



UN MIG-METRATGE CREAT A BASE DE GESTOS I DOBLATGE

LLUC QUINTANA SALÓ

Una idea original creada i dirigida per Lluç Quintana

**Comunicació Cultural
Facultat de Lletres
Universitat de Girona
Juliol 2024**

Universitat de Girona

The logo of the University of Girona, featuring a stylized blue bracket or arch shape above and below the text.

Índex

Què em va motivar a fer un migmetratge	2
Context del món en el metratge	4
Introducció dels personatges	6
Creació vestuari	8
Tractament de color	14
Espais i localitzacions	16
La ràdio, un element indispensable	18
La musica i la connexió entre escenes	22
Pre-producció i procés creatiu	26
Rodatges, procés de filmació	30
Experiència amb el doblatge	45
Post-producció i edició	48
Problemes amb l'edició	51
IA, intel·ligència artificial	53
Pressupost	54
Experiència general i curiositats	55
Sinopsi	59
Storyline	59
Guió	60
Conclusions	72
Referències	73
Context històric	91
Contingut referenciat	98
Bibliografia	99
Gent involucrada	100
Agraïments	105

Què em va motivar a fer un migmétratge de 40 minuts?

A primera vista, pot semblar una idea molt atrevida. Qualsevol persona amb coneixements del sector audiovisual sap perfectament que per gravar quatre escenes es poden necessitar setmanes senceres. Això no va ser cap impediment per a mi, ja que veia la possibilitat de portar-ho de la imaginació a la realitat els personatges que havia concebut. Aquest projecte, doncs, neix de la meva inquietud per començar a gravar alguna cosa més seriosa. No he disposat del millor equipament tècnic, tanmateix això no ha impedit que pogués realitzar aquest treball.

Des d'un principi era conscient de les dificultats que comporta la gravació. Per això em vaig plantejar el següent: he d'aconseguir explicar una història amb actors que interpretin les seves línies com si fos una pel·lícula, però fer-ho de la manera tradicional m'hauria portat molt de temps. Aquesta reflexió la vaig tenir el 2018, quan vaig començar a pensar en la manera més eficient d'explicar històries. Tot el que es veu a PNI ha estat pensat amb la intenció de poder ser realitzat, des de la història fins al doblatge.

Per què un món postapocalíptic? Per tres raons: primera, l'estètica peculiar encaixa amb l'univers, amb vestits fets de parracs o deixalles i els materials restants després de la destrucció del món.

Segona, els "decorats" poden ser reals sempre que estiguin una mica destrossats o tinguin l'estètica desitjada, sent més realista un decorat que un efecte digital.

Tercera, en les obres ambientades en el passat, cal tenir en compte els objectes de l'època. En un futur postapocalíptic, hi pot haver tecnologia del passat i del present, amb objectes dels anys 70, 80 o 90, creant diferents estètiques per separar bandes. Aquesta justificació permet incloure qualsevol objecte a l'obra, des d'una televisió dels anys 90 fins a un smartphone. El principal avantatge és que aquest attrezzo és fàcil d'aconseguir, ja que la majoria són objectes recuperats de la brossa o es troben a mercats de segona mà, una afició que sempre he tingut.

Amb tots aquests elements presents, vaig decidir crear un univers amb personatges i no “actors” com a tals. És a dir, qualsevol persona pot posar-se un vestit i fer d'actor, així no depenc de la disponibilitat de ningú. Si apliquem això a tots els personatges, es veu que pot sortir una idea amb potencial, ja que tothom va tapat i en un món postapocalíptic, sigui per protecció o per fer maldats, ja està justificat. Tenia tots els elements, però me'n faltava un d'important: el so.

El personatge principal, el PNI del barret enorme, que no té nom en referència als personatges de Clint Eastwood a la trilogia del dòlar, és l'exemple més clar de PNI, ja que no se sap si és home o dona la persona sota el vestit. La forma d'aconseguir l'àudio dona molt de marge, ja que he utilitzat doblatge i foley. Els actors tenien només el context i alguna dada per cada escena. El que m'interessava eren els moviments, que després els actors de doblatge interpretarien i adaptarien. Vaig pensar que podria ser difícil. Els dibuixos animats es fan així, i vaig començar a experimentar.

De petit, sempre m'ha agradat aquesta estètica estranya dels personatges amb vestits cridaners, com en el cas dels superherois. Tot i no tenir molts referents en aquest camp, m'atreia molt l'estètica postapocalíptica i, sobretot, la ciència-ficció. En resum, aquest projecte neix de les meves ganes incontrolables de crear un material audiovisual digne amb les meves idees, els meus recursos i, sobretot, amb els meus amics, ja que sense ells això no hauria estat possible.

Context del món en el metratge

L'acció del món es desenvolupa en un escenari postapocalíptic, després de la tercera guerra mundial deguda a causes climàtiques, sobrepoblació de l'espècie, conflictes religiosos i nuclears i adversitats entre la societat. En la meua opinió, la ciència ficció és el gènere que millor funciona, ja que permet jugar amb molts elements. És a dir, a l'hora de crear personatges, assignar trames o contextos, la ciència-ficció ofereix un ampli marge per crear elements interessants o propers a la humanitat. En ocasions, la ciència-ficció neix del "i si..." És a dir, "i si els humans poguessin viatjar en el temps?" o "com s'ho farien les persones per sobreviure a l'apocalipsi?" En l'àmbit narratiu, també permet tenir llibertat a l'hora de crear objectes o tecnologies que, o bé trigaríem milers d'anys a aconseguir, o bé serien directament impossibles de tenir. La realitat acostuma a ser limitadora, però què millor que mesclar certs elements de la realitat amb alguns que podrien arribar a ser reals, o en el millor dels casos, imaginar un possible escenari en cas que existissin en un possible futur?

Pel que fa a l'attrezzo, els artefactes i la tecnologia, puc utilitzar qualsevol objecte existent, ja que la història es desenvolupa en un futur, però no en una data específica. Això em dona la llibertat de poder mesclar tota mena d'objectes, com ja he mencionat abans. El fet de posar una data limita la coherència de la història, especialment si s'intenta fer realista. Per exemple, suposem que al 2040 tots els cotxes són elèctrics i que per al 2045 tenim cotxes voladors o naus espacials a l'abast de tothom. Si dic que la història transcorre al 2080, seria estrany no trobar-hi aquests elements dels anys 2040 i 2045. Això es pot veure, per exemple, en com s'interpretava el futur en el passat, com a "Retorn al futur", on ja s'imaginaven que podria haver-hi patinets voladors al 2015, però no és el cas. L'excusa de mostrar més objectes dels anys 80, 90 i 2000 és que aquests, com que es van crear abans del 2008, tenen la particularitat de no tenir tanta obsolescència programada. Aquest element no es menciona dins la història, però m'hi he basat per donar-li coherència.

La societat es troba en un punt mai vist abans, més dividida que mai, ja sigui en comunitats o en bandes. Però no tothom forma part d'un grup, hi ha molta gent que no va acompanyada i només pot ser per tres motius: perquè és una persona massa forta o poderosa, perquè és un venedor o directament perquè és boja. Com es pot veure en el metratge, la figura més propera a l'autoritat són alguns cowboys que es dediquen a fer de policies. D'aquests, només n'apareix un i és al bar, quan se n'adona que un membre del clan Hoffman ha estat assassinat durant la matança anunciada a la ràdio. La figura d'aquest policia, més que ser útil, és merament per aparentar, ja que els pobles petits mínimament civilitzats paguen personal que es dedica a exigir un cert ordre. Tot i això, com que tothom es pot canviar de vestit, la figura del policia ratlla la inutilitat. Això fa que els veritables protagonistes siguin més els "dolents" que els "bons", és a dir, els atracadors, assassins, bandolers, lladres, caçarecompenses, etc.



Policia revisant els cartells

Introducció dels personatges

Personatges principals

BASIC **P.N.I BARRET**

A person in a brown, hooded cloak carrying a large wooden staff or rifle over their shoulder, standing in a rural setting with a colorful fence.

ÉS LA PERSONA CAUSANT DE LA MATANÇA DEL CLAN HOFFMAN. ÉS UN CAÇARECOMPENSES QUE PORTA L'OCULTACIÓ A UN ALTRE EXTREM, NO PARLANT MAI. LA HISTÒRIA ES MOU GRÀCIES A LES SEVES ACCIONS JUNTA-MENT AMB LES DEL VENEDOR. ÉS UNA FIGURA MISTERIOSA.

weakness resistance

retreat

BASIC **P.N.I VENEDOR**

A person in a black hooded cloak pointing forward, standing in a rural setting with a wooden building in the background.

ÉS UN VENEDOR AMBULANT. CONEIX MOLTA GENT I SAP COM TRACTAR-LA. ÉS CARISMÀTIC I EXTROVERTIT, I TÉ AMPLIS CONEIXEMENTS DE TOT, TANT D'OBJECTES COM D'HISTÒRIA. DURANT EL METRATGE, ÉS LA FIGURA QUE GUIA L'ESPECTADOR DINS D'UN MÓN DESCONEGUT. A CAUSA DE LA MATANÇA DEL CLAN, VA SAQUEJAR ELS COSSOS RECUPERANT ELS ARTICLES QUE HAVIA VENUT, I ARA ÉS ACUSAT D'ASSASSINAR-LOS JUNTAMENT AMB EL P.N.I BARRET.

weakness resistance

retreat

BASIC **P.N.I HOFFMAN**

A person in a black tactical suit and helmet aiming a rifle, standing in a rural setting with a wooden building in the background.

SERGENT I VIGILANT DEL CLAN HOFFMAN, FORMA PART DE LA BANDA PRINCIPAL. EL SEU OBJECTIU ÉS NO DEIXAR PASSAR A NINGÚ SOSPITOSOS PER REDUIR EL NOMBRE DE SOSPITOSOS. EL SEU PUNT FEBLE ÉS QUE ES CONFIA MASSA. TÉ UNA ACTITUD XULESCA.

weakness resistance

retreat

Personatges secundaris

BASIC **P.N.I COBRADOR**



ÉS EL CAP DE LA BANDA DE L'EDIFICI. LIDERA UN GRUP DE COWBOYS I S'ENCARREGA DE FER PAGAR EL PEATGE ALS VISITANTS QUE PASSEN PER LA ZONA. TAMBÉ ÉS UN NEGOCIANT.

weakness resistance

retreat

BASIC **RED JONES**



DELS POCOS PERSONATGES QUE UTILITZEN EL SEU NOM REAL, ÉS UN CONEGUT COWBOY I SEGON LÍDER EN LA BANDA DEL COBRADOR. CONEIX LA MAJORIA DE MEMBRES DEL CLAN HOFFMAN.

weakness resistance

retreat

BASIC **P.N.I HOFFMAN**



ÉS UNA HÀBIL PISTOLERA. ACOSTUMA A FER COMPETICIONS AMB ELS DE LA BANDA PER SABER QUI ENCERTA MÉS BLANCS. IGUAL QUE TOTA LA SEVA BANDA, BUSCA LA PERSONA RESPONSABLE DE LES BAIXES DEL CLAN.

weakness resistance

retreat

BASIC **P.N.I LOCUTOR**



EL LOCUTOR S'ENCARREGA DE DONAR LES NOTÍCIES I RECOMANAR MÚSICA PER TOTA LA CAPITAL. ÉS CARISMÀTIC I POPULAR.

weakness resistance

retreat

Creació dels vestits

P.N.I Barret



Perquè el vestit pogués impressionar de la mateixa manera que el Hoodlum de Rayman, vam haver de crear una armilla per tal que el vestit pogués baixar de forma dissimulada. D'aquesta manera, també es veia el personatge més gran. Aquesta armilla està feta amb esponja de matalàs forrada amb bosses d'escombraries, cinta adhesiva i una corda amb un cinturó. La forma de campana s'aconsegueix gràcies a dos cercles units per un cable que s'acomoda a les espatlles. El primer cercle serveix per mantenir la forma de campana a la meitat del cos, i el cercle de sota serveix per acabar de donar la forma de campana. El motiu pel qual està folrat amb xurros de piscina és perquè el vestit pot anar clavat al xurro per evitar que s'aixequi o mostri la part inferior.

El barret és una làmina de cartró gruixut folrada amb roba i sacs de patates.



Creació dels vestits

P.N.I Venedor

Alguns dels elements del vestuari del venedor s'han adquirit per internet, com per exemple la bossa de campament, la capa negra i la caputxa. Els pantalons esparrecats provenen d'un mercat de segona mà, els guants d'un basar xinès i les sabates d'una botiga de segona mà.



Creació dels vestits

P.N.I Sargents vigilants Hoffman

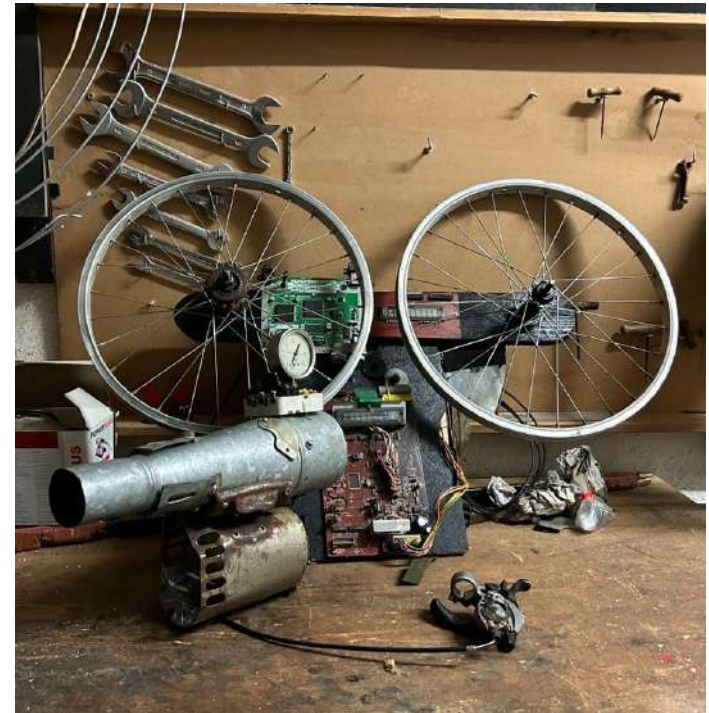


La idea principal del vestit dels membres del clan Hoffman era que tinguessin un canó com a braç. No obstant això, vam tenir en compte que l'arma s'havia d'activar d'alguna manera, i per aquest motiu, finalment es va quedar només amb un canó i el seu activador. El vestit està compost per dues rodes de bicicleta de mida mitjana, que serveixen per activar i regular la velocitat del llançament de les bales. La part electrònica és purament estètica, però podríem dir que aparenta fer tots els càlculs de la regulació de la velocitat de les bales. La placa de color verd és una placa base d'una Nintendo 64, i la placa vermella prové d'una màquina enregistradora dels anys 90. El canó és una canonada de metall que es manté amb una base collada amb claus de ferro, juntament amb un cinturó vell. A la part superior del canó hi ha un regulador de potència.



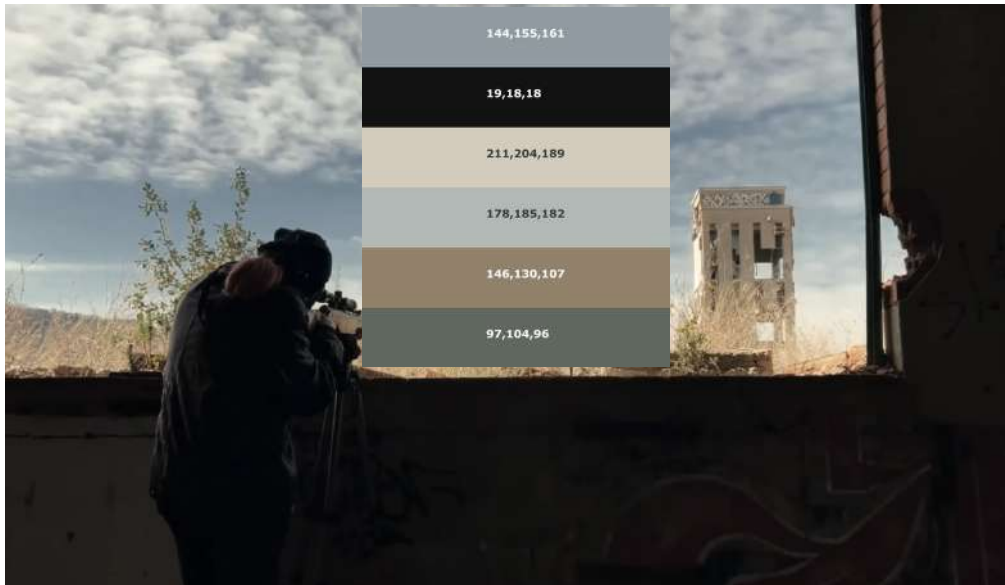


Joan Feliu, persona clau en el projecte



Tractament de color

El tractament de color del metratge està dominat per tons marrons i grisos verdosos. Per una banda, el color marró sol ser molt comú en els westerns, mentre que el gris verdós s'acostuma a associar més amb ambients bruts, com per exemple les parts baixes de les grans ciutats durant les nits o les catàstrofes naturals. Són colors molt apagats, que no destaquen precisament per transmetre alegria.





Espais i localitzacions

Els espais estan repartits en tres localitzacions exteriors principals: el pantà de Darnius, la fàbrica abandonada de Cervià i l'hípica "Fundació Cavall de Troia". La primera escena és on s'explica el context de la història, juntament amb les notícies del dia i la situació de la criminalitat. Per donar veracitat al fet que s'està escoltant la ràdio, es mostren plans de detalls de l'hípica, incloent-hi un altaveu amplificador per donar més credibilitat a que l'àudio arriba a tots els terrenys de l'hípica.

Tot seguit, ens situem al pantà de Darnius, on el vigilant intercepta els sospitosos que podrien ser criminals. A continuació, veiem els protagonistes aconseguint travessar una zona vigilada, evitant així trobar-se amb els criminals que menciona la ràdio.

Un cop travessen el poble, arriben al bar, el seu destí per poder descansar i recuperar forces.



