulele. L'he produït perquè m'ha impressionat el fet que el contingut de la seva cançó, que diu "Jo mateixa em converteixo en pluja d'hivern, en núvols d'estiu i també en vent que transporta flors", fos representat com si es tractés d'una animació.

Se trata de una animación dibujada a mano, que se ha producido para combinar con la música y la voz triste y sencilla de Futaba Nakayama y la música de su ukelele. La he producido porque me ha impresionada el hecho de que el contenido de su canción, que dice "Yo misma me convierto en lluvia de invierno, en nubes de verano y también en viento que transporta flores", fuese representado como si se tratara de una animación.

This is a pen handwriting animation, which has been produced to combine with Futaba Nakayama and her Ukulele's music sad and simply voice's. I produced it because I was very impressed that her song contents, which is "I am converting myself to winter rain, summer clouds and also the wind which brings the flowers", was represented as an animation.

## Bread Town

Miho Yata  
Japó, 2006, 4'  
S.D. / DVD

És un videoclip d'animació. Hi expresso el procés de coure pa en abstracte.

Es un videoclip de animación. Expreso el proceso de cocer el pan en abstracto.

It is a music clip animation. I express a process of baking bread in abstract.

## The northwind & the Nepumoi

Kimio Nakano  
Japó, 2005, 2' 38"  
S.D. / DVD

És una estranya història que passa mentre en Masaru i la Yuki mengen en un restaurant. És una il·lusió?

Es una extraña historia que pasa mientras Masaru y Yuki comen en un restaurante. ¿Es una ilusión?

It is a strange story during Masaru and Yuki eat food at a restaurant. Is it a delusion?

## Mogumogu

K. Kotani  
Japó, 2007, 3'  
S.D. / DVD

Un home que es menja a sí mateix és un altre.

plantat. L'arbre té fulles i produceix fruits. Un fruit que estava ja vermell, cau i la seva llavor es converteix en una tija d'una altra planta a la que aviat li sortiran fulles. Per a què creixí una planta es necessita l'aigua de la pluja. Després de la tempesta, apareix l'arc de Sant Martí, i la planta creixerà sana sota els raigs del sol.

La imaginación de una niña se ha ido alargando hasta convertirse en unos cabellos muy largos. Finalmente se ha convertido en las olas gigantes de un mar inmenso. En el fondo del mar había peces y pulpos. Un pez grande se los ha comido de un bocado. Pasando por la tripa había un árbol plantado. El árbol tiene hojas y produce frutos. Un fruto que estaba maduro ya, cayó y su semilla se convirtió en el tallo de otra planta que pronto tendrá hojas. Para que crezca una planta se necesita el agua de la lluvia. Después de la tormenta, sale el arco iris, y la planta



## sessions divendres 29 febrer

### **Well, that glasses**

Atsushi Wada  
Japó, 2007, 6'  
S.D. / DVD

Com està fet? Amb quin objectiu i quins materials s'hi han fet servir? Què deu ser? Hi ha moltes coses que no entenc, però deixant de banda els dubtes, les ulleres són aquí, són unes ulleres que han de ser aquí. Per tant, són una mena d'ulleres que han de ser aquí.

¿Cómo está hecho? ¿Con qué objetivo y qué materiales se han utilizado para ello? ¿Qué debe ser? Hay muchas cosas que no entiendo, pero dejando de lado las dudas, las gafas están aquí, son unas gafas que tienen que estar aquí. Por lo tanto, son una especie de gafas que tienen que estar aquí.

How is it made? What is the purpose and which materials are used to make it? What could it be? There are many things which I don't understand, but leaving doubts, that glasses are here, they are glasses which should be here. All in all, they are a kind of glasses which should be here.



### **Suna to onnanoko (sand and a girl)**

Naomi Nagata  
Japó, 2007, 1' 50"  
V.O. / DVD

Aquesta és l'animació en stop motion d'un cut out (fent servir sorra). És el vídeo musical de la cantant japonesa Futaba Nakayama "Suna to onnanoko" (sorra i una noia). La Futaba és una nena bonica. Porta ulleres i s'avé amb el seu gos Kabu. Faig que s'imagini que coincideix per primera vegada amb Kabu, com jo.

Esta es la animación en stop motion de un cut out (usando arena). Es el vídeo musical de la cantante japonesa Futaba Nakayama "Suna to onnanoko" (arena y una chica). Futaba es una niña bonita. Lleva gafas y se lleva bien con su perro Kabu. Hago que se imagine que coincide por primera vez con Kabu, como yo.

This is the stop motion animation of a cut out (using sand). This is the music video

of the Japanese singer Futaba Nakayama's song "Suna to onnanoko" (sand and a girl). Futaba is a pretty little girl. She wears glasses, and she is on good terms with her dog called Kabu. I made her imagine meeting Kabu for the first time like me.

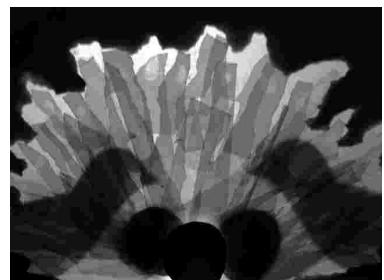
### **Remembrance**

Junko Hanahiro  
Japó, 2008, 3' 30"  
S.D. / DVD

Un àngel petit de joguina ha nascut d'una fissura a la vida quotidiana. Per fer coses com un àngel...

Un pequeño ángel de juguete ha nacido de una fisura en la vida cotidiana. Para hacer cosas como un ángel...

A little toy angel was born from a gap in daily life. To do things like an angel...



### **Kiri (The fog)**

Eri Yoshimura  
Japó, 2007, 3' 35"  
V.O.S.C. / DVD

La nena que apareix en aquesta cançó té dubtes. Jo també he dubtat amb ella. I després d'haver decidit el contingut de l'obra, al cap de 30 segons, he posat la mà a l'interruptor.

Intento expressar la perspectiva misteriosa que desprèn l'ombra i la tendresa profunda, la fugacitat i la crueïtat de la boira.

La niña que aparece en esta canción tiene dudas. Yo también he dudado con ella. Y después de haber de decidido el contenido de la obra, al cabo de 30 segundos, he puesto la mano en el interruptor. Intento expresar la perspectiva misteriosa que desprende la sombra y la ternura profunda, la fugacidad y la crueldad de la niebla.

The girl who appears in this song is distressed. Also I have distressed with her. After having decided the content of this piece, after 30 seconds, I have put my hand on the switch.

I try to express mysterious perspective which shadow gives off light and the fog's deep tenderness, fleetingness and cruelty.

### **Flying trip**

Takato Yoshimoto  
Japó, 2007, 1'  
S.D. / DVD

Va ser un plaer dibuixar l'escena dels preparatius de viatge d'un tipus determinat. Per a mi és un honor poder veure com s'ho passa de bé.

Fue un placer dibujar la escena de los preparativos del viaje de un cierto tipo. Para mí es un honor poder ver lo bien que se lo pasa.

The scene of hurried preparations for a certain man's trip was a pleasure to draw. I am honoured of being able to see him enjoying it.

### **Childhood**

Shizuko Tabata  
Japó, 2001, 2' 30"  
S.D. / DVD

El material d'aquesta peça és un full de paper, bidimensional. Tanmateix, plegat o arrugat, la imatge queda gravada en la superfície plana de la pel·lícula per ser projectada en una pantalla plana. Aquesta és la raó per la qual l'escena de "desplegar" d'aquesta pel·lícula deixa una impressió senzilla però alhora colpidora en els espectadors. Tothom pot identificar-se amb la memòria d'una mà. Aquesta peça ha animat literalment aquest record amb una mà, per fer-ne una "obra tridimensional".

El material de esta pieza es una hoja de papel, bidimensional. Asimismo, plegado o arrugado, la imagen queda grabada en la superficie plana de la película para ser proyectada en una pantalla plana. Esta es la razón por la que la escena del despliegue de esta película deja una impresión sencilla a la vez que chocante en los espectadores. Todo el mundo puede identificarse en la memoria de una mano. Esta pieza ha animado literalmente este recuerdo con una mano, para hacer de ella una "obra tridimensional".