Localitzacions principals



Pantà de Darnius



Fabrica de Cervià



Hípica Fundacio cavall de Troia

Localitzacions secundàries



Antiga muralla de Girona



Club hípica Gavarres

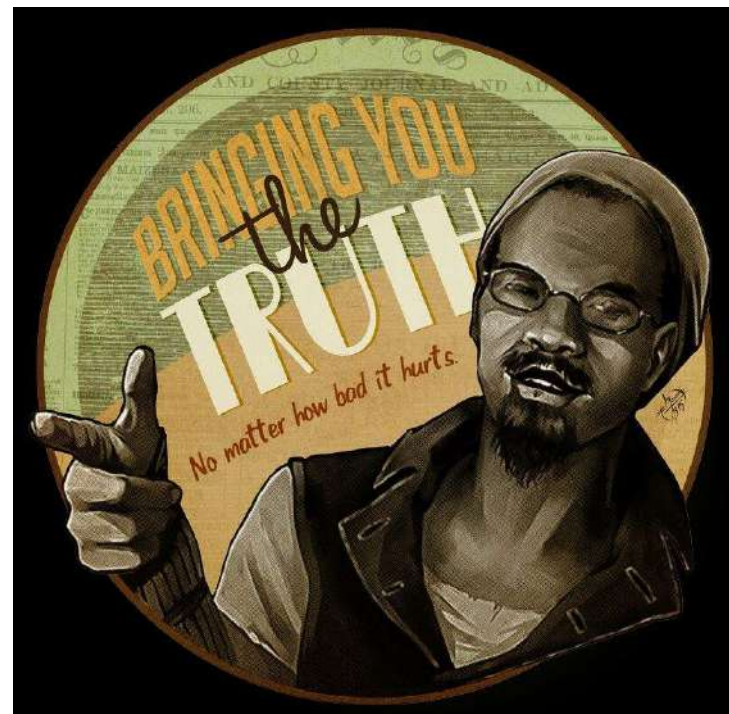


Antiga fàbrica de ceramica La Bisbal d'Empordà

La ràdio, un element indispensable

Un dels elements que caracteritza **Fallout** és el seu tractament sonor, particularment les peces musicals dels anys 50 i 60 que transporten l'audiència a un món antic, paradoxalment situat en el futur.

A més, es distingeix per tenir un dels comentaristes més carismàtics de tota la saga, **Three Dog**. Aquest locutor explica els fets més rellevants del territori com si es tractessin de notícies, donant pistes de la història al jugador.





Normalment, el so en una obra audiovisual té com a mínim un 50% d'importància. No és només l'encarregat d'ambientar, sinó també d'entreteixir plans i, en moltes ocasions, donar-los continuïtat. Per descomptat, és una forma d'expressió per excel·lència. La figura del locutor és tan crucial com la dels protagonistes.

En tota obra audiovisual, l'espectador ha de sentir-se còmode i comprendre de què tracta el que veurà, conèixer el context i entendre el món on se situa l'acció. Per això, aquest món ha de ser introduït d'alguna manera per situar l'espectador. La manera més ràpida, fàcil i comprensible que vaig trobar va ser mitjançant la ràdio, que, com és d'esperar, és una altra inspiració de Fallout. Durant la primera transmissió podem entendre els següents elements:



[Personatge] Locutor de ràdio

[Diàleg] Bon dia, són les 12 i 5 del migdia i el consell d'avui és el mateix d'ahir, si voleu evitar el càncer de pell ja us podeu anar tapant encara més, les prediccions són, una mica de núvol al matí sense pluja, per variar quina sorpresa "sarcasme", i sol sufocant fins a arribar a la nit evidentment , a causa de la sequera cada vegada són més les espècies que no suporten la calor i sense pluja moltes espècies no poden sobreviure, bé sempre ens quedaran els insectes, com ara els mosquits, una gran font de proteïna, i amb una mica de sort potser recuperes el que era teu . Però no són només les temperatures que han pujat, sinó que també la delinqüència, sobretot pels afores dels pobles.

En la primera línia, es pot observar que és una rutina habitual del locutor, es a dir està acostumat a narrar les notícies. Avisa que l'increment de la temperatura pot provocar càncer de pell i encoratja la gent a cobrir-se, tal com es fa als deserts per evitar cremades, promocionant l'anonimat i la recerca de refugi. Es menciona la presència de núvols sense precipitacions, suggerint que aquest fenomen és atribuït al canvi climàtic, el qual dificulta l'adaptació de moltes espècies a les altes temperatures i a la sequera. També menciona als mosquits com a alternativa alimentària, insinuant que és un món amb recursos limitats on qualsevol cosa pot servir de menjar.

Per tal d'alleujar la seriositat de la transmissió, de tant en tant el locutor fa algun comentari gracios com ara a la vuitena línia on s'ironitza que menjar-se un mosquit pot permetre recuperar la sang que t'hagin pres en una picada. Finalment, s'estableix una connexió entre l'increment de la temperatura i un possible augment de la criminalitat, tot això en uns pocs segons per introduir ràpidament el context i l'univers que l'espectador contempla.

[Personatge] Locutor de ràdio

Recentment, s'està investigant l'assalt d'un dels clans Hoffman, el clan ja s'està mobilitzant i posant-se en guàrdia per les zones més properes a l'incident, cal vigilar amb tots els bandits que volten, sembla que el grup de sospitosos està format per P.N.I, una de les persones no identificades portava un enorme barret, fem memòria dels P.N.I més buscats de la zona, bé sembla que no tots són Persones No Identificades. Aviat us seguirem mantenint informats, no canvieu d'emissora que ara tot seguit toca l'hora del jazz.

En la segona transmissió es posa en context el fil narratiu del metratge. Es menciona que s'està investigant una matança d'una banda i que els seus membres estan començant a buscar els culpables mentre vigilen les zones de pas. Per aquest motiu, també es destaca que la delinqüència ha augmentat, ja que el clan Hoffman és un grup criminal. No obstant això, a la locució de ràdio no s'especifica que és una banda criminal, sinó simplement un clan.

En la presentació del vigilant es pot observar la seva actitud, matant persones que no coneix, encara que possiblement no tinguin cap relació amb l'incident. La quarta frase és particularment rellevant ja que revela casualment el significat de P.N.I., sigles que formen part del títol de l'obra. A continuació, durant la transmissió s'apunta que un dels integrants portava un enorme barret. Aquesta pista és enganyosa, però no del tot incorrecta, ja que quan es menciona el barret, es fa referència a un personatge innocent que, tot i així, també porta un barret gros.

La música i la connexió entre escenes

No és casualitat que cada vegada que acaba una transmissió, el locutor mencioni que tot seguit ve una cançó. Això permet potenciar la dinàmica del que està per venir de forma natural, ja que la ràdio ho justifica. La primera cançó que es pot apreciar sona de fons mentre el locutor explica les notícies. La cançó és de temàtica western, anomenada “Ares Neck”, creada per un dels meus amics.

La segona cançó que apareix és durant una comunicació per walkie-talkie, en una conversa quotidiana. Aquesta cançó reflecteix una mescla de tranquil·litat i situació còmica.

La següent cançó sona quan el vigilant sospita de la noia amb la capa blanca i es disposa a matar-la. És una cançó frenètica de guitarra elèctrica que s'adiu perfectament amb el moment que es presencia. La cançó és “Nerve Rack” de la sèrie japonesa Trigun.

Un altre exemple és la introducció amb el tema de Jimmy Somerville “You Make Me Feel (Mighty Real)”, un remix de la cançó de Sylvester. Essent una cançó animada, fa que la intro sigui la cara visible o la portada del metratge, juntament amb una edició dinàmica que mostra la silueta de tots els personatges, seguit del títol de l'obra. Aquesta introducció amb siluetes està inspirada en la intro de la part 4 de la sèrie d'anime japonesa “JoJo's Bizarre Adventure”.

La manera com apareixen els crèdits i el títol de l'obra és una referència a l'opening de 2007 de Doctor Who. Tot seguit, la cançó que sona serveix com a entrada a una escena nova, per emfatitzar que es veuen cowboys, amb una temàtica de western. La cançó és “Digging My Potato” de la sèrie japonesa animada Cowboy Bebop.

La següent cançó serveix per generar més tensió i, alhora, ambientació al moment, ja que els protagonistes intenten passar per un poble sense que es noti que han combinat els vestits, de manera que només un paga. La cançó en aquesta escena s'anomena “Never Could Have Been Worse”, també de Trigun.

Quan els protagonistes estan negociant amb el cobrador, de fons sona una cançó d'harmònica amb un to una mica ridícul per mostrar els objectes que volen oferir per poder passar, com ara la perruca del final. Un cop han aconseguit l'objectiu de travessar el poble, la cançó continua sonant, ja que en aquell moment s'adonen que la millor opció és recular per demanar ajuda als cowboys i així evitar ser reconeguts. La cançó que sona durant l'escena és "Spokey Dokey" de Cowboy Bebop. Al final, el vigilant interpreta que és un conegut seu i permet el pas dels "tres" personatges, recordant que el vigilant només dispara a persones desconegudes.

Per continuar amb la següent cançó, ens hem de situar a l'escena de l'arribada al bar, concretament quan entren al local. En el moment de passar l'entrada, se sent el remix de la cançó "Posin" de Peggy Suave, en aquest cas un remix no oficial de TikTok anomenat "Peggy Suave Posin Slowed Reverb". Continuem amb un clàssic anomenat "In the Hall of the Mountain King" d'Edvard Grieg. Per a aquesta seqüència, l'ús d'aquesta melodia coincideix amb la situació que viuen els personatges. En aquesta seqüència, els protagonistes vigilen quins lavabos poden utilitzar per no aixecar sospites, movent-se amb precaució al ritme de la cançó. Un cop el venedor ha fet les seves necessitats, surten del lavabo quan, de sobte, el vigilant els espera fora. Quan es troben cara a cara, comença a sonar una guitarra elèctrica trepidant amb acords punks per reafirmar la sensació de perill.

Mentre sona la cançó "Evil Eye" de Fu Manchu, comença la lluita final. A mitja baralla, el venedor aconsegueix gastar part de la munició del canó enemic agafant-lo i apuntant al terra. Durant la forcejament el venedor aprofita un moment en què els dos se separen per tancar-se al lavabo i així evitar l'atac del vigilant. És en aquest moment quan la lluita comença a afavorir els protagonistes. El vigilant, confiat, comença a disparar amb la metrallera al barret-escut del protagonista. Mentre dispara, es reafirma a l'espectador que es tracta de la persona del barret gegant que busquen, és a dir, el PNI que va assaltar el clan Hoffman.

Quan la situació es decanta favorablement pels protagonistes, comença a sonar la cançó "Blue Monday" de New Order, donant esperança mentre la cançó ajuda a demostrar que és el torn d'un dels protagonistes de passar a l'acció. Finalment, el vigilant és derrotat gràcies al venedor i al PNI del barret.

Per no acabar amb la baralla final, vaig optar per afegir una escena extra com a alleujament còmic perquè l'espectador es pugui relaxar. Aquesta escena té lloc quan el protagonista del barret està a punt de marxar i els nens des del bar el veuen i li demanen que els signi el barret. Al mateix moment, el venedor acaba amb un cowboy que l'anava a atacar per l'esquena i li roba els pantalons. Totes aquestes escenes passen mentre sona de fons "Konohamaru's Theme", una cançó de temàtica infantil de l'anime Naruto.

A continuació, comença l'última escena. Hi podem veure una cowboy que està escoltant les notícies i sembla estar interessada en els nous bandits anunciats. Mentre es prepara, comença a sonar de fons "Money for Nothing" de Dire Straits en la part psicodèlica del principi. Quan comença la tornada, es presenten els crèdits juntament amb imatges dels dos protagonistes fins a mostrar de nou el títol.

La seqüència d'imatges dels personatges està inspirada en l'ending de "MegaMan: Rockman.EXE Access". Video de referència <https://youtu.be/gtZaODkxhC8?t=9>

Referències musicals

Cançons:

“Ares Neck”, de Joel Prieto

“Chameleon Guy”, de Get Backers OST

“Nerve Rack”, de Trigun

“You Make Me Feel Mighty And Real”, de Jimmy Somerville Bronski Beat

“Digging My Potatoe”, de Cowboy Bebop OST

“Never Could Been Worse”, de Trigun OST

“Spokey Wokey”, de Cowboy Bebop OST

“Posin”, de Peggy Suave (slowed reverb, remix no oficial)

“In The Hall Of Mountain King”, de Edvard Grieg

“Evil Eye”, de Fu manchu

“Blue Monday”, de New order

“Konohamaru’s Theme”, de Naruto

“Money For Nothing”, de Dire straits

Pre-producció i procés creatiu: Detallar com vaig desenvolupar la idea i com va anar evolucionant al llarg del temps.

Tot va començar quan vaig haver de triar els personatges per al metratge. Si bé ja els tenia creats d'abans, calia fer una bona selecció per poder explicar la història i, a poder ser, havien de ser els més carismàtics. Ens hem de remuntar al 2019, quan ja tenia la idea d'enfrontar una banda criminal amb el protagonista i que d'aquí en sorgís la història principal. Per això calia un personatge que impressionés i que es fes respectar, però alhora que coincidís amb l'estètica extravagant que ja tenia pensada. Va ser aleshores quan em va venir la idea d'inspirar-me en els bandits de Rayman 3 per crear el protagonista.

Per fer el vestit del P.N.I barret, em vaig dedicar a anar a un munt de mercats de segona mà per comprar roba que s'adeqüés al personatge que tenia en ment. D'aquesta manera, l'attrezzo em sortia molt barat, i ja que soc aficionat als mercats, vaig decidir que hi havia d'haver també un venedor ambulat. Així va ser com vaig recordar el venedor de Resident Evil 4. En els mercats de segona mà, solia comprar també alguna arma de foc no funcional, com per exemple el trabuc del protagonista, i evidentment les peces de roba del vestit principal basant-me en l'estètica del Hoodlum per seleccionar les millors peces. Un cop vaig tenir la roba seleccionada, vaig demanar ajuda a la meva mare perquè em cosís les parts del vestit.

Finalment, només faltava el barret. Per aconseguir l'acabat desitjat del barret, un amic em va donar una làmina de cartró gruixut prou flexible per poder-la retallar i fer-ne la forma. Al principi tenia la idea de fer-lo més petit, però quan em vaig adonar que podia ser un escut, vaig decidir que la mida seria gairebé la mateixa que la de la làmina. Només vam haver de retallar-la de forma circular i fer el forat al mig per enganxar-hi el barret. L'arma que té el personatge és un trabuc modificat amb pals d'escombra i una cadireta infantil, juntament amb el mirall i el pot metàl·lic de sota.

La idea del protagonista era senzilla: que fos un P.N.I portat a l'extrem i que ocultés la identitat en tots els aspectes. Això significa que tampoc podia parlar per no revelar el sexe de la persona, ja que sabent el sexe es descarta la meitat de la població. Per aquest motiu, el personatge principal no parla, per això viatja amb un venedor ambulat molt xerraire per compensar-ho.

No és casualitat que el venedor sigui el personatge encarregat de la narració. Aquest coneix molta gent i és carismàtic, cosa que facilita que pugui explicar el que passa sense que sembli que es dirigeix directament a l'espectador. Moltes coses dins l'univers es donen per fetes, però l'espectador les desconeix, així que cal explicar-les subtilment i de manera casual, sense la intervenció d'un narrador que ho posi en context constantment. En altres paraules, la història s'ha d'explicar sola, sense que hi hagi algú detallant el que passa.

És com si a Harry Potter es mencionés constantment que les varetes són màgiques, quan aquestes ja haurien de demostrar aquesta funció sense que algú ho digui literalment. En aquest cas, com que en Harry Potter al principi de la saga desconeix tot aquest món, tant l'espectador com en Harry van descobrint com funciona el món màgic perquè en Harry desconeixia que era mag. En canvi, en un món post-apocalíptic, els habitants ja donen moltes coses per suposades.

En el cas del metratge, com que el venedor no sap d'on és el P.N.I barret, sempre li fa comentaris sobre les noves zones on van. Al no parlar, no saps si el personatge del barret ja ho sap o no. Que el personatge del barret no parli i ho faci el venedor serveix per acompanyar l'espectador dins la trama d'un món nou, presentant-lo amb la ràdio i demostrant els fets amb els protagonistes.

Per portar la història a la realitat, vaig haver de tenir en compte alguns factors. El més important va ser la disponibilitat dels meus amics, prioritzant els que en tenien més i assignant-los papers més concrets i papers més petits als que no tenien tanta disponibilitat. Recordem que la gran majoria de personatges van tapats, de manera que poden fer més d'un personatge el mateix dia.

Conec diferents exemples en el món cinematogràfic on s'han fet aquests trucs. Per exemple, a l'episodi IV de Star Wars són tres les persones que van fer servir el vestit de Darth Vader: una s'encarregava de la coreografia de batalla, una altra per imposar la seva alçada i veu profunda i finalment una tercera que quan es treu la màscara se li veu la cara. A Spider-man també s'ha utilitzat més d'un actor per interpretar el mateix personatge dins la mateixa pel·lícula, normalment per coreografies o dobles de risc.

Quan vaig tenir els dos protagonistes definits, vaig haver d'introduir els antagonistes. L'única manera que se'm va acudir va ser fent que la història avancés a través d'una matança a un clan, anunciada per la ràdio. D'aquesta manera es poden mostrar diferents personatges, però no tots apareixen davant la càmera al mateix temps. Per exemple, al principi el vigilant està sol fins que apareix la noia del casc i després parla una estona amb una companya seva a través de walkie-talkies. La vigilància adquireix més sentit, ja que en parlar s'entén que busquen sospitosos perquè aquests no surtin de la zona dels fets i així poder cobrar venjança. La primera conversa que es menciona és el recompte de "Quants en portes" pel que fa a sospitosos abatuts. D'aquesta manera, la idea de clan es reforça, ja que l'uniforme es veu en dos personatges diferents. Evidentment, és el mateix vestit, però simulant la conversa sembla que siguin dues persones diferents. La idea principal era que el vigilant estigués en un camí al costat del bosc, però un amic em va recomanar que podria quedar millor si ho féssim al costat d'un pantà. I així es va fer.

Un cop definits els protagonistes i els antagonistes, vaig haver de fer que, d'alguna manera, els protagonistes es creuessin amb el vigilant sense enfrontar-s'hi en aquell moment, ja que era massa aviat per a la lluita final. Per això, quan travessen el poble, combinen els dos vestits per fer-ne un de sol i passar desapercebuts, amagant el barret dins del vestit perquè aquest no es noti mentre el venedor parla amb el seu company. Els cowboys del poble no sospiten al principi i un cop els protagonistes paguen, els deixen passar. És quan s'avancen una mica que es preocupen perquè si els veuen podrien sospitar igualment. Per això reculen i paguen una mica més perquè els acompanyin.