The material of this piece is a sheet of paper, which is two-dimensional. However, folded or crumpled, its image is recorded on the flat surface of the film, to be projected on a flat screen. This is the reason why the "unfolding" scene of this film makes a simple yet stunning impression on the viewers. Everyone can identify with the memory of a hand. This piece has animated that memory literally

with a hand, to produce a "three-dimensional work".

### **FRANK. Frank and the blessing of reverse containment**

Art unit COCOA  
Japó, 2004, 3' 40"  
S.D. / DVD

S'ha produït, basant-se en el text original "FRANK" de Jim Woodring, un escriptor còmic d'Estats Units.

Se ha producido, basándose en el texto original "FRANK" de Jim Woodring, un escritor cómico de Estados Unidos.

It has been produced, based in an original text "FRANK" by Jim Woodring, a comic writer from USA.

### **Octopus**

Mariin Ue  
Japó, 2007, 38"  
S.D. / DVD

L'incident d'una nit.

El incidente de una noche.

An incident of one night.

### **Komattakotoda (Problems)**

Mariin Ue  
Japó, 2006, 48"  
V.O.S.C. / DVD

És una animació dibuixada amb llapis de colors, que expressa les imatges que neixen d'una cançó. La tristesa de la desaparició i la vitalitat que sorgeix a partir d'aquest moment.

Es una animación dibujada con lápices de colores, que expresa las imágenes que nacen de una canción. La tristeza de la desaparición y la fuerza que surge de ese momento.

This is a drawn animation painted with colour pencils, expressing the images which come from the song. The sadness of the disappearance and the vitality which appear from that moment.

### **Fighting Animals 1st act-3rd act**

Yuichiro Natori  
Japó, 2005, 10'  
V.O.S.C. / DVD

S'ha produït per mostrar amb humor l'esport tradicional japonès, el Kendo (un tipus d'esgrima) a través d'animes.

Se ha producido para mostrar con humor el deporte tradicional japonés del Kendo (un tipo de esgrima) a través de animales.

It has been produced to show the Japanese traditional sport with humor, Kendo (a type of fencing) through animals.

# febrer divendres 29 sessions

## 20.00 h Brou II

Teatre Principal

Un any més ens asseiem a la butaca per gaudir de la millor selecció d'animació internacional. Una exquisida selecció pels paladarès més selectes.

Un año más nos sentamos en la butaca para disfrutar de la mejor muestra de animación internacional. Una exquisita selección para los paladares más selectos.

One year more we take our seats to enjoy the best selection of international animation.

### 2metros

Javier Mrad, Javier Salazar, Eduardo, Maraggi  
Argentina, 2007, 6' 03"  
S.D. / Betacam SP

Dos éssers atrapats en una disputa de proporcions mil·límetriques mentre el temps passa, roda i rebota.

Dos seres atrapados en una disputa de proporciones milimétricas mientras el tiempo pasa, rueda y rebota.

Two beings trapped in a dispute of millimetric proportions while time passes, rolls and bounces.

### Domečku, var!

Jiri Barta  
República Txeca, 2007, 10'  
S.D. / Betacam SP

La història té lloc en una vella guardiola metàl·lica, a la qual es dóna corda, i que té forma de caseta. L'interior es va omplint progressivament de petits personatges, objectes i animals que volen per dintre i s'hi troben regularment a hores determinades o, alternativament, els costa coincidir. Es mouen en l'espai buit abstracte segons proporcions geomètriques similars a les dels planetes del sistema solar.

La historia tiene lugar en una vieja hucha metálica, a la que se da cuerda, y que tiene forma de casita. El interior se va llenando progresivamente de pequeños personajes, objetos y animales que vuelan por dentro y se encuentran regularmente a horas determinadas o, alternativamente, les cuesta coincidir. Se mueven en el espacio vacío abstracto según proporciones geométricas similares a las de los planetas del sistema solar.

The story takes place in an old winding tin toy piggy bank in the shape of a house. Its interior is gradually filled with little characters, objects and animals which fly inside and meet regularly at certain moments or, alternatively, miss each other. They move within the empty abstract space along geometrical proportions similar to the planets of the Solar System.

### Magnetic Movie

Semiconductor: Ruth Jarman, Joe Gerhardt  
Regne Unit - EUA, 2007, 4' 47"  
V.O.S.C. / Betacam SP

Les vides secretes de camps magnètics invisibles apareixen com a geometries canviants caòtiques. L'accio té lloc al voltant dels laboratoris de ciència de l'espai de la NASA, UC Berkeley, i hi ha enregistraments de científics de l'espai que descriuen les seves descobertes. Els enregistraments d'àudio d'ones de baixa freqüència controlen l'evolució dels camps quan furguen en els nostres entorns inaudibles, revelant xiulets recurrents produïts per electrons voladors. Estem observant una sèrie d'experiments científics, el flux de l'univers o un documental sobre un món fictici?

Las vidas secretas de campos magnéticos invisibles aparecen como geometrías cambiantes caóticas. La acción tiene lugar alrededor de los laboratorios de ciencia del espacio de la NASA, UC Berkeley, y hay grabaciones de científicos del espacio que describen sus hallazgos. Las grabaciones de audio de ondas de baja frecuencia controlan la evolución de los campos cuando hurgan en nuestros entornos inaudibles, revelando pitidos recurrentes producidos por electrones voladores. ¿Estamos observando una serie de experimentos científicos, el flujo del universo o un documental sobre un mundo ficticio?

The secret lives of invisible magnetic fields are revealed as chaotic ever-changing geometries. All action takes place around NASA's Space Sciences Laboratories, UC Berkeley, to recordings of space scientists describing their discoveries. Actual VLF audio recordings control the evolution of the fields as they delve into our inaudible surroundings, revealing recurrent 'whistlers' produced by fleeting electrons. Are we observing a series of scientific experiments, the universe in flux, or a documentary of a fictional world?

### Milk Teeth

Tibor Banoczki  
Regne Unit, 2007, 10' 22"  
S.D. / DVD

Un nen segueix la seva germana, de nit, per un camp de blat de moro quan ella surt d'amagat per tal de veure el seu promès.

Un niño sigue a su hermana, de noche, por un campo de maíz cuando ella sale a hurtadillas para verse con su novio.

A young boy follows his sister at night into a cornfield as she sneaks out to see her boyfriend.

### Pib and Pog: "Show and Tell-Peter's Room

Peter Peake  
Regne Unit, 2007, 2' 03"  
V.O.S.C. / Betacam SP

Quan per casualitat en Pib troba un delicios trosset de xocolata descobreix el valor de mastegar correctament el menjar.

Cuando por casualidad Pib encuentra un delicioso trocito de chocolate descubre el valor de masticar correctamente la comida.

Chancing upon a scrummy piece of chocolate, Pib learns the value of chewing his food properly.

### Lavatory Lovestory

Konstantin Bronzit  
Rússia, 2006, 9' 45"  
S.D. / Betacam SP

L'amor sempre apareix de sobte. Ningú se sorprèn si l'amor fa irrupció a la feina, tot i que el lloc de treball sigui inesperat.

El amor siempre aparece de repente. Nadie se sorprende si el amor irrumpie en el trabajo, aunque el lugar de trabajo sea inesperado.

Love is always sudden. No one is surprised if love springs up at work even though the workplace is unexpected.

### Bildfenster/Fensterbilder

Bert Gottschalk  
Alemania, 2007, 6'  
S.D. / 35mm

Els comparen les escenes individuals de pel·lícules en 8mm amb les finestres de les façanes dels edificis d'una ciutat.

Se comparan las escenas individuales de películas en 8 mm con las ventanas de las fachadas de los edificios de una ciudad.

The single frame of 8 millimetre-films are compared with windows in building-facades of a city.

### Don't let it all unravel

Sarah Cox  
Regne Unit, 2007, 2'  
S.D. / Betacam SP

No estiris de la punta del fil. Apedaça-ho!

No tires de la punta del hilo. ¡Haz un apaño!

Don't pull the end of the thread. Darn it.

### Raymond

Fabrice Le Nezet, François Roisin, Jules Janaud  
Regne Unit / França, 2006, 5'  
V.O.S.C. / Betacam SP

Raymond, un monitor de natació mandrós, té ganas de conèixer els oceans. Un equip de científics li proposa ajudar-lo.

Raymond, un monitor de natación perezoso, tiene ganas de conocer los océanos. Un equipo de científicos propone ayudarle.

Raymond, a lazy swimming instructor, would like to discover the oceans. A team of scientists offers to help him.

### Battle of the Album Covers

Rohitash Rao, Abraham Spear  
EUA, 2006, 2' 15"

V.O.S.C / DVD

Portades de discs conegeuts lluiten a mort.

Portadas de discos conocidos luchan a muerte.

Famous album covers fight to the death!

## 22.00 h Paprika

Teatre Principal

Aquest conte màgic parla d'una revolucionària màquina que permet als científics d'entrar en els somnis de les persones i gravar-los. Un intens thriller anime de l'acusat director Satoshi Kon.

Este cuento mágico habla de una revolucionaria máquina que permite a los científicos entrar en los sueños de las personas y grabarlos. Un intenso thriller anime del aclamado director Satoshi Kon.

This magical tale tells of a revolutionary machine that allows scientists to enter people's dreams and record them. An intense anime thriller by the acclaimed director Satoshi Kon.

### Paprika

Satoshi Kon  
Japó, 2006, 1h 27'  
V.O.S.E. / DVD

Prepara't per entrar en el terreny de la fantasia i la imaginació, on la realitat es troba amb els somnis en un paisatge mental calidoscopíco de pura màgia visual. Aquest conte màgic parla d'una revolucionària màquina que permet als científics d'entrar en els somnis de les persones i gravar-los. Quan roben la màquina, un temerari detectiu i un brillant terapeuta uneixen les seves forces per recuperar-la abans que caigui en mans d'un "terrorista dels somnis".

Prepárate para entrar en el terreno de la fantasía y la imaginación, donde la realidad se encuentra con los sueños en un paisaje mental caleidoscópico de pura magia visual. Este cuento mágico habla de una revolucionaria máquina que permite a los científicos entrar en los sueños de las personas y grabarlos. Cuando roban la máquina, un temerario detective y un brillante terapeuta unen sus fuerzas para recuperarla antes de que caiga en las manos de un "terrorista de los sueños".

Prepare to enter the terrain of fantasy and imagination, where reality meets dreams in a kaleidoscopic mental landscape of pure visual magic. This magical tale tells of a revolutionary machine that allows scientists to enter people's dreams and record them. When the machine is stolen, a bold detective and a brilliant therapist join forces to recover it before it falls into the hands of a "dreams terrorist".



34/35

## 16.00 h Talent local

Teatre Principal

Any rere any els nostres creadors se superen. Una mostra de talent que nodreix la producció local.

Año tras año nuestros creadores se superan. Una muestra del talento que nutre la producción local.

Year after year our creators surpass themselves. A show of talent that nourishes local production.

### **La flor más grande del mundo**

Juan Pablo Etcheverry  
Espanya, 2007, 10'  
V.O.S.A. / 35mm

*La flor más grande del mundo* és un text de rara bellesa, carregat de símbols i enigmes, destinat a una infància que creix en un món trencat per l'individualisme, la desesperança, la violència i la manca d'ideals. En ell, hi ha dos missatges, un per als nens (el descobriment i la valentia) i un altre per a tots els homes i dones que es pregunten sobre el seu lloc al món.

*La flor más grande del mundo* es un texto de rara belleza, colmado de símbolos y de enigmas, destinado a una infancia que crece en un mundo quebrado por el individualismo, la desesperanza, la violencia y la falta de ideales. En él hay dos mensajes, uno para los niños (el descubrimiento la valentía) y otro para todos los hombres y mujeres que se interrogan sobre su lugar en el mundo.

*La flor más grande del mundo* is a text of rare beauty, full of symbols and enigmas, for children growing up in a world split by individualism, hopelessness, violence and lack of ideals. There are two messages,

one for the children (discovery, bravery) and another for all men and women who ask themselves about their place in the world.

### **El ataque de los Kriters asesinos**

Sam Ortí Martí  
Espanya, 2007, 10'  
V.O. / 35mm

La Luisa, una desil·lusionada mare i mestressa de casa, davant la imminent visita de la seva sogra, es debat entre netejar i recollir la casa o veure una marató de la seva sèrie favorita. La seva desafortunada decisió portarà casa seva a un estat d'abandó extrem, i en ser incapça de desenganxar-se del televisor, l'engrut acumulat pels passadisos i estances cobràrà vida arrambant tot allò que trobi al seu pas. La nostra protagonista s'haurà de refugiar a l'armari; ni tan sols els superherois de la neteja podran acabar amb aquest caos, i només la determinació de Luisa posarà fi a una situació creada per ella mateixa, evidentment, amb una mica d'ajuda.

Luisa, una desil·lusionada madre y ama de casa, ante la inminente visita de su suegra, se debate entre limpiar y recoger la casa o ver una maratón de su serie favorita. Su desafortunada decisión llevará a su casa a una situación de abandono extremo, y al ser incapaz de despegarse del televisor, la mugre acumulada por los pasillos y estancias cobrará vida arramblando con todo aquello que encuentre a su paso. Nuestra protagonista tendrá que refugiarse en el armario; ni siquiera los superhéroes de la limpieza podrán acabar con este caos, y tan sólo la determinación de Luisa pondrá fin a una situación creada por ella misma, claro que con un poco de ayuda.

Luisa, a disillusioned mother and housewife, faced with the imminent visit of her mother-in-law, debates between cleaning and arranging the house or watching her favourite series. Her unfortunate decision will lead her house to a state of extreme abandon and, incapable of tearing herself away from the television, the dirt accumulated in the passages and rooms will come to life making off with everything in its path. Our protagonist will have to take refuge in the wardrobe; not even the cleaning superheroes will be able to defeat this chaos, and only Luisa's determination will put an end to a situation she created, although of course with a little help.

### **Atención al cliente**

Marcos Valín, David Alonso  
Espanya, 2007, 8'  
V.O. / 35mm

En un futur fred i hostil, una velleta es veurà obligada a saltar-se les normes per aconseguir quelcom per omplir l'estòmac del seu esquàlid gos. Vigilants de seguretat metal·litzats, compradors compulsius desbocats i paranoïques mesures de seguretat seran els obstacles que s'interposaran en la gesta vandàlica de l'anciana.

En un futuro frío y hostil, una abuelita se verá obligada a saltarse las normas para conseguir algo que echar al estómago de su escuálido perro. Vigilantes de seguridad metalizados, compradores compulsivos desbocados y paranoicas medidas de seguridad serán los obstáculos que se interpondrán en la hazaña vandálica de la anciana.

In a cold and hostile future, a grandmother is forced to break the law to get some food for her scruffy dog. Metallic security guards, foulmouthed compulsive shoppers and paranoid security measures will be the obstacles in the old woman's loutish adventure.

### **Jazz Song**

Jorge González Varela  
Espanya, 2007, 8'  
V.O.S.E. / 35mm

A l'habitació d'un pis novaiorquès, en Charles Lewis, trompetista de jazz, decideix entre la seva vida en parella amb la Paula o l'amor per la seva música.

En la habitación de un piso neoyorquino, Charles Lewis, trompetista de jazz, decide entre su vida en pareja con Paula o el amor por su música.

In a New York apartment room, Charles Lewis, a jazz trumpeter, chooses between

his life with Paula and his love of music.

### **Perpetuum Mobile**

Enrique García, Raquel Ajofrín  
Espanya, 2006, 10' 30"  
S.D. / 35mm

Flòrença, s. XV. Un alquimista obsessionat per descobrir els secrets del Moviment Perpetu canvià per sempre més la vida d'en Leo, un sensible i curiós nen italià.