Com que el vigilant coneix en Red Jones, el cobrador d'impostos assumeix que aquell és un altre dels seus aliats que ha canviat de vestit, tot i que sospita una mica. És per aquest motiu que al principi considera que és una persona sospitosa, però resulta ser una coneguda amb un casc de moto, presentant la idea que tothom que passi sense ser reconegut pel vestit, adopta un caràcter fort i xulesc. No és fins que la noia del casc revela que és una companya seva que el vigilant es tranquil·litza. En el segon cas, a part de no conèixer el vestit, tampoc coneix la veu o la persona, per això al final la mata. En el tercer cas, com que coneix els altres dos, el vigilant dóna per fet que el més probable és que sigui un aliat seu que s'ha canviat de vestit. No és fins que veu tornar el cobrador de peatges i el cowboy Red Jones que s'adona que alguna cosa no va bé.

D'aquesta manera, es presenten els elements necessaris i una excusa creïble perquè el vigilant vagi cap al bar a buscar el que sembla ser un clar sospitós. La idea original era que, en sortir del bar, comencés la lluita final, és a dir, l'escena del vàter al principi no estava planificada. També va haver-hi un inconvenient: per poder gravar l'arribada del vigilant a l'entrada del bar, calia que tots els cowboys de les taules de fora estiguessin al mateix lloc, cosa que era impossible ja que havia gravat totes les escenes dels cowboys de les taules al mateix temps que quan se'n van a parlar dels seus assumptes al cobert de dalt.

Va ser quan vaig contemplar aquesta possibilitat que la lluita s'allargaria una mica més perquè, d'aquesta manera, el personatge podria utilitzar amb un bon tempo totes les seves armes. És a dir, quan surten del lavabo, el que fa el venedor és interceptar el canó, perquè coneix l'arma i sap què ha de fer per neutralitzar-la. Al mateix temps, el P.N.I del barret ha de recular perquè no pot disparar sense que, per accident pugui tocar el venedor. Un cop el venedor es tanca al lavabo, el vigilant es centra en el personatge del barret, però aquest ja ha tingut temps de preparar-se i fer-li front. Finalment, el protagonista aconsegueix utilitzar les dues armes que el caracteritzen: l'escut que fins ara estava plegat a sota del vestit i l'arma que sempre porta, capaç de disparar estant d'esquenes gràcies al mirall.

Finalment, l'escena de la lluita acaba per donar pas a una escena còmica per alleugerir la tensió. En aquesta, els nens es sorprenen de presenciar en persona com el caçarecompenses del barret gegant acaba amb el seu enemic, demanant-li que els firmi un barret en acabar. Tot seguit, el venedor es dirigeix cap al P.N.I del barret i li recrimina que han de continuar avançant i no recular, cosa que sembla molestar al del barret ja que està fart de rebre les seves ordres. Per si no s'acaba d'entendre l'escena, aquí l'explico: anteriorment, aquests dos s'havien enfrontat, guanyant el venedor per la seva agilitat amb la daga, però decideix no matar-lo perquè sap que sol no pot sortir de la situació en la que es troba. I és que anteriorment i fora de càmera, el del barret massacra el clan Hoffman a canvi d'una recompensa. Abans de d'aquesta massacre el venedor és qui ven la munició a aquest clan i quan sap que els han matat, recula per saquejar els cossos i revendre la mercaderia de nou. En el procés, els testimonis van deduir que aquests dos treballaven junts i per això els acusen. L'objectiu final és evitar que facin cartells amb les seves cares.

Un dels testimonis està present durant l'inici de la lluita. És el motorista de blanc i vermell que a vegades parla amb un titella. Quan comencen a sentir-se els trets de metrallera i s'adona que és el mateix assassí del clan, aquest s'espanta i fuig corrents. És per aquest motiu que al principi el P.N.I del barret se'l queda mirant quan aquest està d'esquenes jugant, perquè sap que també era allà, cosa que es reafirma quan el motorista sent els trets i menciona "oh no, un altre cop no".

Rodatges, procés de filmació

Primer dia de gravació, a mitjans d'octubre

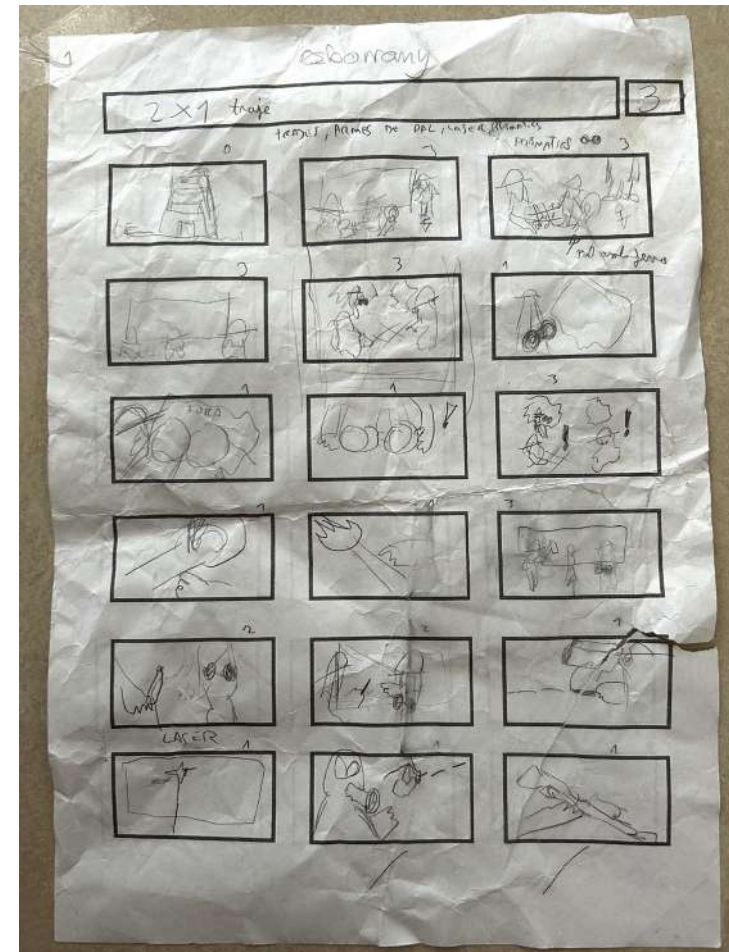
Els primers plans es van començar a rodar a l'octubre. En aquell moment encara havia de coordinar els actors en les escenes que requerien més persones. Per això vaig optar per començar amb la filmació dels dos protagonistes quan escolten les notícies a la claveguera. Essent només dos actors, era relativament fàcil poder quedar amb ells i que tinguessin disponibilitat. El rodatge va durar unes dues hores, per gravar l'estada a la claveguera, la sortida i el moment en què s'amaguen als arbustos abans d'anar cap als edificis.

Un dels inconvenients va ser poder mostrar els dos personatges al mateix temps tenint en compte l'alçada. És a dir, els dos personatges són gairebé igual d'alts, però en les escenes inicials, el venedor s'allunya per dos motius. Un és per observar la zona on son i l'altre és perquè no es noti el canvi d'actor quan el venedor s'acosta al P.N.I amb el barret. En el canvi de pla, quan el venedor es col·loca la bossa, l'actor seria jo mateix per compensar l'alçada.



Segon dia de gravació, a finals d'octubre

El segon dia de filmació té lloc als edificis seguint la carretera de l'escena anterior. Aquí podem observar les reaccions dels vigilants del territori per evitar que ningú es coli per cap lloc. Aquest mateix dia es va gravar com el personatge (ja combinat amb els dos vestits) intenta passar, fins que finalment ho aconsegueix pagant el peatge i s'allunya cap a l'horitzó.



Storyboard després de la filmació de les primeres escenes de l'edifici

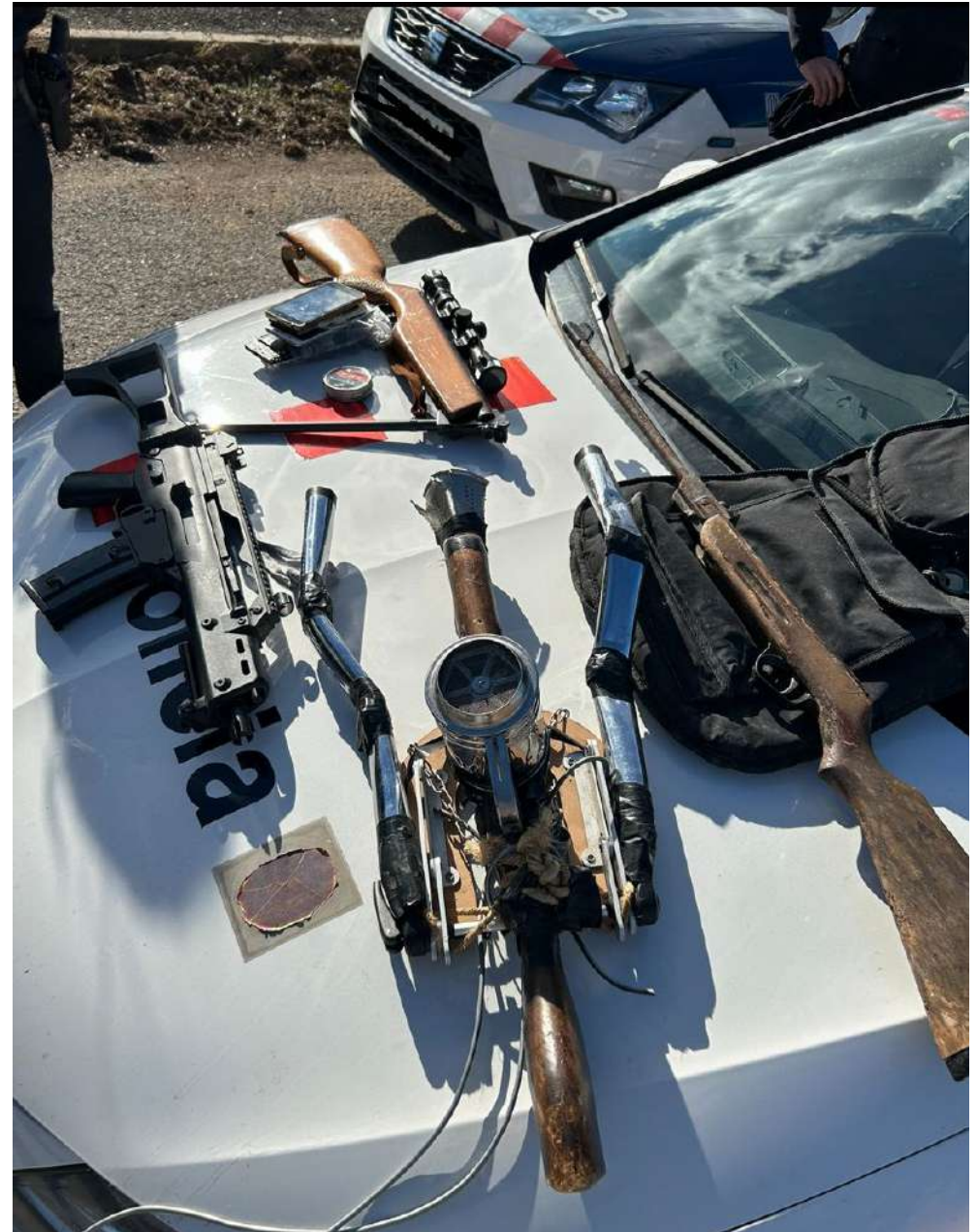
Tercer dia de rodatge, a finals d'octubre (no es va rodar)

Els plans que venien a continuació eren els de la franc tiradora i la seva gossa. El problema és que durant el primer intent de filmació, algú va avisar la policia perquè van veure com portàvem una arma de gran calibre mentre ens dirigíem als edificis abandonats. Aquest fet va tenir lloc durant el mes de novembre. Ens van requisar tot l'armament i vaig haver de donar explicacions. Vam tenir sort, relativament, ja que es va veure que tot formava part d'un projecte audiovisual, però no tot va ser tan fàcil.

Van venir tres patrulles i ens van avisar que estàvem en estat d'alerta de terrorisme i com que ja s'havia informat del cas, ens havien de requisar les armes. Ens van avisar que les escopetes modificades serien destruïdes, entre elles l'arma principal del protagonista. Per sort, els vaig explicar com funcionava l'arma, van riure i van deixar emportar-me-la a casa, ja que si anava al quarter seria destruïda. Les armes van estar custodiades a la comissaria durant un mes, retardant el projecte uns 30 dies, temps que vaig aprofitar per posar-me en contacte amb algun actor de doblatge, rectificar els guions i perfilar l'edició, entre altres coses. Finalment, vam aconseguir recuperar totes les armes i tot va quedar com un avís sense repercussions.



L'escena de referència per marcar la localització de la patrulla amb el rectangle vermell. No es va poder gravar aquest dia, tal i com he explicat. Va ser un dia perdut i una experiència agredolça.



Quart dia de gravació, a mitjans de desembre

Després d'esperar un mes i que les coses es calmessin, finalment vam tornar al lloc de filmació i ens vam assegurar que ningú ens veiés aquesta vegada. Vam gravar les escenes de la francctiradora i la seva gossa. El rodatge va durar una hora i mitja.



Cinquè dia de gravació, a principis de gener

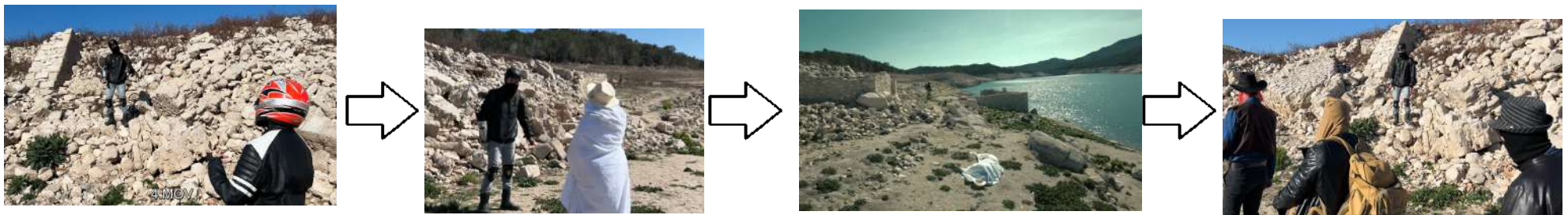
Fins ara, totes les gravacions són cronològiques, és a dir, encara que el metratge no comenci des de les clavegueres, la majoria dels plans són consecutius. Això vol dir que després de l'escena del franc tirador i que el cobrador de peatges deixa passar els protagonistes, el que ve a continuació és la conversa que té el venedor, o més ben dit, el monòleg. En aquesta escena estan pensant quina és la millor manera d'arribar al bar i el venedor proposa recular per poder demanar als cowboys si els poden acompanyar, ja que fins ara no tenien cap pla. Això crea una escena ridícula i humorística. L'escena acaba quan els protagonistes acorden un preu perquè els cowboys els acompanyin. El fet que primer paguin amb objectes de valor i després amb xapes és perquè l'espectador pugui veure a la pantalla els diferents mètodes de pagament, donant més context al món i a la seva economia. El rodatge va durar tres hores i mitja.



Sisè dia de gravació, a finals de febrer

Les escenes que venen a continuació són les del pantà de Cervià, on el vigilant està filtrant les persones per evitar que els possibles sospitosos avancin i fugin. Un petit aclariment: les primeres escenes que es van rodar van ser les del dron, seguides de l'aparició de la noia de la capa blanca, després la noia del casc. Finalment, a la tarda del mateix dia, es va gravar quan el cobrador d'impostos, en Red Jones i els protagonistes passen davant del vigilant. El rodatge va durar vuit hores, ja que vam haver d'esperar a la tarda per gravar l'arribada dels protagonistes perquè el sol coincidís amb l'anterior escena.

Ordre de visionat del metratge: pla de dron, escena de la noia amb casc, escena de la noia amb capa, i escena dels protagonistes. Les escenes del vigilant parlant per walkie-talkie es van gravar després del pla de la noia amb la capa blanca i abans de l'arribada dels protagonistes.



L'ordre de filmació dels plans del pantà es va determinar i es va organitzar durant la fase d'edició. El primer pla que es va gravar va ser el del dron, ja que era el més complicat de realitzar i així ens el vam treure de sobre. Amb aquest exemple vull dir que no sempre es grava el primer que es mostra a la pantalla. És a dir, es pot rodar l'última escena d'una pel·lícula al principi de la filmació o gravar l'inici al final. El muntatge dissimula o amaga l'ordre real de gravació sempre que la llum i la continuïtat coincideixin. Si no es nota, és que està ben fet.



Setè dia de gravació, a principis de març

Va ser el dia més complicat. No per la dificultat de gravar els plans, sinó perquè només disposava de dues hores i mitja per preparar tot *l'attrezzo*, vestir i col·locar els actors. El mateix dia també vaig haver de gravar quan alguns personatges s'aixequen de la taula i es dirigeixen al cobert més amunt. També es va gravar quan el motorista arlequí s'aixeca més tard i s'uneix als altres al cobert. Després s'espanten en sentir trets de metralleta. L'intent de tret a traïció per l'esquena també es va rodar aquest dia. En poques paraules, en només un dia es van gravar tots els plans de la gent quan son a fora. Per això, la lluita passa a un racó una mica allunyat de l'entrada del bar. D'aquesta manera m'assegurava que, si no es veia la zona, no havia de tornar a contactar de nou amb els amics que només sortirien de fons. Aquell mateix dia també es van rodar els plans dels nens i el barret.



98 poxim pla la porta es tanca darrere en lum.MOV



Vuitè dia de gravació , a finals de març

Si fins ara s'anava de pressa, aquest dia va ser molt tranquil. No disposar de cap lloc específic ni estar en una ubicació estranya ens va permetre ser-hi el temps que fes falta per gravar les converses de l'altre vigilant. El rodatge va durar una hora i mitja. Els plans eren fàcils de gravar; en la majoria dels casos, l'actriu només feia veure que escoltava el walkie-talkie.



Nové dia de gravació, a principis d'abril

La idea principal era gravar el mateix dia l'arribada dels protagonistes i, tot seguit, fer les escenes del bar. Però amb el poc temps que disposàvem, es va haver de fer en dies diferents, centrant-nos així en l'escena del bar. No va ser gaire complicada; vam dedicar més temps a preparar *l'attrezzo* i els cartells que a gravar el contingut. Vam tardar unes dues hores i mitja entre preparar *l'attrezzo* i rodar-ho tot.



Desè dia de gravació, a principis d'abril

En una escena simple, els protagonistes arriben al lavabo mentre el venedor necessita fer pipí. En aquest punt de la història, era necessari que el vigilant Hoffman descobrís l'estratègia dels sospitosos, però no podia accedir directament al bar i iniciar la lluita allà. D'aquesta manera, hauria hagut de coordinar novament les mateixes persones només per un breu interludi, la qual cosa no valia la pena. L'altra "excusa" és que s'aconsegueix l'element de sorpresa en sortir del lavabo, coincidint amb els pistolers del cobert. Un cop acabada l'escena del lavabo, vam gravar la interacció final quan el venedor i el P.N.I. barret es disposaven a sortir del bar. Aquesta seqüència va requerir aproximadament tres hores per ser enregistrada.



Onzè dia de gravació, a mitjans d'abril

Ens acostavem al final i quedava per gravar la lluita final i alguns plans introductoris. El temps no va ser del tot favorable aquell dia, ja que va alternar sol i núvols, fins i tot al principi de la conversa entre el vigilant i els protagonistes es poden veure algunes gotes de pluja disperses, que encara que poc perceptibles, contrastaven amb el que deia el locutor, creant una discontinuïtat o error en el diagnòstic atmosfèric. Eren plans senzills que, a causa del temps, es van complicar una mica. De tant en tant havíem de parar i refugiar-nos al lavabo per evitar mullar-nos tant nosaltres com els vestits. Tot i que es podria considerar un error, el vent i la pluja lleugera durant la conversa van crear un efecte dramàtic que, si fos intencionat, seria realment difícil d'aconseguir a causa del temps.

Pel que fa a la lluita, va ser una baralla ràpida amb forcejos inicials i alguns trets. El motiu pel qual el final esdevé més "espectacular" és el següent: davant del lavabo hi ha el cobert, on alguns cowboys s'amaguen en sentir els trets de metrallera i un d'ells intenta matar un dels protagonistes per l'esquena. D'aquesta manera, el personatge del barret pot lluir-se utilitzant dos elements que ja havien estat introduïts a la història i que ara revelen la seva utilitat en el clímax: el barret, que inicialment estava plegat i amagat i l'arma de canó triple amb mirall. Tots aquests elements convergeixen per guiar la baralla d'una manera creïble.

L'estètica dels cowboys que s'allunyen pot entendre's com la d'un grup de mafiosos que discuteixen els seus assumptes apartats dels altres. Això es reforça amb la frase del pallasso arlequí quan menciona "per atacar, és millor per l'oest". A més, l'excusa pel moviment d'aquests cowboys és permetre que el personatge del barret brilli durant el clímax, coincidint amb l'estrofa de la cançó que ressona al mateix temps que l'acció. Per gravar totes aquestes escenes, vam dedicar aproximadament tres hores.



Dotzè dia de gravació, a mitjans de maig

Curiosament, la majoria dels plans introductoris previstos inicialment es van rodar al final; és a dir, els primers plans per situar l'espectador quan comença la primera transmissió de ràdio del locutor. Aquests plans són molt simples i, en no caldre acció, van permetre una eficiència notable en poc temps. La seva funció és presentar el món de manera concisa, reforçada per la locució de ràdio. Tots aquests plans es van enregistrar en una hora.



Tretzè dia de gravació, a mitjans de maig

Cada vegada faltava menys per completar tots els vídeos. El penúltim dia de gravació es va dedicar a enregistrar els plans on una vaquera escolta les notícies a través d'una televisió de tub. La primera meitat d'aquesta seqüència està vinculada al començament, quan els protagonistes es troben a la clavaguera.

La segona meitat mostra el locutor parlant de nou al final, mencionant la descripció dels nous bandits que van atacar el clan. En aquest punt, la vaquera es posa dreta i es dirigeix cap al seu cavall, deixant el final obert i preparant el terreny per als crèdits.



Catorzè dia de gravació, a mitjans de maig

L'últim dia el vaig dedicar a repetir alguns plans dels que no n'acabava d'estar convençut, tenint prou marge de temps per fer-ho. Els plans que vaig reprendre van ser quan el personatge arriba al bar de l'hípica i es queda mirant fixament els cowboys de la taula. També vaig aprofitar per capturar alguns plans detallats d'alguna planta i de la campana. Aquests plans detallats serveixen per a l'acabament d'una escena sense canvis bruscos; no són plans introductoris o generals, però tenen una funció similar. En lloc de començar una escena, la tanquen. Un altre exemple seria el pla de la diana, just després que els protagonistes surtin del bar.



Experiència amb el doblatge

Per què es necessitaria doblatge en una producció original feta en el mateix idioma? Cal regravar veus? Les veus originals no em van agradar? Res d'això.

Un rodatge és més complex del que sembla i no tot comença amb la filmació. Abans hi hala pluja d'idees, la maquetació del guió i els assaigs previs. Però no em podia permetre quedar diferents dies per assajar ni que els meus amics s'haguessin d'aprendre diàlegs de memòria i, a sobre, exigir-los una bona entonació de veu i actuació; no era una opció realista. Per això vaig optar per basar-me en els dibuixos animats. És a dir, gravar l'àudio a part i superposar-lo com si fos doblatge. La diferència és que el doblatge parteix d'una pista de veus en l'idioma original i el meu projecte no en partia de cap, només de les poques indicacions de com havien d'estar els personatges i, en algun moment puntual, alguna frase que haguessin de dir. En altres paraules, els actors només sabien l'estat anímic del personatge. Després, jo m'apropava a ells i els preguntava què farien en la situació del personatge en aquell moment (gestos, moviments...) guiant-los una mica perquè els plans quedessin bé a càmera.

Segurament queda un efecte una mica estrany perquè mai s'ensenya la cara, però si ens fixem en els superherois i també en els "Power Rangers" podem observar com alguns parlen amb un casc o artefacte que els oculta el rostre, eliminant també l'expressió i en algun cas la humanitat. És a dir, el que he creat no és res nou, però sembla funcionar.

Com he mencionat abans, al principi no ho veia clar, però ja es parteix d'una base on això es dissimula i és la temàtica general del metratge. Les persones van tapades, la qual cosa significa que oculten el rostre i a vegades els llavis. Això permet ajustar la veu sense complicacions a l'hora de fer l'edició i d'aquesta manera la sincronització labial no és un problema. Està justificat perquè la història ho requereix.

Però anem al que interessa: com vaig aconseguir implementar el doblatge? Com vaig seleccionar els actors? Com els vaig trobar?

Gràcies al portal “Esquirol actors” vaig poder triar els actors de doblatge, el procés va ser molt senzill.



esquirolactors Siguiendo ▾ Enviar mensaje + 👤 ⋮

25 publicaciones 16,2 mil seguidoras 1787 seguidos

EsquirolActors
Producto/servicio
by ActorsBarcelona
Càstings per actrius i actors de Bcn amb o sense agència
📌 Crea el teu perfil 📌
🌐 linktr.ee/actorsbarcelona

Esquirol Actors

EsquirolActors va néixer per respondre a la **necessitat** de crear una **xarxa cultural** al món **audiovisual**.

En **5 anys** hem penjat més de **20.000 càstings** apropant-nos al nostre **propòsit**. Apropem el desig de **ser actor** a la realitat.

esquirolactors actorsbarcelona.com

Primer de tot s'ha de crear un post anunciant quin tipus d'actor busques i les seves característiques. En el meu cas no necessitava cap actor en físic perquè ja els tenia. En canvi, sí que necessitava actors de doblatge per fer creïbles els personatges, ja que una bona veu millora una actuació limitada.



Els dos anuncis que vaig enviar a “Esquirol actors” van ser fonamentals. Un cop emplenes les dades del perfil d'actor que busques, els actors veuen la publicació per Instagram o per correu i, si estan interessats, contacten amb tu. Després se seleccionen els candidats que més s'adeqüen al personatge i s'acorda el preu amb l'actor. En el meu cas, per al metratge van caldre catorze dobladors. La majoria d'instruccions les donava per WhatsApp: els passava el guió i feien alguna prova. Quan teníem la veu adequada, la utilitzàvem per al personatge. D'aquesta manera, jo podia seguir avançant i els actors em podien anar enviant les pistes per correu.

També vaig tenir l'oportunitat de gravar en un estudi de doblatge, ja que no tots els actors en disposaven.

La Sira preparant tots els estris per poder començar a gravar



Aquí estàvem doblant la veu del sargent vigilant Hoffman



Jo fent alguna veu de fons per posar-la a les converses alienes dels cowboys de la taula de fora.

Post-producció i edició

Tot i que estar en un rodatge és una inversió de temps, la postproducció no es pot comparar amb el temps de gravació, almenys en el meu cas, ja que l'he editat segons la meva visió i amb els temps exactes que he considerat adequats, tant en els talls com en els canvis d'escena. Des del principi sabia que seria una inversió de temps enorme; per això editava immediatament després d'obtenir els clips. Em treia feina de sobre perquè l'edició requereix molt de temps, especialment si s'ha de recrear tot l'àudio o la major part d'aquest.

El metratge dura uns 40 minuts. Com ho he fet per poder editar-lo? Cal un ordinador de la NASA? La resposta és una mica ambigua. En el meu cas, dispo de un bon portàtil, però no és gaire recomanable per editar arxius molt pesats.

Abans de començar a editar, calia fer el triatge de les millors escenes, ja que no podíem perdre temps durant la gravació decidint allà quin era el millor pla. Un cop seleccionats, es creaven les carpetes per passar a l'edició.

Especificaciones del dispositivo

Nombre del dispositivo	DESKTOP-ATSCS9H
Procesador	Intel(R) Core(TM) i7-7500U CPU @ 2.70GHz 2.90 GHz
RAM instalada	12,0 GB (11,9 GB usable)
Tipo de sistema	Sistema operativo de 64 bits, procesador basado en x64

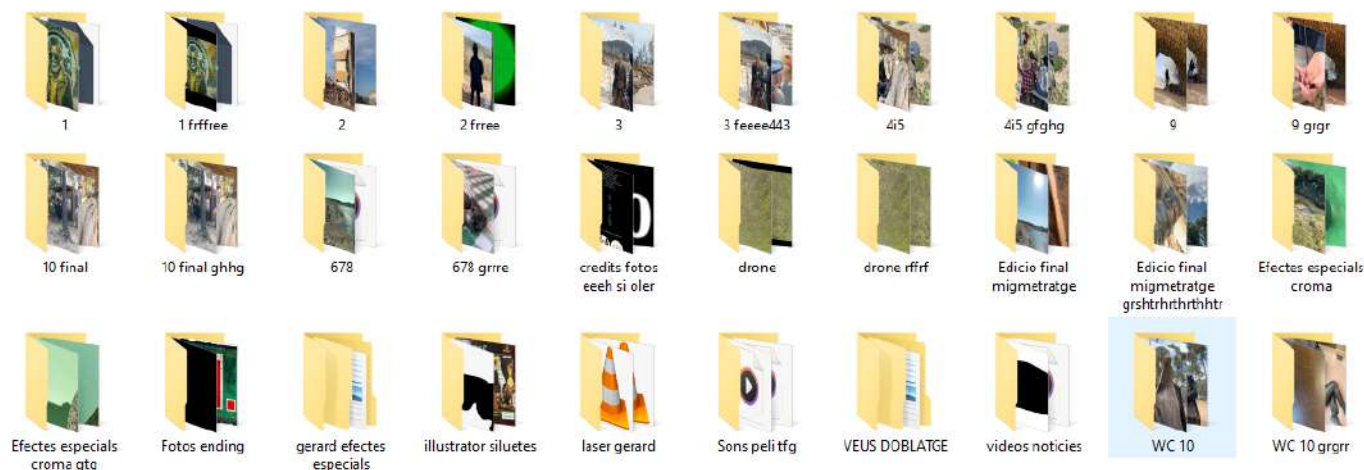
Característiques de l'ordinador



BETA FPV Pavo20

Tots els elements necessaris per la creació del metratge a excepció dels micròfons dels actors de doblatge

Durant la edició quan es carregaven uns cinc o sis videos en 4K l'ordinador ja començava a anar lent, i a l'hora d'editar és molt frustrant ja que els talls han de ser precisos i en el moment més adequat. Això es notava tant en moure les peces dins l'edició com en la previsualització de la base de l'edició. És per això que vaig pensar la següent manera per poder-ho editar sense que tingues problemes. Vaig agafar els videos originals en 4K i els vaig convertir tots a 360p, és a dir vaig, baixar la qualitat expressament. Després dins la mateixa carpeta vaig renombrar-les amb el mateix nom que tenien en alta resolució:

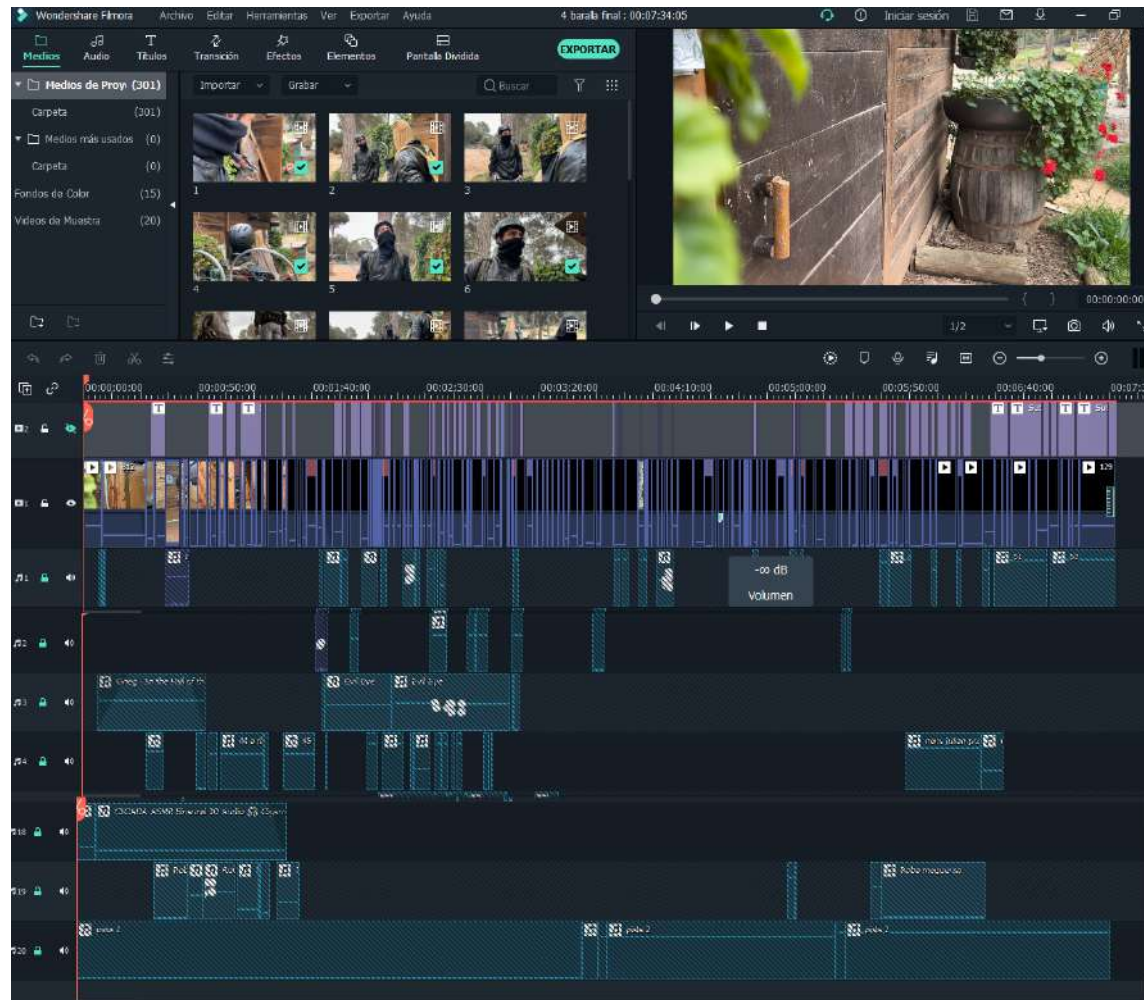


Un cop tenia els vídeos en baixa resolució dins la mateixa carpeta, els canviava el nom. No obstant això, si tenen el mateix nom, se sobrescriuen. Per aquesta raó, mentre editava, el nom de la carpeta on estaven vinculats els vídeos era "Carpeta Núm 1". En aquesta carpeta "Núm 1" hi havia exactament els mateixos vídeos, però en baixa resolució, per poder editar de forma fluida. Quan volia comprovar que tot fos correcte, exportava una demostració en baixa resolució per assegurar-me que tot coincidia. Quan tenia el vídeo en baixa resolució exportat, canviava el nom de la carpeta.

La carpeta sempre havia de tenir el mateix nom. És a dir, quan ja no volia carregar els vídeos en baixa resolució, la carpeta "Núm 1" en baixa resolució passava a anomenar-se "Carpeta Núm 1 aidhwufe" o qualsevol altre nom per evitar conflictes. Quan volia carregar els vídeos en alta qualitat, li deixava el mateix nom d'abans, és a dir, "Carpeta Núm 1". Com que canviava el nom i l'edició sempre buscava la "Carpeta Núm 1" i quan la trobava, carregava els arxius en 4K. Quan els carregava, deixava el portàtil engegat tota la nit perquè exportés a la màxima qualitat i l'endemà comprovava que l'edició coincidís amb la de baixa resolució. Com que eren els mateixos vídeos, sempre coincidien.

Tot i fer-ho d'aquesta manera i amb baixa resolució, l'ordinador acabava saturant-se. Per això vaig decidir partir el projecte en quatre parts de deu minuts i unir-les amb la màxima qualitat al final. Així guanyava en fluïdesa i l'ordinador no treballava tan al límit. En total, hi ha més de 1000 vídeos diferents, prèviament seleccionats de les preses que no servien.

Diverses captures de pantalla unides per mostrar un tros de la lluita final. En total comptant àudio i vídeo hi ha més de 25 pistes.