Florencia, s. XV. Un alquimista obsesionado por descubrir los secretos del Movimiento Perpetuo cambiará para siempre la vida de Leo, un sensible y curioso niño italiano.

Florence, 15th century. An alchemist obsessed with discovering the secrets of Perpetual Motion will change the life of Leo, a sensitive and curious Italian boy, forever.

### **Teenage Mutant Brother Agents**

Niko  
Espanya, 2007, 7'  
V.O. / DVD

Hi havia una vegada tres bergants que no anaven ni al col·legi: en Witerico, en Chisdasvinta i l'Alarico (els Nens Mutants de Sanildefonso), famosos a Electronic City per les seves dolenteries i tripicos varis. Un bon dia en Niko els va agafar per banda i els va apuntar a l'ESO, i des d'aleshores porten 15 anys repetint curs, els molt cabrons, però no importa perquè en realitat els serveix de tapadora per a la seva veritable vocació com agents secrets. Els seus mètodes, maneres i falta de comunicació faran anar de cul tothom. Són tres i als carrers se'ls coneix com els TEENAGE MUTANT BROTHER AGENTS.

Había una vez tres macarrillas que no iban ni al colegio: Witerico, Chisdasvinta y Alarico (los Niños Mutantes de Sanildefonso), famosos en Electronic City por sus pillerías y trapicheos varios. Un buen día Niko los pilló por banda y los apuntó a la E.S.O., y desde entonces llevan 15 años repitiendo curso, los muy cabrones, pero no importa porque en realidad les sirve de tapadera para su verdadera vocación como agentes secretos. Sus métodos, formas y falta de comunicación harán que todos vayan de culo. Son tres y en las calles se les conoce como: los TEENAGE MUTANT BROTHER AGENTS.

There were once three bad boys who didn't go to school: Witerico, Chisdasvinta and Alarico (the Mutant Boys of Sanildefonso), famous in Electronic City for their naughtiness and various tricks. One fine day Niko got even with them and



# març dissabte 1 sessions

signed them up for secondary school and since then they have repeated the same academic year 15 times, the bastards, but it doesn't matter because, in fact, it serves as a cover for their true vocation as secret agents. Their methods, behaviour and lack of communication drive everyone mad. There are three of them and in the streets they are known as the TEENAGE MUTANT BROTHER AGENTS.

## Timelapsus

Pablo Barquín, Marcos Coral, Mauro Gimferrer  
Espanya, 2006, 2' 30"  
S.D. / DVD

És un petit homenatge a la tècnica, al repte d'intentar donar vida a personatges morts i fer-los reviure en un altre medi. Un fotògraf realitza un estrany lapse de temps en què apareixen certes criatures marines...

Es un pequeño homenaje a la técnica, al reto de intentar dar vida a personajes muertos y revivirlos en otro medio. Un fotógrafo realiza un extraño lapso de tiempo en el que aparecen ciertas criaturas marinas...

This is a small homage to the technique, to the challenge of trying to give life to some dead characters and revive them in another medium. A photographer produces a strange time-lapse in which certain sea creatures appear...



Timelapsus.

Pablo Barquín, Marcos Coral, Mauro Gimferrer

## 17.30 h La punta de l'iceberg: retrats de la bogeria

Teatre Principal

## Camouflage

Jonathan Hodgson  
Regne Unit, 2001, 8'  
V.O.S.C / Betacam SP

L'experiència d'un nen que creix amb un progenitor esquizofrènic. Es basa en una recerca intensiva i compara un relat personal amb l'experiència d'altres persones, fent servir entrevistes, dibujos i animació, acció en viu i composició digital. L'accio en viu, rodada en 16mm,

es basa en els records del director que va créixer amb un progenitor esquizofrènic. L'animació es basa en entrevistes amb altres persones que tenien un o més esquizofrènics a la família. Va demanar als entrevistats que descriguessin el que recordaven dels seus pensaments i sensacions aleshores i com la seva percepció de la realitat pot haver quedat distorsionada pel què passava.

La experiencia de un niño que crece con un pariente esquizofrénico. Se basa en una búsqueda intensiva y compara un relato personal con la experiencia de otras personas, usando entrevistas, dibujos y animación, acción en vivo y composición digital. La acción en vivo, rodada en 16 mm, se basa en los recuerdos del director que creció con un paciente esquizofrénico. La animación se basa en entrevistas con otras personas que tenían uno o más esquizofrénicos en la familia. Pidió a los entrevistados que describieran lo que recordaban de sus pensamientos y sensaciones de entonces y cómo su percepción de la realidad puede haber quedado distorsionada por lo que pasaba.

The experience of a child growing up with a schizophrenic parent. Based on extensive research it compares a personal account with the experience of others, using interviews, drawings and animation, live action and digital composition. The live action, shot on 16mm, is based on the director's own memories growing up with a schizophrenic parent. The animation is based on interviews with other people who had one or more schizophrenics in the family. The interviewees were asked to describe what they remember of their thoughts and feelings at the time and how their perception of reality may have been distorted by what was going on.

## Obsessively Compulsive

Andy Glynne  
Regne Unit, 2003, 3'  
V.O.S.C / DVD

Steve descriu com, cada cop que pensava en Saddam Hussein, pensava que estava contribuint al conflicte del Golf. Una mirada estranya sobre la lluita d'aquells que pateixen un Desordre Obsessiu Compulsiu.

Steve describe como cada vez que pensaba en Saddam Hussein pensaba que estaba contribuyendo al conflicto del Golfo. Una mirada extraña sobre la lucha de aquellos que sufren un Desorden Obsesivo Compulsivo.

Steve describes how whenever he thought of Saddam Hussein he thought that he

was contributing to the conflict in the Gulf. A rare glimpse into the struggle for those faced with Obsessive Compulsive Disorder.

## A is for Autism

Tim Webb  
Regne Unit, 1992, 11'  
V.O.S.C. / Betacam SP

Aquest documental ofereix una mirada sobre la condició de l'autisme.

Este documental ofrece una mirada sobre la condición del autismo.

Documentary offering a glimpse into the condition of autism.

## História Trágica Com Final Feliz

Regina Pessoa  
Portugal - França - Canadà, 2005, 7' 46"  
V.O.S.C. / 35mm

Algunes persones són diferents, contra la seva voluntat. L'únic que volen és fondre's en la multitud. Algunes persones dediquen la resta de la seva vida a lluitar per aconseguir-ho. Altres ho assumeixen i es fan fortes, es guanyen el propi lloc a prop dels altres, en els seus cors.

Algunas personas son diferentes, contra su voluntad. Lo único que quieren es fundirse en la multitud. Algunas personas dedican el resto de su vida a luchar para conseguirlo. Otras lo asumen y se hacen fuertes, se ganan un lugar propio cerca de los demás, en sus corazones.

Some people are different, against their will. All they want is to fit in with the crowd. Some people spend the rest of their lives fighting to achieve this. Some others assume it and raise themselves, getting their place close to the others in their hearts.

## Dr. Jekyll and Mr. Hyde

Paul Bush  
Regne Unit, 2001, 5' 15"  
V.O.S.C / 35mm

Imagina que la càmera està obsesionada per una psicosi similar a l'esquizofrènia humana; suposa que aquesta malaltia canvia subtilment cada escena d'una pel·lícula tot deixant el guió superficialment intacte. Ara, imagina que aquests símptomes han aparegut com a resultat del trauma de recordar esdeveniments estrans o horribles, per exemple els de la pel·lícula de terror de 1941 de...

Imagina que la cámara está obsesionada por una psicosis similar a la esquizofrenia humana; supón que esta enfermedad cambia suavemente cada escena de una película dejando el guión superficialmente

intacto. Ahora imagina que estos síntomas han aparecido como resultado del trauma de recordar acontecimientos extraños u horribles, por ejemplo los de la película de terror de 1941 de...

Imagine that the camera is obsessed with a psychosis similar to human schizophrenia; suppose that this disease subtly changes every single frame of film while leaving the narrative superficially intact. Then imagine that these symptoms came on as a result of the trauma of recording bizarre or horrific events, for instance those of the 1941 horror film of...