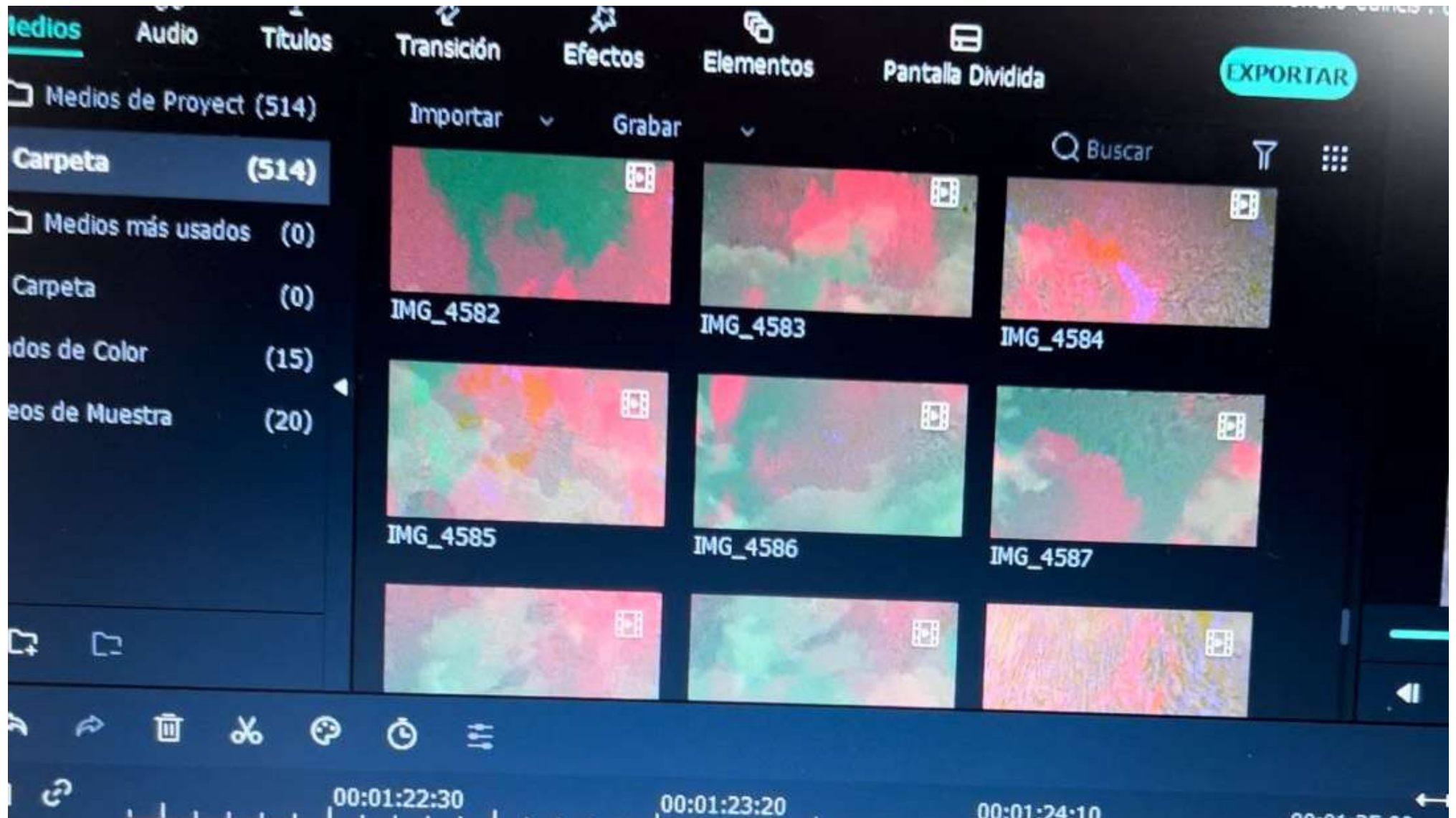


Problemes en l'edició

Quan estava acabant l'edició total, va sorgir un problema que, per sort, vaig aconseguir solucionar. De sobte, tota la pista d'edició estava corrupta. Al principi pensava que era culpa de l'arxiu de d'edició, per tant, vaig revisar els vídeos però no era ni una cosa ni l'altra. Els vídeos eren correctes i la pista d'edició mantenia les coordenades de temps i els paràmetres modificats dels clips sense cap error. Això només passava amb l'exportació a 4K quan carregava els vídeos amb aquesta resolució. Quan editava amb resolució baixa, això no em passava.

Vaig provar de substituir els vídeos en 4K per les còpies de seguretat i, fins i tot, vaig carregar altres vídeos nous amb aquesta resolució, però també es veien corruptes. La meva hipòtesi era que el programa, amb la limitació de hardware, malgrat poder carregar els vídeos en 4K, sobrepassava la capacitat del sistema tot i poder-la interpretar. La solució va ser convertir els vídeos en 4K a una resolució 4K inferior o a 2K millorat. D'aquesta manera, el vídeo no pesava tant i era un arxiu diferent. Per sort, va funcionar. Convertir cadascun dels vídeos de nou en 4K i de forma individual em va portar dos dies. Els vídeos van passar de pesar 25 GB totals a 17 GB, i la diferència de qualitat era imperceptible. Cal mencionar que els vídeos corruptes s'exportaven, però es veien pixelats i de color rosa i verd; el programa sabia que hi havia un clip.

Clips corruptes de color rosa i verd



IA, intel·ligència artificial

Si bé és cert que s'estan popularitzant molt les eines d'intel·ligència artificial, el metratge originalment tenia la intenció d'utilitzar més elements d'IA, com ara la veu d'algun personatge. Finalment, la idea va ser descartada. Només es va utilitzar en casos molt puntuals, com ara per exemple la generació de les il·lustracions d'alguns dels cartells "Wanted" i la imatge del locutor de ràdio, creada a partir de les meves indicacions.



Pressupost

Encara que sigui una producció de baix pressupost, fer un clip de 40 minuts comporta una inversió. En aquest cas, se sumaran totes les despeses des que es va començar a gravar fins al moment actual, on ja s'han liquidat tots els pagaments dels efectes especials.

Confecció de vestuari, valor aproximat en euros:

P.N.I barret complet : 55

Venedor: 45

Uniforme Hoffman: 15

P.N.I Arlequí : 90

Resta d'atrezzo: 120

Gasolina: 180

Actors: 230

Actors doblatge: 550

Total: 1285 euros

Experiència general i curiositats, impressions i opinions

En aquest apartat compartiré les meves impressions generals que tenia al principi i que vaig haver d'anar adaptant a mesura que el curtmetratge es creava. Inicialment, pensava que tindria una durada total d'uns 25 minuts, però quan em faltava poc per arribar a la meitat, ja sabia que arribaria als 40 minuts. De fet, m'agradava la idea que durés més, sempre i quan no es fes pesat de visualitzar. Tampoc tenia en ment escurçar la història per encabir-ho tot en 25 minuts, ja que la durada final de 41 minuts és la millor per endinsar-se en la història i entendre els personatges.

A nivell audiovisual, és la peça més llarga que he fet fins ara i, a part de passar-m'ho genial, ha valgut la pena en cada moment. No obstant això, no tot ha estat tan senzill com sembla. Aconseguir coordinar el personal necessari per realitzar el projecte comporta un nivell d'organització que fins ara mai havia experimentat. Afortunadament, els personatges que apareixen estan completament tapats, cosa que vol dir que si falla algú, qualsevol dels extrems que no surti en pla el pot substituir. El temps, per sort, ha estat gairebé sempre el mateix i, en poques ocasions ha plogut o ha estat ennuvolat, cosa que és d'agrair, ja que no tindria gaire sentit dins la història: en el metratge es fa èmfasi que fa calor. Això es remarca mitjançant els ocells i les cigales que ressalten la temperatura elevada, juntament amb comentaris d'algun personatge.

Cal mencionar que, tot i que el resultat m'ha sorprès positivament, s'ha de tenir en compte que és molt experimental i, normalment, experimental significa "cosa estranya". Potser no es nota gaire, ja que la màgia del cinema és present a cada pla i no només en l'apartat visual, sinó també en el sonor, que fins i tot m'atreuria a dir que és més important en aquest cas. Quan deia que era experimental, em referia al fet que en els clips originals, els actors realment no parlaven, només feien els gestos que jo els indicava d'acord amb el guió. La facilitat i la trampa rau en el fet que tots van tapats i si els moviments coincideixen una mica, després fer la veu d'acord amb el que es veu resulta ser extremadament senzill. En altres paraules, he fet doblatge en el material original com si fossin dibuixos animats, ja que per una banda tenia el vídeo i per l'altra la part sonora, aquesta última recreada en la seva totalitat, excepte les cançons de fons i alguns efectes puntuals com el so de la metrallera, el so de la cigala i el gos que borda.

A simple vista, pot semblar difícil fer-ho d'aquesta manera. La clau està en conèixer el guió o almenys tenir la idea de la situació del personatge perquè després aquest emuli els gestos i moviments. Al no ser una productora ni poder tenir actors físics professionals, no podia limitar-me a que tots els actors se sabessin les línies. Primer de tot, perquè memoritzar textos és una feina que no volia imposar als meus amics, ja que gràcies a ells podia tirar endavant el projecte. I segon, perquè amb el doblatge, les actuacions milloraven moltíssim, ja que per la veu el personatge era més creïble. Durant els rodatges, només anava amb algun storyboard i el mòbil per gravar les escenes. La majoria d'àudio és recreat amb foley o ja se sentia prou bé d'entrada com per aprofitar-lo del mateix clip. Al ser decorats externs i no estar pendent de llums ni material d'estudi, em va permetre agilitzar molt el rodatge. Per fer una bona història, no cal tenir un plató d'última generació ni tots els llums i focus. Amb poca cosa es poden aconseguir bons resultats, sempre que la càmera enregistri prou nivell de detall, com és el cas de l'iPhone 14 que he utilitzat per fer la gran majoria d'escenes, juntament amb la GoPro dels drons utilitzats, i també un Xiaomi Redmi Note per visualitzar al moment possibles errors de vestuari i per no gastar la bateria de l'iphone.

Al principi tenia dubtes pel que fa a la manca de veus, és a dir, en la majoria de les escenes els personatges fan veure que parlen però només gesticulen; no sabia si podria quedar prou realista. El que vaig fer va ser el següent: abans de cada escena on calia que algun personatge parlés, jo els hi explicava una mica el context i els indicava l'estat anímic que havien de representar.

Per exemple, quan el cobrador d'impostos s'aproxima, jo prèviament li havia comentat que caminés ferm com si fos un soldat o un policia cap a la persona sospitosa i quina mena de gestos havia de fer. Un cop es tenien les preses, mirava el guió i intentava quadrar el text amb la situació; d'aquesta manera tenia més llibertat a l'hora d'editar, per si em sobrava o faltava metratge. Cal mencionar que, si bé no és la millor forma de crear un contingut audiovisual, mentre aquest funcioni, no hi ha cap regla establerta sempre que no es noti gaire. En el meu cas, cal dominar un mínim el llenguatge audiovisual, és a dir, podria quedar molt forçat si en una conversa només es mostrés la persona que parla i, quan acabés de parlar, s'enfoqués l'altre personatge sense que hi hagués uns segons per veure la reacció de qui escolta mentre de fons se sent el que li diuen. Aquest element és important; si en el resultat final no es nota, significa que la màgia del cinema ha sigut eficient.

En alguna ocasió el diàleg era massa llarg i faltaven plans de la persona que parlava. Això ho vaig anar solucionant intercalant plans de situació o d'elements al detall, així com mostrant la cara de la persona que escoltava. Això tampoc és res nou: en una pel·lícula, quan algú parla, per fer l'escena més dinàmica, se sol mostrar la persona que parla i, mentre l'àudio de la persona continua, es pot enfocar la persona que escolta. Potser en algun cas s'ha abusat massa d'aquesta tècnica, però crec que el resultat és òptim, ja que si la gent va tapada tampoc hi ha gaire emoció a mostrar. Aquest recurs, tot i ser bastant comú, l'he vist més en l'anime que en la ficció occidental. També és comú veure-ho en flashbacks quan algú explica alguna cosa mentre hi ha una veu en off, o en un altre exemple on se sent una veu i es mostren diferents elements, com quan el locutor de ràdio parla i es mostren situacions quotidianes amb els cavalls.

Per aconseguir aquest objectiu, que aparentment pot semblar caòtic, s'ha de tenir molt clar el que es va a gravar i una aproximació del temps que durarà no només l'escena sinó cada pla. El que recomano sempre és gravar molt més del que serà el projecte final. No només els plans essencials quan algú parla, sinó també plans casuals, com per exemple un paisatge, un cartell, un pla detallat d'una pistola. Aquests plans permeten ajuntar seqüències que poden acabar de manera massa abrupta o intercalar-los si hi ha algun error de raccord per dissimular-lo. Perquè s'entengui millor el que estic dient, posaré un exemple.

En el clip original no em vaig assabentar que hi havia una paperera que previament treuriem per fer l'escena més neta. A més en aquest lloc és on el venedor havia de sortir de sota el vestí del P.N.I.

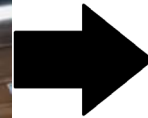
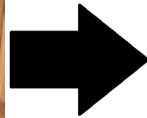
El mateix pla s'allarga fins a tancar la porta, això em va permetre aprofitar dos moments clau durant el muntatge: quan obre la porta abans de veure's la paperera i quan la tanca. En cap cas es veu la paperera.



El resultat final és el següent:

El personatge, per sort, tapa el cubell. Si el pla continués es veuria, tal i com he explicat. Per evitar-ho, el que faig aquí és tallar el pla de seguida perquè no es vegi. En el seu lloc, mostro els cartells de la paret, que fins ara no havien tingut importància. Els cartells tampoc apareixen gaire estona, només el temps suficient perquè no es vegi el cubell i per no mostrar simplement com es tanca una porta. Tot i ser una acció ràpida, no aporta gran cosa: només una porta tancant-se però amb els cartells intercalats, l'escena és una mica més dinàmica i potser no tan pesada. Durant els rodatges sempre va bé gravar més plans per seguretat.

Aquest tipus de plans intercalats m'han salvat en més d'una ocasió per tancar errors de raccord.



Sinopsi

En un món on la gent oculta la seva identitat per tal de sobreviure i aprofitar-se'n en benefici propi, la privacitat és una de les poques coses que encara li queda a la societat després d'un desastre apocalíptic, resultat de conflictes socials, nuclears i de confidencialitat personal.

Els habitants, en sintonitzar la ràdio, senten com el locutor explica la situació diària del món als fills de l'apocalipsi, mencionant que tant la temperatura com la delinqüència no paren de pujar. La notícia és escoltada per un venedor ambulat i el seu acompanyant, que hauran d'evitar trobar-se amb tota mena de bandits per poder arribar al seu destí sans i estalvis.

Storyline P.N.I

P.N.I és un migmetratge de ficció amb ambientació postapocalíptica que planteja a l'espectador un possible escenari on la gent porta la privadesa a un altre extrem, ocultant el rostre i tot el cos en alguns casos. El metratge parteix d'una idea original amb inspiracions de videojocs, sobretot en l'apartat estètic dels personatges, però no en la història.

Els protagonistes principals són un venedor i el seu acompanyant, que necessiten evitar els bandits degut a l'augment de la criminalitat. Els dos protagonistes hauran d'aconseguir que els criminals no els matin per poder arribar al seu destí: una zona segura, fora de perill on els cowboys se solen reunir. Aquest metratge de ficció mostra com es podria tornar la societat després del cataclisme, retrocedint fins a la llei del més fort i la supervivència, en un món on encara hi queden elements funcionals del passat, com ara la majoria de tecnologies, sempre i quan aquestes estiguin en bon estat per funcionar. El metratge és un contrast amb l'actualitat, on cada vegada cedim, sovint sense adonar-nos-en, la nostra informació i som monitoritzats per bases de dades que extreuen informació dels nostres mòbils. Aquest nou univers planteja un escenari contrari, un escenari on ningú sap qui és l'altre.

El metratge està dividit en quatre parts. En la primera part es presenta el món mitjançant les notícies de la ràdio. En la segona part es mostra la presència de la criminalitat. En la tercera es veu com els protagonistes intenten arribar al seu destí i, finalment, què els passa un cop hi arriben.

Com s'ha mencionat prèviament, els personatges, o almenys la majoria d'ells, amaguen part del rostre per mantenir la seva identitat oculta, donant lloc al títol de l'obra com a persona no identificada o "P.N.I."

Guió P.N.I de Lluç Quintana

Context i acció

El locutor dona les notícies

Locutor de ràdio

Bon dia, són les 12 i 5 del migdia i el consell d'avui és el mateix d'ahir. Si voleu evitar el càncer de pell, ja us podeu anar tapant encara més. Les prediccions són una mica de núvol al matí sense pluja, per variar, quina sorpresa, i sol sufocant fins arribar a la nit. Revidenment, a causa de la sequera, cada vegada són més les espècies que no suporten la calor i sense pluja moltes no poden sobreviure. Bé, sempre en quedaran els insectes, com ara els mosquits, una gran font de proteïna, i amb una mica de sort potser recuperes el que era teu. Però no és només la temperatura la que ha pujat, sinó també la delinqüència, sobretot per les afores dels pobles.

Context i acció

Ens dirigim a un camí on un vigilant s'assegura que no passi ningú sospitós, quan de cop passa algú que el vigilant aparentment no coneix.

Vigilant sergent Hoffman

Ei tu, qui ets?

Noia casc vermell

Sóc jo, perdona, no t'havia vist. Fent guàrdia, eh?

Context i acció

Es coneixen d'abans.

Vigilant sergent Hoffman

Sí, perdona, no t'havia reconegut amb aquest vestit nou. No està malament.

Noia casc vermell

Bé... fa venir molta calor.

Vigilant sergent Hoffman

Digues-m'ho a mi, que porto no sé quantes hores parant el sol. Passa.

Noia casc vermell

Sort.

Vigilant sergent Hoffman

Merci.

Context i acció

La noia de casc passa i el vigilant comença a avorrir-se, quan de cop sona la seva ràdio walkie-talkie.

Noia sergent Hoffman

Que com vas? Alguna novetat? Quants en portes? Aquí portem una bona ratxa, eh?

Vigilant sergent Hoffman

Molt avorrit, la veritat és una merda. Per ara només ha passat gent coneguda, a més estic al sol i l'uniforme és insuportable. I tu, què en portes?

Noia sergent Hoffman

Ha, et guanyem. Doncs jo ja n'he matat dos darrere la muralla i en Jack un a l'altre costat.

Vigilant sergent Hoffman

No crec que passi gent sospitosa. Si dubto amb algú ja el faré esperar a veure si tu el coneixes. Has aconseguit alguna cosa dels bandits abatuts?

Noia sergent Hoffman

Que va, res interessant.

Vigilant sergent Hoffman

Per cert, si trobeu algunes malles o pistoles, guardeu-les. La cap de l'oest m'ha informat que s'ha de reforçar la banda i que els petits han de començar a entrenar ja. Hi ha hagut moltes baixes i s'ha de compensar. Per ara, el grup d'en Tony és el que millor es defensa, però han de practicar amb armes petites abans de posar-se l'uniforme, si no gasten massa munició. Espera, hi ha algú sospitós.

Noia sergent Hoffman

Vinga, a veure si el pots matar aquesta vegada. Després posa la ràdio.