## The Old Fools

Ruth Lingford  
Regne Unit, 2002, 5' 37"  
V.O.S.C / Betacam SP

Una mirada lúcida sobre la nostra inevitable decadència i mort. Amb humor i seducció visual, la pel·lícula empra imatges viscerales, abrasives i de vegades força boniques, fent al·lusió a les conseqüències del rebuig de la nostra societat a la mort. Basat en el poema homònim d'en Philip Larkin.

Una mirada lúcida sobre nuestra inevitable decadencia y muerte. Con humor y seducción visual, la película usa imágenes viscerales, abrasivas y a veces bastante bonitas, haciendo alusión a las consecuencias del rechazo de nuestras sociedad a la muerte. Basado en el poema homónimo de Philip Larkin.

A clear-eyed look at the inevitability of our own decay and death. With some humour and visual seduction, the film uses images that are visceral, abrasive and sometimes quite beautiful, hinting at the consequences of our society's denial of death. Based on the poem of the same name by Philip Larkin.

## 62,3

Jacomijn Dijkers  
Països Baixos, 1998, 4' 57"  
S.D. / DVD

Es refereix al pes d'una noia amb un desordre de tipus alimentari. Lluita contra la malaltia i contra els missatges dels mitjans de comunicació respecte a la prmesa ideal. Pel·lícula d'estudiant de l'ABV Tilburg.

Se refiere al peso de una chica con un desorden alimentario. Lucha contra la enfermedad y contra los mensajes de los medios de comunicación relacionados con la delgadez ideal. Película de estudiante del ABV Tilburg.

Referring to the weight of a girl with an



eating disorder. Fighting the disease and the messages from the media about ideal slimness. Student film ABV Tilburg.

#### **DaDA**

Piet Kroon  
Països Baixos, 1994, 10'  
S.D. / 35mm

Gran expectació dels pares que segueixen la norma. A la discussió de si les malalties mentals són hereditàries o causades per l'educació i la societat, tenim un exemple divertit i amarg de la supressió dels pares.

Gran expectación de los padres que siguen la norma. En la discusión de si las enfermedades mentales son hereditarias o causadas por la educación y la sociedad, tenemos un ejemplo divertido y amargo de la supresión de los padres.

Great expectations of parents who live by the book. In the discussion of mental diseases are hereditary or caused by education and society a funny but bitter example of the suppression of parents.

## **18.00 h Leiutajateküla Lotte (Lotte de Gadgetoille)**

Centre Social i Cultural de l'Obra Social "la Caixa"

Janno Pöldma, Heiki Ernits  
Estònia, 2006, 1h 21'  
V.O.S.C. / 35mm

En algun lloc d'Europa, a prop d'un gran mar hi ha un petit poble on els agrada inventar tota mena d'artefactes domèstics. La gent del poble organitza un concurs anual de nous invents. Un dels inventors més famosos del poble és l'Oskar, el pare de l'enèrgica gosseta Lotte. El seu principal rival és l'Adalbert el conill, la dona del qual també participa en el concurs amb entusiasme. La victòria és important per a la seva família i és un honor per tot el clan dels conills.

En algún lugar de Europa, cerca de un gran mar hay un pueblecito donde les gusta inventar todo tipo de artefactos domésticos. La gente del pueblo organiza un concurso anual de nuevos inventos. Uno de los inventores más famosos del pueblo es Oskar, el padre de la energética perrita Lotte. Su principal rival es Adalbert el conejo, cuya esposa también participa en el concurso con entusiasmo. La victoria es importante para su familia y es un honor para todo el clan de los conejos.

Somewhere in Europe by a great sea

stands a small village, where inventing all manner of domestic gadgets is held in great esteem. The villagers organise an annual competition of new inventions.

One of the most famous inventors in the village is Oskar, the father of the energetic girl dog Lotte. His primary rival is Adalbert the rabbit, whose wife even participates in the competition with all her heart. Victory would be important to their family and would bring honour to the entire rabbit clan.

## **18.00 h Els contes d'en Yamamura**

Teatre Principal

Koji Yamamura (Nagoya, 1964), reconegut com un dels mestres de l'animació mundial i sens dubte l'animador independent més influent i internacional de la seva generació. Arriba a Lleida per tal de presentar una selecció de les pel·lícules que ha produït des de finals dels 80, a les quals podrem descobrir el seu peculiar sentit de l'humor i el seu particular món visual.

Koji Yamamura (Nagoya, 1964), reconocido como uno de los maestros de la animación mundial y sin duda el animador independiente japonés más influyente e internacional de su generación. Llega a Lleida para presentar una selección de las películas que ha producido desde finales de los 80, en las que podremos descubrir su peculiar sentido del humor, y su particular mundo visual.

Koji Yamamura (Nagoya, 1964) is recognised as one of the masters of animation worldwide and undoubtedly the most influential and international Japanese independent animator of his generation. He is coming to Lleida to present a selection of the films he has produced since the late 80s, in which we can discover his peculiar sense of humour and particular visual world.

#### **Kid's Castle**

Koji Yamamura  
Japó, 1995, 5'  
S.D. / 35mm

Viatja a l'imaginatiu món de *Kid's Castle*, on els somnis d'un nen petit fan, jugant amb joguines, una realitat. A mesura que la seva habitació va canviant de manera sorprenent, tu també gaudiràs dels diversos i estranys sons i veus.

Viaja al imaginativo mundo de *Kid's Castle*, donde los sueños de un niño pequeño hacen, jugando con juguetes, una realidad.

A medida que su habitación va cambiando de manera sorprendente, tú también disfrutarás de diversos y extraños sonidos y voces.

Take a journey into the imaginative world of *Kid's Castle* where a young boy's dreams make playing with toys a reality. As his room takes on exciting changes, you, too, will delight at the many different whimsical sounds and voices.

#### **Atama Yama**

Koji Yamamura  
Japó, 2002, 10'  
V.O.S.C. / 35mm

Després que un home avar mengi pinyols de cirera, li creix un cirerer al cap i comença a tenir un munt de problemes. Aquesta pel·lícula d'animació és una interpretació del Rakugo (còmic) japonès tradicional *Atama-yama* situat al Tòquio contemporani.

Después de que un hombre avaro se coma huesos de cereza, le crece un cerezo en la cabeza y empieza a tener un montón de problemas. Esta película es una interpretación del Rakugo (cómico) japonés tradicional *Atama-yama* situado en el Tokio contemporáneo.

After a stingy man eats some cherry seeds, a cherry tree grows on his head and he gets into a lot of trouble. This animated film is a modern interpretation of the traditional Japanese Rakugo (comics) story *Atama-yama* set in contemporary Tokyo.

#### **Toshi Wo Totta Wani**

Koji Yamamura  
Japó, 2005, 12' 53"  
V.O.S.C. / 35mm

Un vell cocodril, tan vell que havia assistit a la construcció de les piràmides, patia reuma i ja no era capaç de caçar per alimentar-se. Desesperat, va decidir crupir-se el seu besnét. Tot i que els seus mil-lers d'anys el feien mereixedor de molt respecte, la seva família va decidir que l'havien de sacrificar. Incapaç de suportar la falta de respecte de la seva família, el vell cocodril es va acomiadar del Nil. Un dia el vell cocodril va conèixer un pop. El pop va convidar el seu nou amic a una varietat de peix que havia agafat només per a ell. Quan va arribar la nit, no es va poder estar de menjar-se una de les potes del pop. Des de llavors, el vell cocodril es

crupia una pota de pop cada vespre... Basat en el llibre *Histoire du Vieux Crocodile* (1923) d'en Léopold Chauveau.