Vigilant sergent Hoffman

Sí, et penjo, parlem després.

Context i acció

S'acosta una persona desconeguda.

Vigilant sergent Hoffman

Ei tu, espera, qui ets? No em sones.

Noia amb capa blanca

Només volia travessar el desert.

Vigilant sergent Hoffman

Però no ets de per aquí, i tampoc et conec.

Noia amb capa blanca

No faré res estrany, només vull anar a l'altre costat.

Vigilant Sargent Hoffman

Si has arribat avui és perquè ens has estat evitant, ja que m'haurien informat que passaves.

Noia amb capa blanca

És perquè vinc de les muntanyes.

Vigilant Sargent Hoffman

Ah d'acord, i quant fa que tens aquest vestit? Per haver arribat fins aquí el tens ben net, fins i tot si vens del bosc és estrany que el tinguis tan net.

Noia amb capa blanca

Sí, bé, abans portava un altre vestit, i se m'ha fet malbé, per això m'he hagut de canviar, aquesta capa me la he trobat venint.

Vigilant Sargent Hoffman

I com era el teu vestit d'abans eh, també portaves barret?

Noia amb capa blanca

Sí, ja el portava d'abans.

Vigilant Sargent Hoffman

I com és que vas tu i prou, està clar que fuges d'algú, tens tres segons per allunyar-te de la meva vista.

Context i acció

El vigilant no es creu la noia i l'amenaça fins que l'acaba disparant.

Vigilant Sargent Hoffman

Per fi una mica de distracció.

Context i acció

El vigilant truca a la seva companya per fardar que ja han matat una persona sospitosa.

Vigilant Sargent Hoffman

Només me'n portes una ara eh, què et jugues que en unes dues hores ja t'hauré guanyat.

Noia sargent Hoffman

Però si en porto tres ara.

Vigilant sargent Hoffman

És igual, un cop m'activo ningú em para, a més dos no són tants.

Noia sargent Hoffman

No havia vist mai un perdedor content per perdre.

Vigilant sargent Hoffman

Ara és el meu moment ho pressento, espero que els següents portin un vestit més ben fet, anava amb un llençol de merda i una màscara encara pitjor.

Noia sargent Hoffman

Ets fassanes eh.

Vigilant sargent Hoffman

Que va!

Noia sargent Hoffman

Va, posa la ràdio que en breu sabrem més informació.

Context i acció

Sona la ràdio mentre el locutor comenta de fons: Bon dia habitants de la capital, són la una i quinze minuts i en breu les notícies, però abans pugeu el volum, endavant música. "Sona de fons 'You Make Me Feel' de Bronski Beat" acaba la intro.

Context i acció

El locutor continua amb les notícies.

Locutor

Recentment s'està investigant l'assalt d'un dels clans Hoffman, el clan ja s'està mobilitzant i posant-se en guàrdia per les zones més properes a l'incident. Cal vigilar amb tots els bandits que

volten, sembla que el grup de sospitosos està format per PNI, una de les persones no identificades portava un enorme barret, aviat us seguirem mantenint informats, no canvieu d'emissora que ara tot seguit toca la hora del jazz.

Context i acció

Mentre acaba la transmissió del locutor, un venedor ambulat amb el seu company està escoltant la ràdio. Semblen estar preocupats perquè pels voltants hi ha més bandits i delinqüència.

Venedor ambulat

Quina merda, per aquí no podem seguir, segurament hi hagi bandits a tot arreu, a qualsevol lloc on anem ens podrien assaltar, això no ajuda al meu negoci. Si en sabéssim d'enfrontar-nos només som dos, i estem cansats, hauriem de seguir per aquí, no t'allunyis ara mirem per on podem anar.

Context i acció

El venedor es dirigeix al seu company encaputxat, aquest no parla, per la qual cosa no se sap si és home o dona o l'edat que té, amb altres paraules és un P.N.I, és a dir una persona no identificada. Com que el venedor tampoc menciona el seu nom real ell també és un P.N.I. Tot seguit el venedor surt de la claveguera per veure l'exterior.

Venedor

Quina merda, quan no és una cosa és l'altra, això ja és territori privat, fixa't que ben cuidat està el caminet, tot i que és la zona més segura per passar encara devem estar a la meitat del camí.

L'última vegada que vaig passar per aquí tot això estava ple de ferralla, o bé ho van netejar, o bé ja està conquerit. Si ara és dels cowboys segurament ens facin pagar en lloc de matar-nos i saquejar-nos, a la llarga els surt més a compte. No és mala idea protegir alguna zona i fer pagar per passar, jejeje mentalitat de tauro, podríem fer el mateix en algun pont o camí, evitem les afores no voldria trobar-me amb un altre barret gegant. Paguem i ja està, el que no sé és què farem un cop haguem passat, no voldria que em prenguessin tota la mercaderia, però si entrem allà junts ens faran pagar el doble, i si veuen que soc un venedor em faran pagar encara més. Per dins no ens atacaran els bandits, per això hem d'entrar junts i pagar un de sol. Tu deixa'm fer a mi ara ho prepararem tot, no caldrà que parlis, d'això ja me'n encarregaré jo, t'hauràs de moure al meu ritme i haurem d'anar coordinats després. Tens sort que passo per tota mena de llocs estrets i em és fàcil amagar-me, si arriba a funcionar només hauríem d'entrar per l'entrada principal, no caldrà que ens amaguem, ara bé hauríem de reorganitzar totes les coses que portem, primer passem, després ja pensarem què fem.

Context i acció

Els nostres protagonistes volen travessar un petit poble territori de cowboys, aquests cowboys estan vigilant la zona quan de cop veuen que algú s'acosta per l'entrada principal.

Cobrador d'impostos peatge

Ei sembla que hi ha algú, s'acosta per l'entrada principal.

Context i acció

El cobrador avisa als seus companys que estiguin alerta.

Cobrador d'impostos peatge

Evitem emboscades, prepara el làser de la torre, ara donaré el senyal.

P.N.I ulleres de sol mocador vermell

Ara hi vaig.

Cobrador d'impostos peatge

Tu queda't amb mi per ara, després del senyal ja baixaré jo a cobrar, sembla ser només una persona.

P.N.I dextral

Només una, no hi hauria d'haver-hi cap problema doncs, no s'ha jugat a passar pels voltants eh, però és sospitós.

Cobrador d'impostos peatge

Cert.

P.N.I dextral

Tothom sembla estar a punt, només falta que rebi el senyal.

Context i acció

El cobrador d'impostos envia un senyal amb un làser per advertir la presència d'un desconegut.

Cobrador d'impostos peatge

Sembla que ja ho ha vist.

P.N.I dextra

No sé si podria ser un esquelet.

Cobrador d'impostos peatge

Anem.

Francotiradora màscara de gas

Només un de sol? Que estrany.

Context i acció

Els personatges protagonistes combinen els seus vestits per fer-ne un de sol i pagar menys.

Venedor

Més lent, frena una mica no em dones temps, ara sí dreta esquerra dreta esquerra, records anar fent gestos mentre parli.

Cobrador d'impostos peatge

Eh tu, no et moguis, què has vingut a fer aquí, intueixo que vols passar, oi?

Venedor

Sí, només voldria travessar el poble.

Cobrador d'impostos peatge

Al mínim indici de qualsevol cosa estranya no dubtarem en atacar-te i disparar, fins i tot si veiem algú a la vora, ho has entès, oi?

Context i acció

La francotiradora està apuntant de lluny al venedor mentre aquest amb el làser fals li dona l'esquena.

Francotiradora

Nut, vine, vine Nut.

Nut

Ghghghsgh.

Venedor

Sí, sí, cap problema.

Cobrador d'impostos peatge

Si vols passar per aquí hauràs de pagar, com ho faràs, efectiu o objectes de valor, efectiu són 80 xapes.

Venedor

Hmm objecte de valor.

Cobrador d'impostos peatge

Jo ho valoraré si no n'hi ha prou no podràs passar

Venedor

ei ei, no vagis al primer, ves al del mig així podrem veure les ombres a les dues direccions.

Ja era hora, per fi podré estirar les cames, un dos un dos, què hi fas aquí encara? Va, gira't que vull pixar, mentrestant estigues atent que ningú entri i para bé l'orella, ens podrien estar vigilant entesos?

Context i acció

Els protagonistes surten del lavabo i es troben de cara amb el vigilant sergent Hoffman.

Vigilant sergent Hoffman

Perdona però abans no t'he reconegut, com és que no has tornat amb els teus companys, m'has saludat però no m'has dit res, amagues alguna cosa?

Context i acció

Al mateix moment, els cowboys que prèviament s'havien separat estan comentant on fer el seu proper atac.

Mysta arlequí i Andre

Per atacar, és millor per l'oest.

Vigilant sergent Hoffman

L'única forma d'arribar fins aquí on som és passar pel costat del pantà.

Context i acció

En aquest moment el venedor surt del vestit marró i ataca el sergent Hoffman amb una patada. El P.N.I del vestit marró no pot disparar perquè davant hi ha el venedor.

Venedor

Benvingut.

Context i acció

El venedor li fa la patada i intenta gastar la munició del canó del sergent.

Venedor

Té això.

Vigilant sergent Hoffman

Una daga no em farà res.

Context i acció

Les bales sonen per tot el recinte, la noia del casc vermell sent el soroll de la metralladora i sap que ja les havia escoltat abans.

Noia casc vermell

Una metralladora?

P.N.I gorro vermell

El soroll ve del bar.

Noia casc vermell

Em resulta familiar.

P.N.I gorro vermell

Sembla una XLRL8.

Noia casc vermell

Són del clan Hoffman!

Context i acció

Els cowboys que prèviament s'han separat s'amaguen en escoltar les bales, un d'ells, l'arlequí, exclama en veu alta "un altre cop no" això vol dir que ell estava present durant l'assalt del clan Hoffman sent un testimoni.

Mysta arlequí i André

Merda, un altre cop no!

Comença a córrer o començaré a mossegar-te les venes.

Context i acció

El sergent va a apuntar el venedor però aquest s'amaga i es tanca al lavabo.

Venedor

Jejeje.

Vigilant sergent Hoffman

Cabron!

Arlequí Mysta i Andre

Què hi fot aquest aquí? Vull un advocat!

Context i acció

El P.N.I del vestit marró es treu de sota el vestit el barret que tenia plegat a sota seu, revelant així que en realitat és el P.N.I vestit marró barret o abreujat P.N.I barret.

Vigilant sergent Hoffman

Així que eres tu eh, et trencaré aquest escut.

Context i acció

Com que el venedor ha manipulat l'arma del sergent, aquesta no funciona del tot bé, apagant-se en la mitja càrrega i donant avantatge al P.N.I barret.

Vigilant sergent Hoffman

No pot ser, no ha arribat a la meitat que m'hi ha fet aquell imbècil, hauria de durar més!

Context i acció

El P.N.I barret dispara al sergent i aquest intenta fugir però no pot perquè el P.N.I aconsegueix disparar-lo a temps.

Vigilant sergent Hoffman

Ah desgràcia humana aaarhggh!

Venedor

Darrere teu!

Context i acció

El venedor que fora de càmera surt del lavabo veu com el P.N.I barret derrota el sergent, tot seguit avisa al P.N.I que darrere hi ha moviment enemic, tot i que el P.N.I barret ja s'abandona abans que li mencioni, prepara l'arma i dispara.

Tot seguit un cowboy ocult intenta atacar per l'esquena al venedor però aquest s'adona i el mata amb la daga.

Venedor

Té això!

Cowboy amb pal

Argh imbècil.

Venedor

És el que hi ha.

Context i acció

Un cop acabada la lluita, els nens que estaven a fora amb els cowboys surten corrents per veure els bandits que han mencionat a la ràdio, bandits que resulten ser els protagonistes, és a dir el venedor i el vestit marró P.N.I barret.

Cowboy nen negre

Ei eii, ualla Willis porta un barret com el que han dit a la ràdio!

Cowboy nen càmera

Joder que guapa la pistola, o el que sigui això.

Cowboy nen negre

Jo de gran vull ser un barret, vull dir que de gran vull tenir un barret com el teu, me'l podries firmar pliiiiis?

Context i acció

El P.N.I barret li firma el barret fent-li un forat.

Context i acció

Al mateix moment el venedor li roba els pantalons al cowboy que acaba de matar.

Venedor

Ja era hora.

Cowboy nen negre amb forat al barret

Uee jejeje siuuuu!

Context i acció

El venedor en el mateix moment també s'alegra d'haver aconseguit uns pantalons nous.

Venedor

Jejejeje.

Cowboy nen negre amb forat al barret

Tinc una serp a la bota.

Cowboy nen càmera

Uala la podem tocar, uau, brutal.

Cowboy nen negre amb forat al barret

Tu jo també vull un, on l'has comprat?

Context i acció

El venedor li han agafat els pantalons.

Venedor

Gràcies, de la meva talla.

Context i acció

Els nens continuen amb el P.N.I barret.

Cowboy nen negre amb forat al barret

A mi em cabrien deu barrets com el teu, tinc el cap molt dur.

Cowboy nen càmera

Doncs a mi em cabrien cent.

Cowboy nen negre amb forat al barret

Jajajaja, quan siguis famós recorda't de nosaltres eh, adéu!

Cowboy nen càmera

Adéu.

Context i acció

Finalment els nens tornen al bar, quan el venedor apareix corrents per darrere el P.N.I barret.

Venedor

Ei tu espera'm espera'm, ha sigut brutal eh, no ens ha costat gaire eh, però hauríem d'anar marxant, hem d'anar a l'altre costat, recorda que m'has de treure del merder que m'has posat i si no ens afanyem, faran un cartell nostre, a més no tinc gaires ganes de canviar-me de vestit i de veu no voldria tornar-te a derrotar, et falta velocitat encara. Jo no vaig fer res, només vaig recuperar la inversió d'armes del clan que vols que hagués fet si per una recompensa te'ls vares carregar tots i total ja estaven morts. Els nostres camins es separen quan m'hagis tret d'aquest merder després ja podràs tornar amb totes aquelles màquines o el que fos allò que portaves, només hem d'evitar que els hi arribi més informació i que no ens imprimeixin un cartell.

Locutor

Sembla ser que tenim nova informació respecte a la massacre del clan Hoffman, només són dos els causants de l'assalt, un dels vestits és marró amb l'enorme barret ja mencionat, i l'altre i una arma triple, com cullons s'ho farà per caminar amb això al cap, ni idea potser en el pròxim programa ho esbrinem, qui sap i l'altre integrant sembla ser un venedor ambulat que porta una capa negra i una gran bossa, s'està valorant quina recompensa podrien tenir aquests P.N.I, i això és tot per ara no canvieu d'emissora en breu començarà l'hora del rock.

Context i acció

Finalment, una cowboy que escoltava la ràdio es posa en marxa al sentir els notícies.

Conclusions i aprenentatge final

La conclusió final a la qual he arribat després de tot aquest procés és que mai és tard per experimentar. Aquest resultat, en essència, és un experiment per determinar si realment es podia gravar únicament amb gestos, com en els dibuixos animats, integrant després el doblatge. També cal destacar que el context del clip es basa en les limitacions amb què he hagut de treballar per portar aquest metratge a la realitat. És a dir, si hagués disposat d'una productora i d'actors, probablement la majoria dels personatges no haurien aparegut tapats. El fet que vagin tapats em va portar a la idea d'aplicar-ho al context general d'aquesta ficció, perfilant així aquest "univers". Això comporta certs avantatges, com ara no dependre d'un actor fix. Per altra part, es perd expressió i humanitat. Si ens fixem en els tipus de plans, principalment s'han evitat els primers plans, ja que aquests aproximen a la persona i fomenten l'empatia i proximitat. Un dels pocs primers plans és quan el vigilant s'adona que el sospitós ha passat quan veu que els cowboys reculen.

Tot i que considero que el resultat és òptim, hi ha aspectes a millorar. Per exemple, alguns errors de raccord o l'apartat sonor que, tot i ser acceptable en general, no és la meva especialitat. Els recursos també estan implementats de tal manera que hi puguin aparèixer la majoria d'objectes. És a dir, qualsevol peça *d'attrezzo* funciona sempre que no sembli recentment comprada o nova.

No és impossible crear un projecte diferent, però per fer-ho cal tenir molt clares les limitacions existents. De la mateixa manera que George Lucas sabia que els efectes digitals millorarien en el futur mentre rodava l'última pel·lícula de la trilogia original, "El retorn del Jedi" de 1983, Star Wars va ressorgir als anys 2000 amb "L'amenaça fantasma", justament quan ja s'havia avançat prou per poder implementar efectes digitals de qualitat.

Si es tenen en compte aquests elements, es pot aconseguir un resultat prou òptim. Reitero que, en el cas de P.N.I, es tracta d'un experiment que sembla funcionar adequadament.

Referències que m'han inspirat o influenciat

Com ja he esmentat anteriorment, des de ben petit m'ha agradat aquesta estètica estranya, comuna en "animes" i videojocs. Tot i no tenir gaires referents visuals, sí que comptava amb els necessaris per poder-ho fer. Les primeres sèries que m'han inspirat són *One Piece*, *Cowboy Bebop*, *Megaman* i *Doctor Who*, però no seria fins a l'adolescència que coneixeria l'univers de *Fallout*, que assentaria les bases de tot el que he establert. Considero igual d'importants els videojocs, ja que aquests fins i tot han tingut més efecte que la televisió.

Per començar, els dos personatges principals estan basats en dos personatges secundaris dels meus videojocs preferits: *Rayman 3 Hoodlum Havoc* i *Resident Evil 4*. Tots dos jocs són de principis dels anys 2000, una època que em toca d'infància. Tot seguit explicaré quins elements he extret de cada sèrie i com els he adaptat al meu terreny, barrejant elements que ja m'agradaven amb elements que mai he vist i que m'hauria agradat veure en sèries i pel·lícules. El resultat final és una mescla d'inspiracions juntament amb un argument narratiu original creat de zero per mi.

Referències i inspiracions



The image is a promotional artwork for the video game Rayman 3: Hoodlum Havoc. It features the character P.N.I. Barret, a yellow bird-like creature with a red cape and a purple tunic, floating in a dark, forest-like environment. He is surrounded by various pieces of his armor, including a yellow and white boot, a large metal gauntlet, and a chain. The title "RAYMAN 3" is written in large, blocky, yellow letters, with "HOODLUM HAVOC" in smaller, black letters below it. The background is a dark, blue-green forest with some glowing elements.

RAYMAN 3

HOODLUM HAVOC

El disseny del personatge principal, "P.N.I. Barret", es basa en uns dels enemics del Rayman 3 coneguts com a hoodlums, específicament en el hoodblaster, el més comú d'ells. El seu objectiu principal és trobar en Rayman per acabar amb ell, ja que són enemics seus.