Un viejo cocodrilo, tan viejo que hasta

## **sessions dissabte 1 març**

asistió a la construcción de las pirámides, padecía reuma y ya no era capaz de cazar para alimentarse. Desesperado, decidió comerse a su biznieto. Aunque sus miles de años lo hacían merecedor de mucho respeto, su familia decidió que tenían que sacrificarlo. Incapaz de soportar tal falta de respeto de su familia, el viejo cocodrilo dijo adiós al Nilo. Un día el viejo cocodrilo conoció a un pulpo. El pulpo invitó a su nuevo amigo a una variedad de pescado que había cogido sólo para él. Cuando llegó la noche, no pudo aguantarse y se comió una de las patas del pulpo. Desde entonces, el viejo cocodrilo se comía una cada noche... Basado en el libro *Histoire du Vieux Crocodile* (1923) de Léopold Chauveau.

A very old crocodile, so old that he had witnessed the building of the pyramids, was suffering from rheumatism, and no longer able to catch his food. In desperation, he decided to eat his great grand son. Although his thousands of years of longevity entitled him to much respect, the family decided he would have to be put down. Unable to bear the disrespect of his family, the old crocodile said goodbye to the Nile. One day the old crocodile met an octopus. The octopus treated her new friend to a variety of fish that she caught just for him. When the night fell, he couldn't restrain himself from eating one of the octopus's legs. Since then, the old crocodile began to help himself to the octopus' leg every night... Based on the book *Histoire du Vieux Crocodile* (1923) by Léopold Chauveau.

#### **Fig**

Koji Yamamura  
Japó, 2006, 6'  
S.D. / Betacam Digital

Una magnífica, despreocupada i molt original visió de la vida a Tòquio, hecha como contribución a una película de ficción para la que se invitaron a diversos animadores japoneses a contribuir con una pequeña obra, con esta ciudad japonesa como protagonista.

Una magnífica, despreocupada y muy original visión de la vida en Tokio, hecha como contribución a una película de ficción para la que se invitaron a diversos animadores japoneses a contribuir con una pequeña obra, con esta ciudad japonesa como protagonista.

A wonderfully free-wheeling and highly original impression of life in Tokyo, made as a contribution to a feature film for which different Japanese animators were invited

# març dissabte 1 sessions



20.30 h **Brou I**  
Teatre Principal veure pàg.27

**22.00 h Chris Shepherd: intensitat britànica**

Teatre Principal

Chris Shepherd (Liverpool, 1966), animador, realizador i guionista de cine i televisió, és un dels referents de la nova animació anglesa. Els seus sorprenents treballs, en els quals mescla amb mestria l'animació, la imatge real i un extens catàleg de recursos, perturben i fascinen. El seu treball marca tendència i anticipa el futur.

Chris Shepherd (Liverpool, 1966), animador, realizador y guionista de cine y televisión, es uno de los referentes de la nueva animación inglesa. Sus sorprendentes trabajos, en los que mezcla con maestría la animación, la imagen real y un extenso catálogo de recursos, perturban y fascinan. Su trabajo marca tendencia y anticipa el futuro.

Chris Shepherd (Liverpool, 1966), animator, director and scriptwriter for cinema and television, he is one of the references for the new English animation. His surprising works, in which he masterfully mixes animation, real image and an extensive catalogue of resources, perturb and fascinate. His works set trends and anticipate the future.

**Silence is Golden**

Chris Shepherd  
Regne Unit / França, 2006, 15'  
V.O.S.C. / 35mm

El meu veí és ben sonat. Sempre dóna cops a la nostra paret. Hi estic acostumat. Trobo que les cases de l'altra gent són ben estranyes. No s'hi donen cops, oi que no?

Mi vecino está como una cabra. Siempre da golpes a nuestra pared. Me he acostumbrado a ello. Creo que las casas de los demás son bastante raras. Allí no se dan golpes, ¿no?

My neighbour's a right looney. He's always banging our wall down. I'm used to it. I think other people's houses are well weird. There's no knockin'-right?

**Big Train: Stareout Final**

Chris Shepherd  
Regne Unit, 1998, 4' 21"  
V.O.S.C. / Betacam SP

Vegi un combat sense parangó en la final del 43è Campionat Mundial d'aguantar la mirada.

Vea un combate sin igual en la final del 43º Campeonato Mundial de aguantar la mirada.

See combat like no other in the 43rd World Stareout Championship finale.

**Peoples Britain: Tina and Tom Tanner**

Chris Shepherd  
Regne Unit, 2001, 1'  
V.O.S.C. / Betacam SP

La setmana passada Tony Blair va prometre un seient al seu cabinet a un membre afortunat del públic en general. Preguntem a Tina i Tom Tanner: "Què farieu pel vostre país?".

La semana pasada Tony Blair prometió un asiento en su gabinete a un miembro afortunado del público en general. Preguntamos a Tina y Tom Tanner: "¿Qué haríais por vuestro país?".

Last week Tony Blair promised a seat on the cabinet to one lucky member of the general public. We ask Tina and Tom Tanner, "What would you do for your country?".

**The Broken Jaw**

Chris Shepherd  
Regne Unit, 1997, 7'  
V.O.S.C. / Betacam SP

En un descampat urbà, l'únic oasis de confort per a la clientela més gran és el pub Broken Jaw. Què passa quan està a punt de tancar?

En un descampado urbano, el único oasis de confort para la clientela más mayor es el pub Broken Jaw. ¿Qué pasa cuando está a punto de cerrar?

In an urban wasteland, the one oasis of comfort for its elderly regulars is the Broken Jaw pub. So, what happens when its last orders?

**Peoples Britain: Barbara Divorced**

Chris Shepherd  
Regne Unit, 2001, 1'  
V.O.S.C. / Betacam SP

Té la Bab el que cal per ser ministra de la gent?

¿Tiene Bab lo necesario para ser ministra de la gente?

Does Bab's have what it takes to be the people's minister?

**Pop Skool: Ice T**

Chris Shepherd  
Regne Unit, 2000, 4'  
V.O.S.C. / Betacam SP

Divertiment a internet: Ice T t'informa de la mort d'una princesa.

Divertimento en internet: Ice T te informa de la muerte de una princesa.

Internet fun as Ice T fills you in on the death of a princess.

to provide a piece which featured the Japanese city.

**Franz Kafka's A Country Doctor**

Koji Yamamura  
Japó, 2007, 21'  
V.O.S.C. / 35mm

Un pobre metge rural descriu amb una urgència colpidora una petició d'ajuda nocturna per atendre un jove pacient. Els esdeveniments ràpidament prenen un caire irreal quan "caballs sobrenaturals" el transporten instantàniament a la capçalera del noi. El metge, preocupat per distraccions personals i greuges contra les persones que ha de curar, no reconeix el que resulta ser una ferida dolenta i letal. La gent del poble, sempre esperant que el metge faci coses impossibles, l'humilia i es veu abocat a fer un viatge sense tornada, en el qual ho perd tot. Està basat en la història original de Franz Kafka *Ein Landarzt*.

Un pobre médico rural describe con una urgencia chocante una petición de ayuda nocturna para atender a un joven paciente. Los acontecimientos rápidamente toman un cariz irreal cuando "caballos sobrenaturales" lo transportan instantáneamente al cabezal del chico. El médico, preocupado por distracciones personales y agravios contra las personas que ha de curar, no reconoce lo que resulta ser una herida mala y letal. La gente del pueblo, siempre esperando que el médico haga cosas imposibles, lo humilla y se ve abocado a hacer un viaje sin retorno, en el que lo pierde todo. Está basado en la historia original de Franz Kafka *Ein Landarzt*.

A hapless country doctor describes with breathless urgency a night time summons to attend a young patient. Events soon take on a surreal aspect as "unearthly horses" transport him instantaneously to the bedside. The doctor, preoccupied with

personal distractions and grievances against those he is employed to care for, fails to find what is revealed to be a vile, fatal wound. He is humiliated by the villagers, who are "always expecting the impossible from the doctor," and doomed to an endless return trip, losing everything. Based on the original story by Franz Kafka *Ein Landarzt*.

**Kodomo No Keijijougaku**

Koji Yamamura  
Japó, 2007, 5' 08"  
S.D. / 35mm

Un nen el cap del qual són xifres, un nen que es desenrosca el cap i se'l posa sota el braç. Queda la seva identitat, un nen amb ulls plens de peixos, un nen estirat al terra i que dóna cops de cap a la seva identitat, un nen que no pot parlar perquè una cremallera li tanca la boca. Obre la cremallera però a sota n'hi ha una altra. Ecologia i filosofia de nens amb tristor i humor.

Un niño cuya cabeza son números, un niño que se desenrosca la cabeza y se la pone debajo del brazo. Queda su identidad, un niño con los ojos llenos de peces, un niño tirado en el suelo y que da cabezazos a su identidad, un niño que no puede hablar porque una cremallera le cierra la boca. Abre la cremallera pero debajo hay otra. Ecología y filosofía de niños con tristeza y humor.

A child whose head is numerals, a child who winds his own face and has it under his arm. What was left is his identity, a child whose eyes are provided by fishes, a child who lies down on the floor and head-butts his identity, a child who cannot say anything because of a zipper across his mouth. He undo the zipper but under it there is another zipper... Ecology and philosophy of children with sadness and humour.



38/39

# sessions dissabte1, diumenge2 març

## **Who I Am and What I Want**

Chris Shepherd, David Shrigley  
Regne Unit, 2005, 7' 30"  
V.O.S.C. / 35mm

Aquesta pel·lícula va de qui sóc i del que vull. NO va de qui ets TU i del que tu vols. Sempre penses que tot el que faig tracta de tu però no és el cas. Només tracta de mi...

Esta película va de quién soy y de lo que quiero. NO va de quién eres TÚ y de lo que TÚquieres. Siempre piensas que todo lo que hago trata sobre ti pero no es el caso. Sólo trata sobre mí...

This film is about who I am and what I want. It's NOT about who YOU are and what YOU want. You always think everything I make is about you but it's not. It's all about me...

## **Safari**

Chris Shepherd  
Regne Unit, 1989, 3'  
S.D. / Betacam SP

La primeríssima proposta fílmica d'en Chris. Feta mentre estava a l'atur amb una super 8 prestada.

La primerísima propuesta fílmica de Chris. Hecha mientras estaba en paro con una super 8 prestada.

Chris's very first filmic offering. Made while on the dole with a borrowed super 8.

## **Peoples Britain: Oliver Reed**

Chris Shepherd  
Regne Unit, 2000, 1'  
V.O.S.C. / Betacam SP

L'Oliver Reed torna d'ultratumba amb la seva al·locució per mobilitzar la nació.

Oliver Reed vuelve de ultratumba con su alocución para mobilizar a la nación.

Oliver Reed comes back from beyond the grave with his pitch to stir the Nation.

## **Dad's Dead**

Chris Shepherd  
Regne Unit, 2003, 7'  
V.O.S.C. / 35mm

Baralles, càmera, acció en directe. Són dies foscos a la ciutat que s'enfonsa. Sens dubte els joves deambulen tota la nit. Amics per sempre? Bé, potser no.

Luchas, cámara, acción en directo. Son días oscuros en la ciudad que se hunde. Sin duda los jóvenes deambulan toda la noche. ¿Amigos para siempre? Bueno, tal vez no.

Fights, camera, live action. Its dark days in sink town. Teenage kicks all through the night, for sure. Friends for life? Well, maybe not.

## **11.00 h Leiutajatekula Lotte**

Centre Social i Cultural de l'Obra Social "la Caixa" veure pàg36

## **16.00 h Mapes**

Teatre Principal veure pàg28

## **17.30 h Brou II**

Teatre Principal veure pàg33

## **20.30 h Passi-ho bé i fins l'any que ve**

Teatre Principal

S'acaba l'Animac amb un resum i un arreureu. Una mirada transversal al que ha estat i un estímul per retornar l'any vinent.

Se termina Animac con un resumen y un hasta pronto. Una mirada transversal a lo que ha sido y un estímulo para volver el próximo año.

Animac ends with a summary and a farewell. A sideways look at what the festival has been and a stimulus to return next year.

## **Flighty**

Leigh Hodgkinson  
Regne Unit, 2006, 1' 18"  
V.O.S.C. / Betacam SP

Un curtmetratge sobre trobades amoroses de papallones. (De fet, només viuen 2 setmanes).

Un cortometraje sobre encuentros amorosos de mariposas. (De hecho, sólo viven 2 semanas).

A short film about butterfly speed dating. (Well they do only have about 2 weeks to live)



The Wrong Trainers, Kez Margrie

## **The Wrong Trainers**

Kez Margrie  
Regne Unit, 2006, 15'  
V.O.S.C. / Betacam SP

5 històries reals, explicades per 6 nens que viuen en la pobresa al Regne Unit. Cada història està il·lustrada per una animació, creada per 5 productores amb

seu al Regne Unit que han guanyat diversos premis.

5 historias reales, explicadas por 6 niños que viven en la pobreza en Reino Unido. Cada historia está ilustrada por una animación, creada por 5 productoras con sede en el Reino Unido que han ganado varios premios.

5 real life stories, told by 6 children living in poverty in the UK. Each story is illustrated through Animation created at 5 different award winning UK based Production Companies.

## **Enterré pour de vrai**

Matthew Boerjan, Damien Delaunay, Vincent Lion  
França, 2007, 7' 30"  
V.O.S.C. / Betacam SP

Yhan torna a casa per mirar el seu programa favorit a la televisió: *Buried for real*. Seu i mira la tele. Li agrada ammonestar al candidat. Però aquest cop les coses no succeeixen com de costumbre...

Yhan vuelve a casa para ver su programa favorito en la televisión: *Buried for real*. Se sienta y mira la tele. Le gusta ammonestar al candidato. Pero esta vez las cosas no suceden como de costumbre...

Yhan comes back home to watch his favorite show on TV: *Buried for real*. He sits down and watches TV. He takes pleasure to vote sanctions against the candidate. But this time the things will not happen as usual...



The Accident, Sara Nesteruk

## **The Accident**

Sara Nesteruk  
Regne Unit, 2007, 3'  
V.O.S.C. / Betacam Digital

Una història sobre els esforços, les obsessions i les errades humanes. Un record d'infantesa presentat de maneres diverses per tal de revelar la història d'una tasca no acabada d'un oncle.

Una historia sobre los esfuerzos, las obsesiones y los errores humanos. Un recuerdo de infancia presentado de diversas formas para revelar la historia de una tarea no acabada de un tío.

A story about human endeavour, obses-

sions and mistakes. A childhood memory is presented in a number of ways to reveal the story of an uncle's unfinished task...

## **Throwaway**

Sandra Ensbry  
Regne Unit, 2007, 3'  
S.D. / Betacam SP

Una parella té una discussió sense cap ni peus.

Una pareja tiene una discusión sin ningún tipo de sentido.

A couple have a rubbish argument.

## **Hugh**

Mathieu Navarro, Sylvain Nouveau, François Pommiez, Aurore Turbé  
França, 2007, 8' 55"  
V.O.S.C. / Betacam SP

Un vell xaman explica una història a tres nens. Fa molt de temps, la humanitat tenia problemes perquè el cel era massa baix. Però un bon dia els nens decidiren canviar les coses i intentaren apujar el cel amb bastons...

Un viejo chamán explica una historia a tres niños. Hace mucho tiempo, la humanidad tenía problemas porque el cielo estaba demasiado bajo. Pero un buen día los niños decidieron cambiar las cosas e intentaron subir el cielo con unos palos...

An old shaman tells a story to three young children. Snows ago mankind had troubles because the sky was too low. But one day children decided to change things and tried to lift up the sky with sticks...



Zlydni, Stepan Koval

## **Zlydni**

Stepan Koval  
Rússia / Ucraïna, 2005, 12'  
V.O.S.C. / Betacam SP

ZLYDNI és un conte de fades ucraïnà. Un bon dia els zlydni -forces del mal que porten patiment i tristor- s'instal·len a casa d'en Petro. Els seus envejós veïns estan contents quan es trenca la família del Petro. Tanmateix, en Petro es desfà dels zlydni, cosa que acaba amb la pau dels seus veïns. Els veïns cercaran els zlydni i decideixen dur-los novament a casa del Petro però en lloc de tornar-hi, els zlydni

## març diumenge 2 sessions

s'instal·len a casa dels seus nous amos...