L'estètica està inspirada en els ponxos mexicans, amb una caricaturització i exageració tant del barret com de l'arma. Aquests Hoodlums sovint utilitzen escuts de fusta per protegir-se; per això, en el context del metratge, va semblar-me una bona idea implementar aquesta defensa, substituint l'escut pel barret.

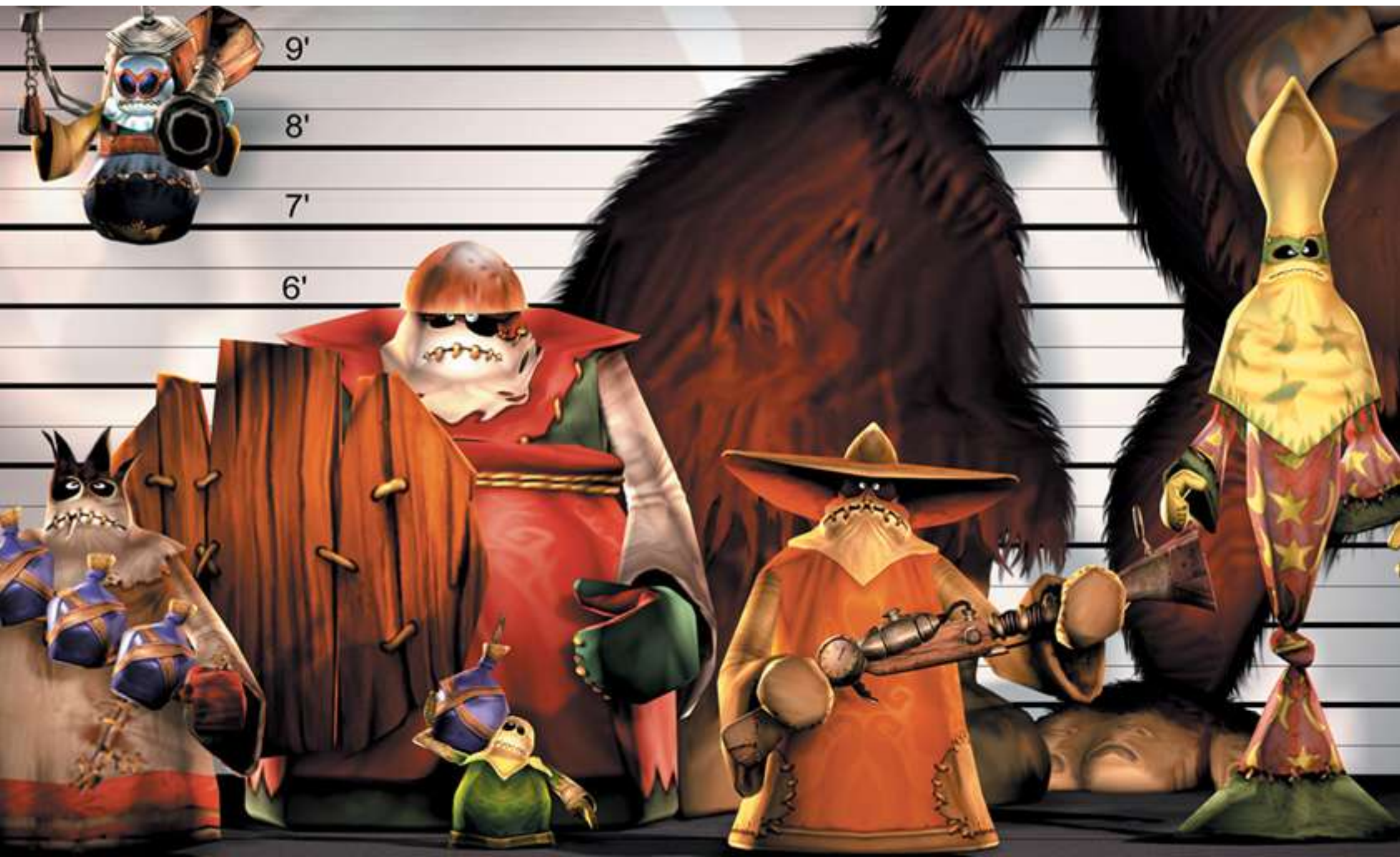
Ubisoft, Ancel, M., Janod, M., & Neiss, D. (2003). Rayman 3: Hoodlum Havoc (Videojoc. Ubisoft).

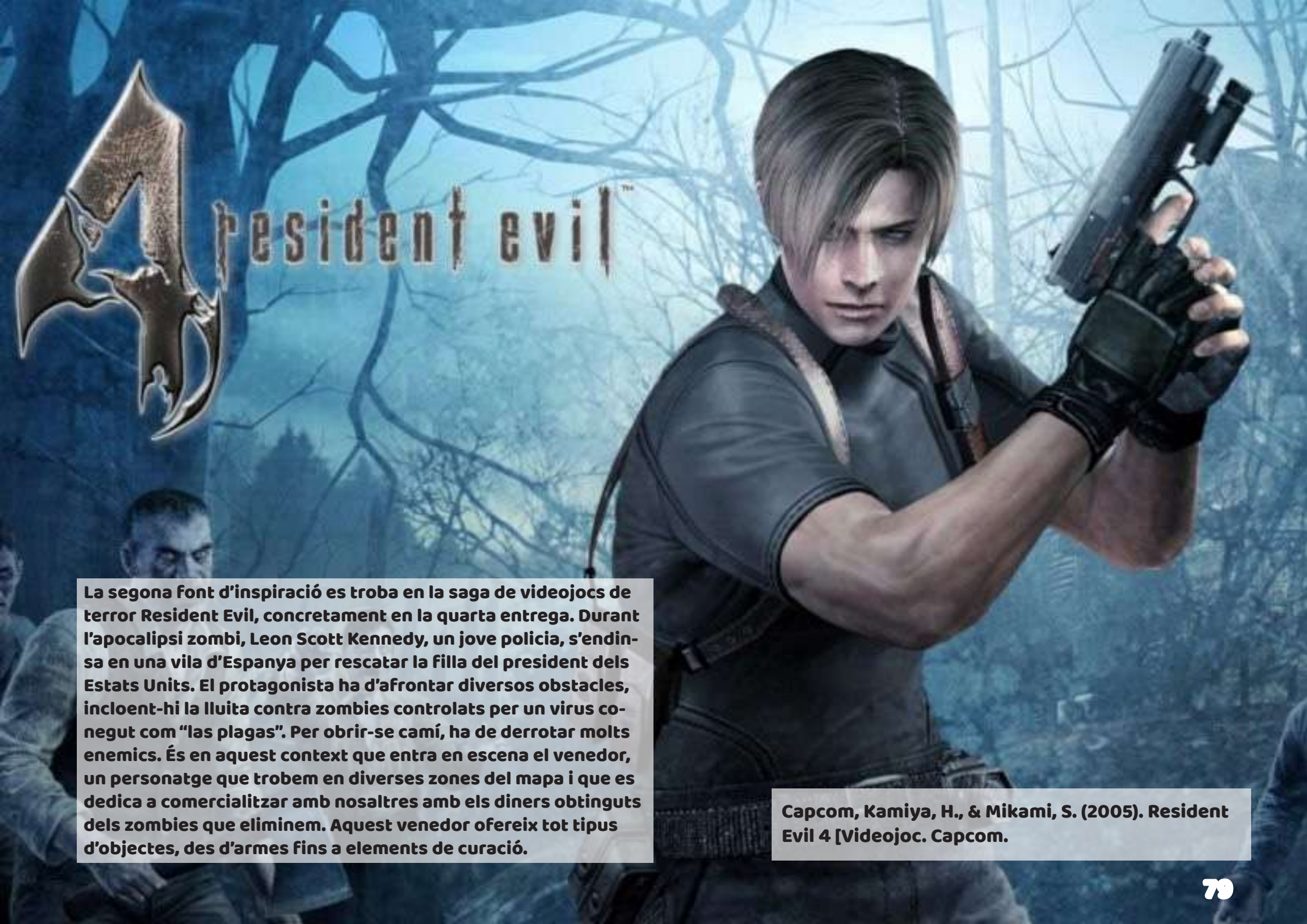
P.N.I BARRET



L'estètica dels personatges transmet molts elements que, juntament amb la història, fan que l'espectador se submergeixi més en la trama. En el cas de Rayman 3, si jutgem l'aparença dels personatges, podem deduir una estètica molt artesanal i poc refinada, basada en la ferralla. No obstant això, no es tracta d'un món postapocalíptic; en aquest joc no hi ha hagut cap catàstrofe natural. És un món de fantasia on la màgia existeix i els animals parlen i viuen al bosc. Els hoodlums, en realitat, són fades que s'han corromput i s'han tornat malvades, amb la intenció de capturar la màgia del món per dominar el planeta. És en aquest context que en Rayman, acompanyat del seu amic Globox, apareixen per evitar la invasió dels hoodlums.







Resident Evil™

La segona font d'inspiració es troba en la saga de videojocs de terror Resident Evil, concretament en la quarta entrega. Durant l'apocalipsi zombi, Leon Scott Kennedy, un jove policia, s'endinsa en una vila d'Espanya per rescatar la filla del president dels Estats Units. El protagonista ha d'afrontar diversos obstacles, incloent-hi la lluita contra zombies controlats per un virus conegut com "las plagas". Per obrir-se camí, ha de derrotar molts enemics. És en aquest context que entra en escena el venedor, un personatge que trobem en diverses zones del mapa i que es dedica a comercialitzar amb nosaltres amb els diners obtinguts dels zombies que eliminem. Aquest venedor ofereix tot tipus d'objectes, des d'armes fins a elements de curació.

Capcom, Kamiya, H., & Mikami, S. (2005). Resident Evil 4 [Videojoc. Capcom.

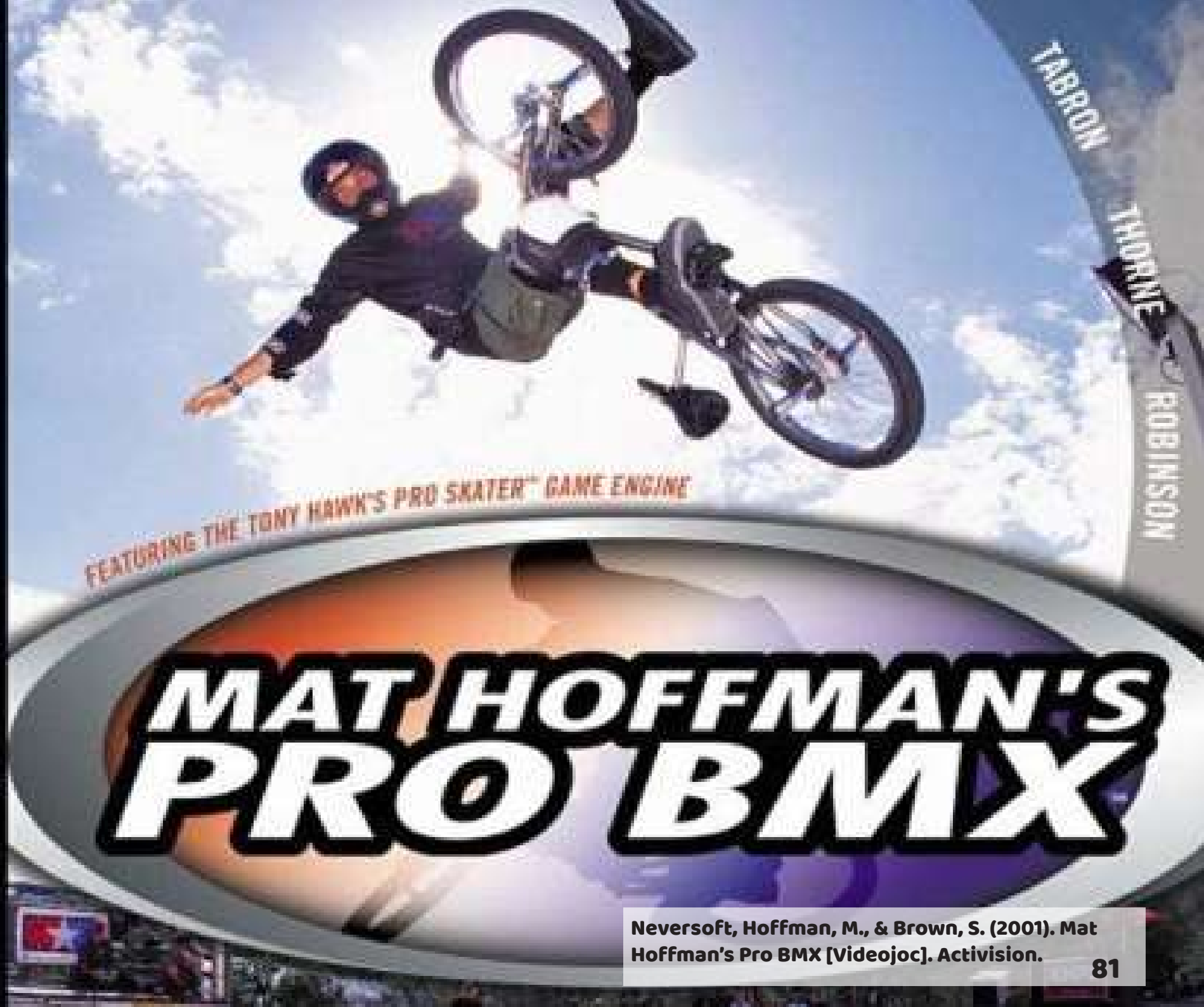
P.N.I VENEDOR





Official License

PlayStation®



FEATURING THE TONY HAWK'S PRO SKATER™ GAME ENGINE

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

TABRON

THORNE

ROBINSON

Neversoft, Hoffman, M., & Brown, S. (2001). Mat Hoffman's Pro BMX [Videojoc]. Activision.

CLAN HOFFMAN

La inspiració per al nom del clan prové del joc "Mat Hoffman's Pro BMX", amb el qual jugava de petit. D'aquest joc, a més del nom i la temàtica de la bicicleta BMX, he pres l'actitud rebel dels bikers i skaters, molt populars durant els anys 2000. La cançó que sona durant la batalla, "Evil Eye" de Fu Manchu, també apareix en aquest joc i en el videojoc Tony Hawk's Pro Skater 2. Quan es fa menció d'un dels membres joves del clan i el seu entrenament, aquest és anomenat Tony, combinant el nom i el cognom, i ens queda Tony Hoffman com a resultat.



Estètica general on tots els personatges van amb vestits o armadures úniques



Una de les idees més importants ha sorgit gràcies a Megaman NT Warrior. En l'univers de Megaman, hi ha el món real i el virtual. A la realitat, cadascú té un avatar a internet, però aquest és una intel·ligència artificial que ajuda els humans en el seu dia a dia. La idea que he obtingut d'aquesta saga de videojocs és l'aparença estrafolària i única dels personatges. Una característica destacada és que aquests personatges, en ser IA o robots, solen ser humanoides amb rostres bastant humans. Encara que alguns poden semblar que porten màscara, la majoria dels trets físics formen part del seu cos. No s'han de considerar tant com a persones sinó potser com a cíbors. Aquesta aparença estrafolària és la que m'ha inspirat per crear molts dels personatges amb característiques estranyes, un fet comú en el manga i l'anime.

EXE, Rockman. (2002-2003). MegaMan NT Warrior [Serie de televisió basada en el videojoc]. TV Tokyo.



Fallout 3



Si del Rayman 3 i del Resident Evil 4 s'han extret els personatges principals, l'estètica postapocalíptica juntament amb la idea d'una societat dividida i el sistema de pagament amb xapes ens porta cap a la saga Fallout, un shooter de supervivència on inicialment ens trobem dins d'un refugi i, a causa de disputes internes, el protagonista ha de fugir-ne. El que no sap és el que li espera un cop escapa del refugi. La primera impressió és d'un món devastat on no queda res, i la poca gent que hi ha és difícilment de confiança. Les bandes criminals són comunes per tot arreu i la llei del més fort és la que impera.

Encara que pugui semblar només un joc d'acció i supervivència, també planteja qüestions polítiques i decisions de tota mena que poden canviar el desenllaç de la història del jugador.

Bethesda Game Studios, Howard, T., & Emil, P. (2008). Fallout 3 [Videojuego]. Bethesda Softworks.





Nightow, Y. (1998). Trigun [Serie anime].
Madhouse.

Si bé la saga Fallout està ambientada en un món postapocalíptic, on es mencionen més les recompenses és en l'anime Trigun, una sèrie de western-ciència ficció i acció amb estètica steampunk. El protagonista, Vash l'Estampida, ha de derrotar una banda criminal organitzada per seu germà només per tenir visions diferents sobre el sentit de l'existència. D'una banda, el protagonista té ideals d'ajudar al més feble, mentre que el seu germà Knives defensa la postura que per sobreviure el fort ha d'eliminar el feble. Aquests germans es van criar en el mateix ambient, però la seva visió personal és la que els ha fet agafar camins diferents.

Això significa que la sèrie està plena de duels, tirotejos i altres aventures. El protagonista és una llegenda del desert, una persona molt forta. Degut al seu comportament infantil, tothom dubta si realment és el pistoler llegendari. Això provoca que la gent no el prengui seriosament, infravalorant-lo, situació que ell aprofita.

La trama del primer capítol de Trigun consta de diferents criminals d'arreu que busquen el pistoler llegendari Vash l'Estampida, però quan el troben no creuen que sigui ell per l'actitud que mostra. Aquests criminals comencen a sospitar que un d'ells podria ser el pistoler, causant disputes entre ells.

Algunes de les cançons de la banda sonora de Trigun formen part del metratge.



La indústria cinematogràfica ha contribuït amb referents audiovisuals que encara perduren en la cultura popular actual. Un d'ells és l'arquetip del cowboy solitari de poques paraules. Aquesta característica distintiva és notable en les interpretacions de Clint Eastwood com a cowboy anònim. Un dels elements principals és que sovint es fa referència a ell amb un pseudònim o sobrenom, mai no es revela el seu nom real en cap d'aquestes pel·lícules, la qual cosa afavoreix el misteri al llarg de tota la saga. Aquesta inspiració en l'anonimat és clarament perceptible en el metratge, i no només en un personatge, sinó en la gran majoria d'ells.