ZLYDNI es un cuento de hadas ucraniano. Un buen día los zlydni -fuerzas del mal que traen sufrimiento y tristeza- se instalan en casa de Petro. Sus envidiosos vecinos están contentos cuando se rompe la familia de Petro. Asimismo, Petro se deshace de los zlydni, cosa que acaba con la paz de sus vecinos. Los vecinos buscarán a los zlydni y deciden llevarles nuevamente a casa de Petro pero en lugar de volver, los zlydni se instalan en casa de sus nuevos amos...

ZLYDNI is a Ukrainian fairy tale. One day zlydni -evil forces that bring misery -come to settle at Petro's house. His envious neighbours are happy as Petro's household falls apart. However, eventually Petro gets rid of zlydni, which makes his neighbours lose peace. They find zlydni and decide to bring them back to Petro but, instead of returning, zlydni settle in at the home of their new masters...

### The Bunjies

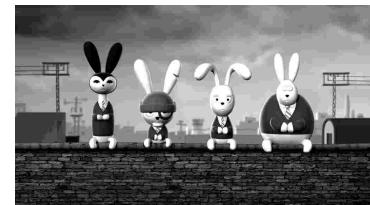
Ged Haney, Andreas Hykade  
Alemania, 2007, 3'  
V.O.S.C. / Betacam SP

Els Bunjies són el grup de rock and roll més gran, magnífic i sorollós del món... tot i que encara no han acabat l'escola primària. Membres de la família reial, presidents, primers ministres, dictadors totalitaris, tots volen fer-se una foto al costat dels Bunjies. Tanmateix, als Bunjies no els interessa res de tot això. Només volen fer rock. Bé, de fet, només volen fer rock i després destrossar els seus instruments davant de centenars de milers de fans cridant... després d'acabar els deures, és clar.

Los Bunjies son el grupo de rock and roll más grande, magnífico y ruidoso del mundo... aunque aún no han acabado la escuela primaria. Miembros de la familia real, presidentes, primeros ministros, dictadores totalitarios, todos quieren hacerse una foto al lado de los Bunjies. Sin embargo, a los Bunjies no les interesa nada de todo eso. Sólo quieren hacer rock. Bueno, de hecho, sólo quieren hacer rock y después destrozar sus instrumentos delante de centenares de miles de fans gritando... después de acabar los deberes, claro.

The Bunjies are the biggest, greatest, loudest Rock and Roll group in the World... although they are not yet out of junior school. Royalty, Presidents, Prime-ministers, Totalitarian Dictators, they all want to be photographed alongside the Bunjies. The Bunjies, however, aren't

interested in any of that. They just want to rock. Well, actually, they just want to rock and then smash their instruments up in front of a hundred thousand screaming fans... after they've finished their homework, of course.



### Chai Break

Alumnes del Departament d'Animació del National Institute of Design, Ahmedabad, Índia: Arpit Bhargava, Ayswarya S., Dawameren Imchen, Debjani Mukherjee, Delwyn Jude Remedios, Grishma Verma, Mrinalini Kannan, Rajesh Thakre, Troyasanth C, Utsav Sharma  
Índia, 2007, 3' 55"  
S.D. / DVD

Chai Break és un viatge a una teteria, vist a través de deu ulls diferents. De tal manera que un sol viatge ha estat literalment dividit en deu. Metafòricament, fins i tot com que cada viatge és assumit per diverses persones que prenen el mateix camí, cada viatge és únic inclús si tots els camins acaben essent el mateix.

Chai Break es un viaje a una tetería, visto a través de diez ojos diferentes. De tal manera que un solo viaje ha sido literalmente dividido en diez. Metafóricamente, incluso cuando cada viaje es asumido por diversas personas que toman el mismo camino, cada viaje es único hasta si todos los caminos acaban siendo el mismo.

Chai Break is a journey towards a tea shop, seen through ten different eyes. So one journey has been literally split into ten. Metaphorically, even as every journey is undertaken by many people taking the same path, each journey is unique even if all the paths end up being the same.



de dijous 28 de febrer a diumenge 2 de març de 2008

Plaça Sant Joan

Judas Arrieta passarà quatre dies a la Plaça Sant Joan fent un mural de 2x10 metres. Tots ens hi podrem apropar per veure com treballa, o fins i tot ajudar-lo en la seva comesa. A més, hi haurà moments en els que projectarà els seus vídeos i animacions.

Judas Arrieta pasará cuatro días en la Plaça Sant Joan haciendo un mural de 2x10 metros. Todos nos podremos acercar para ver cómo trabaja, o incluso ayudarle en su cometido. Además, habrá momentos en los que proyecte sus videos y animaciones.

Judas Arrieta will spend four days at Plaça Sant Joan making a mural of 2x10 metres. We will all be able to see how he works close up, or even help him in his task. Moreover, there will be moments when he screens his videos and animations.

el  
mural  
d'en  
Judas

- 1 Plaça Sant Joan
- 2 Teatre Principal
- 3 Centre Social i Cultural Lleida de l'Obra Social "la Caixa"
- 4 IMAC
- 5 Cafè del Teatre



VO versió original original version  
 VC versió catalana versió catalana catalan version  
 VE versió espanyola versió española spanish version  
**VOSC** versió original subtitulada en català versió original subtitulada en catalán original version with catalan subtitles  
**SD** sense diàleg sin diálogo without dialogue

<b>dilluns 25 de febrer</b>		
09.30 h	L'ull màgic	Centre Social i Cultural Lleida de l'Obra Social "la Caixa"
11.00 h	L'aventura de l'animació	Centre Social i Cultural Lleida de l'Obra Social "la Caixa"
<b>dimarts 26 de febrer</b>		
09.30 h	L'ull màgic	Centre Social i Cultural Lleida de l'Obra Social "la Caixa"
11.00 h	L'aventura de l'animació	Centre Social i Cultural Lleida de l'Obra Social "la Caixa"
<b>dimecres 27 de febrer</b>		
09.30 h	L'ull màgic	Centre Social i Cultural Lleida de l'Obra Social "la Caixa"
11.00 h	L'aventura de l'animació	Centre Social i Cultural Lleida de l'Obra Social "la Caixa"
20.00 h	El cinema dels Eames I	COAC
<b>dijous 28 de febrer</b>		
09.30 h	L'ull màgic	Centre Social i Cultural Lleida de l'Obra Social "la Caixa"
11.00 h	L'aventura de l'animació	Centre Social i Cultural Lleida de l'Obra Social "la Caixa"
17.00 h	Brou I	Teatre Principal
18.30 h	Mapes	Teatre Principal
20.00 h	Inauguració	Teatre Principal
<b>divendres 29 de febrer</b>		
9.30 h	L'ull màgic	Teatre Principal
11.00 h	L'aventura de l'animació	Teatre Principal
17.30 h	El cinema dels Eames II	Teatre Principal
19.00 h	Animation Soup: cinema independent de Japó	Teatre Principal
20.00 h	Brou II	Teatre Principal
22.00 h	Paprika	Teatre Principal
<b>dissabte 1 de març</b>		
16.00 h	Talent local	Teatre Principal
17.30 h	La punta de l'iceberg: retrats de la bogeria	Teatre Principal
18.00 h	Petit Animac - Leitutajatekùla Lotte	Centre Social i Cultural Lleida de l'Obra Social "la Caixa"
18.00 h	Els contes d'en Yamamura	Teatre Principal
18.30 h	Brou I	Teatre Principal
20.30 h	Chris Sheperd: intensitat britànica	Teatre Principal
<b>diumenge 2 de març</b>		
11.00 h	Petit Animac - Leitutajatekùla Lotte	Centre Social i Cultural Lleida de l'Obra Social "la Caixa"
16.00 h	Mapes	Teatre Principal
17.30 h	Brou II	Teatre Principal
20.30 h	Passi-ho be i fins l'any que ve	Teatre Principal



12a MOSTRA  
INTERNACIONAL de  
CINEMA d'ANIMACIÓ  
de CATALUNYA