Un aspecte que no m'havia plantejat anteriorment és la selecció dels noms dels personatges. Pot ser realment senzill o complex, fins i tot per als personatges secundaris, és un desafiament haver de triar un nom per a algú que apareix breument a la pantalla. D'aquesta manera, els personatges es distingeixen per la seva vestimenta. Podem referir-nos a ells de diverses maneres i identificar immediatament a qui es qui. Per exemple, si al metratge sorgeix el sobrenom "barret", ja sabem que ens referim al personatge protagonista que va acompanyat del venedor. D'aquesta manera, cada personatge és únic i no és imprescindible que tingui un nom real, sempre que tingui un pseudònim reconeixible.

La informació i la identitat en aquest món són de gran importància, ja que provenim d'un món previament dominat per la privatització i el control.

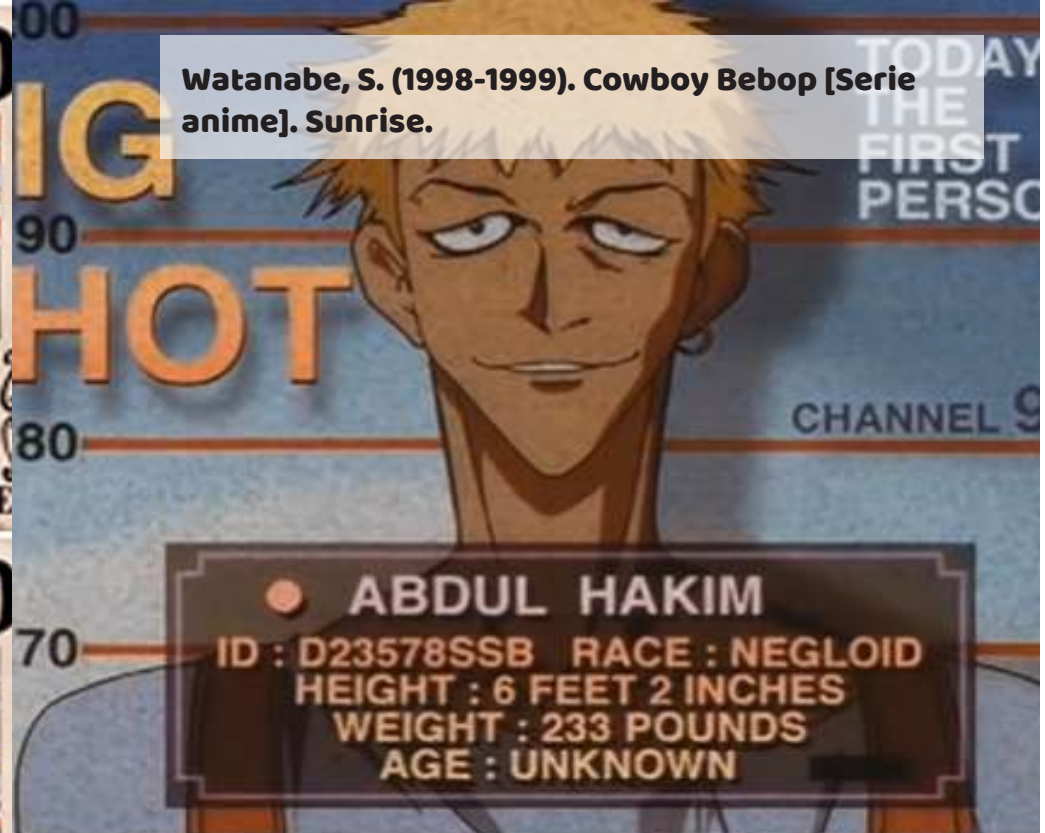


"Per qualche dollaro in più" (La muerte tenía un precio) Director Sergio Leone, 1965





Watanabe, S. (1998-1999). Cowboy Bebop [Serie anime]. Sunrise.



Oda, E. (1999-present). One Piece [Serie anime]. Toei Animation.



Context històric, cultural, impacte i influència de les obres

Videojocs:

Rayman 3: Hoodlum Havoc (2003):

Context històric i cultural:

A principis dels anys 2000, la indústria dels videojocs estava en una fase de transició amb l'avanç dels gràfics 3D i l'augment de la complexitat de les històries i mecàniques de joc. Rayman 3 es va llançar durant l'era de la PlayStation 2, GameCube i Xbox, plataformes que oferien capacitats gràfiques millorades i permetien una major creativitat en el disseny de jocs. Rayman 3 va continuar la tradició de jocs de plataformes acolorits i desafiants, consolidant encara més la franquícia en el panorama dels videojocs.

Impacte i influència:

El joc va ser elogiat pel seu disseny de nivells i gràfics acolorits. Tot i que no va ser un èxit de vendes massiu, va mantenir la rellevància de la franquícia Rayman i va mostrar la creativitat d'Ubisoft en el disseny de jocs de plataformes. Va influir en altres jocs de plataformes amb el seu enfocament en l'humor i la jugabilitat dinàmica. Michel Ancel va continuar sent una figura important en la indústria, treballant en títols com Beyond Good & Evil.

Fallout 3 (2008):

Context històric i cultural:

El 2008, el gènere de jocs de rol (RPG) estava guanyant popularitat, amb un enfocament creixent en mons oberts i decisions del jugador que afecten la història. Bethesda Game Studios, conegut per la sèrie Elder Scrolls, va aplicar la seva experiència en RPG de món obert a la franquícia Fallout. Fallout 3 va revitalitzar una franquícia clàssica, introduint una nova generació de jugadors a la seva barreja única de retrofuturisme i post-apocalipsi.

Impacte i influència:

Fallout 3 va ser un èxit comercial i de crítica, revitalitzant la sèrie i establint nous estàndards per als RPG de món obert. La seva narrativa ramificada i món detallat van ser molt influents. Va inspirar molts altres jocs de món obert i RPG, com The Elder Scrolls V: Skyrim i The Witcher 3: Wild Hunt. Bethesda es va consolidar com un líder en el desenvolupament de jocs de rol immersius.

Resident Evil 4 (2005):

Context històric i cultural:

Resident Evil 4 va marcar un punt d'inflexió en la sèrie Resident Evil, allunyant-se de l'estil tradicional de *survival horror* per incorporar més elements d'acció. Això va ocórrer en un moment en què els videojocs exploraven noves formes d'atraure un públic més ampli. El joc va redefinir el gènere de survival horror, establint nous estàndards per al disseny de jocs d'acció i terror.

Impacte i influència:

Considerat un dels millors videojocs de tots els temps, Resident Evil 4 va tenir un impacte significatiu en la sèrie i en el gènere de jocs d'acció i terror. Va ser innovador en la seva càmera sobre l'espatlla i mecàniques de joc. El seu estil i disseny van influir en nombrosos jocs, com Gears of War i The Last of Us. Va redefinir les expectatives per als jocs de terror i acció, establint un nou estàndard per al disseny de jocs.

Mat Hoffman's Pro BMX (2001):

Context històric i cultural:

Els jocs esportius extrems van guanyar popularitat a finals dels 90 i principis dels 2000, impulsats per l'èxit de la sèrie Tony Hawk's Pro Skater. Mat Hoffman's Pro BMX va aprofitar aquesta tendència, oferint una experiència de BMX similar. La cultura dels esports extrems estava en auge, i el joc va ajudar a popularitzar el BMX com a esport i entreteniment digital, complementant la popularitat de figures com Mat Hoffman.

Impacte i influència:

Tot i que no va assolir el mateix nivell d'èxit que la sèrie Tony Hawk, el joc va ser ben rebut per la seva jugabilitat i va contribuir a la popularitat dels esports extrems en els videojocs, ajudant a diversificar-ne el gènere i mostrant que el BMX podia ser tan emocionant com el skateboarding digital.

Sèries d'anime:

MegaMan NT Warrior (2002-2003):

Context històric i cultural:

Basat en l'exitosa franquícia de videojocs Mega Man Battle Network, aquesta sèrie es va emetre durant un període d'alta popularitat per als animes basats en videojocs. La sèrie es va alinear amb l'arribada i creixement de la tecnologia i l'internet en la cultura juvenil. MegaMan NT Warrior va combinar l'emoció dels videojocs amb la narrativa de l'anime, atraient a fans tant dels jocs com de l'anime.

Impacte i influència:

La sèrie va ser popular entre els joves i va ajudar a consolidar la franquícia Mega Man Battle, augmentant les vendes dels jocs .

Trigun (1998):

Context històric i cultural:

Trigun es va llançar en una bona època de l'anime, el final dels 90. Sèries com Cowboy Bebop i Neon Genesis Evangelion estaven redefinint el mitjà amb històries complexes i estils visuals únics. Tot i que no va ser un gran èxit al Japó, Trigun va guanyar popularitat a Occident gràcies a la seva emissió a Cartoon Network, convertint-se en un clàssic de culte per la seva barreja d'acció, comèdia i temes filosòfics.

Impacte i influència:

Trigun es va convertir en un clàssic de culte, especialment a Occident. Va ser apreciat per la seva barreja d'humor, acció i temes profunds. Va influir altres animes i sèries animades amb el seu estil i narrativa, essent un referent en el gènere de ciència ficció i western.

One Piece (1999-present):

Context històric i cultural:

One Piece va debutar en una època en què els animes de llarga durada com Dragon Ball i Naruto estaven en el seu apogeu. La sèrie ha continuat adaptant-se i evolucionant amb el temps, mantenint la seva rellevància durant més de dues dècades. One Piece és un dels animes més exitosos i longeus, influint en la indústria de l'anime i la cultura pop global. La seva narrativa i personatges han captivat audiències de totes les edats i d'arreu del mon.

Impacte i influència:

És un dels animes més exitosos de tots els temps, amb milions de fans a tot el món. Ha generat una enorme quantitat de merchandising i adaptacions. Ha influït en nombrosos animes i mangues amb la seva narrativa extensa i desenvolupament de personatges, establint un estàndard per a les sèries de llarga durada.

Cowboy Bebop (1998-1999):

Context històric i cultural:

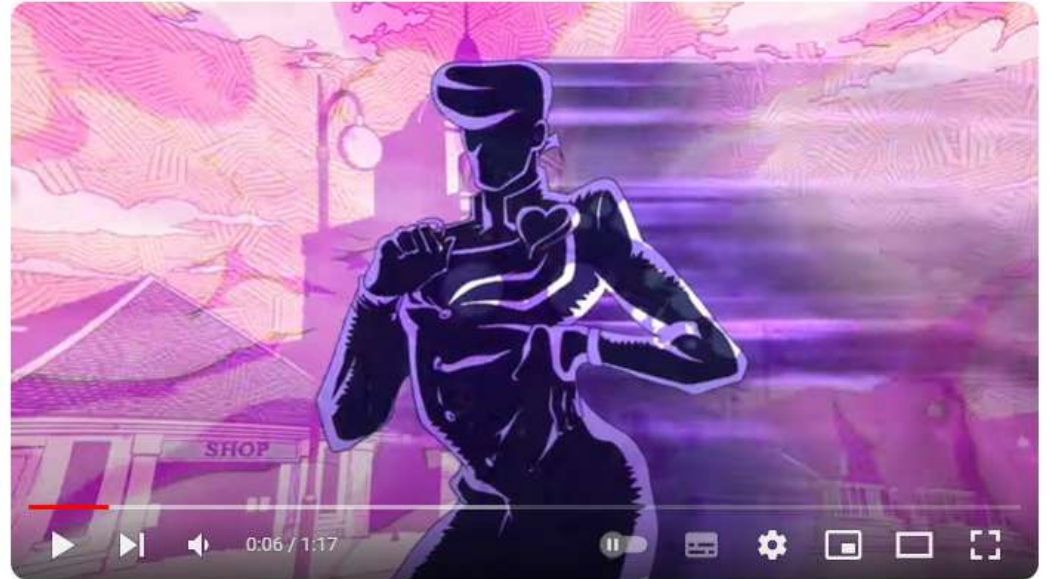
Cowboy Bebop es va llançar en un període d'experimentació en l'anime, amb moltes sèries desafiant les convencions tradicionals del gènere. La seva combinació de ciència ficció, western i noir va ser innovadora. Cowboy Bebop és aclamat pel seu estil visual, banda sonora icònica i narrativa profunda. Ha influït en nombroses obres dins i fora de l'anime, i és considerat una obra mestra del mitjà.

Impacte i influència:

Considerat una obra mestra, Cowboy Bebop ha estat aclamat per la seva narrativa, personatges i música. Continua sent una de les sèries més respectades i més estimades de l'anime en l'actualitat. Ha tingut un impacte durador en la indústria de l'anime i la cultura pop, inspirant nombrosos creadors i essent un model per a la barreja de gèneres en la narrativa animada.

La inspiració de les siluetes a l'opening ve de la intro 4 de Jojos Bizarre Adventure

<https://youtu.be/20m00ohYASw?t=5>



Jojo's Bizarre Adventure Diamond is Unbreakable - Opening 1 (Creditless) || [HD]



Jojo's Bizarre Adventure Diamond is Unbreakable - Opening 1 (Creditless) || [HD]



Els crèdits inicials estan inspirats en els de la sèrie britànica Doctor Who concretament les temporades 1-4, 2005-2010

<https://youtu.be/XY2pFZniOAs>



Tenth Doctor Titles (HD) | Doctor Who



Doctor Who
1,92 M de subscriptors

Subscriu't

9,3 k

Comparteix



L'ending està inspirat en el de Megaman NT warrior Axess

<https://youtu.be/gtZaODkxhC8?t=9>



Rockman.EXE Axess Opening HQ



Rockman.EXE Axess Opening HQ



On trobar el contingut referenciat

Rayman 3: Hoodlum Havoc

KBH Games i a GamesFrog. També es pot comprar per Amazon tant en versió física de segona mà com la versió digital en HD.

Fallout 3

Es pot jugar en format digital a Steam.

Resident Evil 4

Es pot jugar en format digital a Steam.

MegaMan NT Warrior (Sèrie)

Es pot visualitzar a Crunchyroll.

Mat Hoffman's Pro BMX

Es pot trobar en físic de segona mà a Amazon

Trigun (Sèrie Anime)

Es pot visualitzar en les plataformes digitals Crunchyroll i Funimation.

One Piece (Sèrie Anime)

Es pot visualitzar a Crunchyroll i Netflix.

Cowboy Bebop (Sèrie Anime)

Es pot visualitzar a Crunchyroll.

Per qualche dollaro in più (La muerte tenía un precio)

Es pot visualitzar en streaming a Amazon Prime Video i Netflix.

Jojo's bizarre Adventure (Sèrie Anime)

Es pot visualitzar a Crunchyroll i Netflix.

Doctor Who (Sèrie televisiva)

Es pot visualitzar a Disney +.

Bibliografia

Ancel, M., Janod, M., & Neiss, D. (2003). Rayman 3: Hoodlum Havoc [Videojoc]. Ubisoft.

Bethesda Game Studios, Howard, T., & Pagliarulo, E. (2008). Fallout 3 [Videojoc]. Bethesda Softworks.

Capcom, Kamiya, H., & Mikami, S. (2005). Resident Evil 4 [Videojoc]. Capcom.

EXE, Rockman, Hasegawa, R., & Inafune, K. (2002-2003). MegaMan NT Warrior [Serie televisió]. TV Tokyo.

Mikami, S. (Director). (2005). Resident Evil 4 [Videojoc]. Capcom.

Neversoft, Hoffman, M., & Brown, S. (2001). Mat Hoffman's Pro BMX [Videojoc]. Activision.

Nightow, Y. (1998). Trigun [Sèrie anime]. Madhouse.

Oda, E., & Sakai, M. (1999-present). One Piece [Sèrie anime].

Watanabe, S. (Director). (1998-1999). Cowboy Bebop [Sèrie anime]. Sunrise.

Leone, S. (Director). (1965). Per qualche dollaro in più [La muerte tenía un precio]. PEA.

Gent involucrada

Com s'ha mencionat anteriorment, no es disposava de cap productora, això pot implicar que algunes actuacions no puguin ser del tot perfectes, però el resultat final és sorprenent tenint en compte que la majoria no havien actuat mai. Els personatges anaven tapats i la veu no era la seva. Gràcies al doblatge el resultat és una actuació molt més creïble. Una bona veu és essencial per un personatge.

A continuació la gent involucrada en el metratge; hi ha càrrecs amb noms repetits.

Direcció, producció, guió i edició:
Lluc Quintana

CAST personatges

P.N.I Barret vestit marró
Joan Feliu, Clàudia Bailón, Sergi Linares, Nil Delgado, Luís García, David Romero i
Manuel Castillejo

P.N.I venedor
Benjamín Fernández (actor doblatge) Sergi Linares, Lluc Quintana, Nil Delgado i Luís García

P.N.I vigilant sargent Hoffman
Nil Pagès i Xavier Admetlla (actor doblatge)

Locutor de ràdio
Lluís Roda

Cobrador d'impostos peatge
Nil Delgado i Ricard Blasco (actor doblatge)

Red Jones

Sergi Linares i Lluís Roda (actor doblatge)

Franctiradora

Clàudia Bailón i Aida Mussach (actriu doblatge)

P.N.I Cowboy vigilant de l'edifici

Joan Feliu i Ángel González (actor doblatge)

P.N.I Vigilant de l'edifici làser fals

David Romero i Lluç Quintana (actor doblatge)

P.N.I casc vermell amb ullers

Clàudia Bailón i Mariam Marabé (actriu doblatge)

P.N.I vigilant sargent Hoffman

Melissa Roque i Raquel Moreno (actriu doblatge)

P.N.I capa blanca

Sasha Asensio i Mariam Marabé (actriu doblatge)

P.N.I Sheriff policia

Juan Gil

P.N.I motorista arlequí Mysteria André

Sergi Linares i Daniel Navarro (actor doblatge)

P.N.I cowboy escopeta

Joel Pagès

**P.N.I barret ulleres esquí
Narcís Torroella**

**P.N.I barret ulleres sol
Roger Font**

**P.N.I Cowboy mocador groc i jaqueta marró, banc
Javi Pérez**

**P.N.I Cowboy camisa vermella, amb barba
Arnau Perpinyà**

**P.N.I Cowboy mocador verd
Farners Pujades**

**P.N.I cigar militar
Manuel Castillejo**

**P.N.I barret blanc
Juan Gil**

**P.N.I barret negre, cinta blanca
Kevin Avila**

**P.N.I Vaquera “chupa” negra
Victoria Coppetti**

**Rusty
Joan Feliu i David Pugés (actor doblatge)**

**P.N.I Cambra
Sasha Asensio**

Nut

Kiara, gossa propietat de Clàudia Bailón

P.N.I gorro vermell

Juan Gil i Jordi Homs (actor doblatge)

P.N.I cowboy rínxols

Sira Jacobo

P.N.I cowboy barret negre gros

Luís García

P.N.I cowboy punteria

Jovita Mateu

P.N.I Vaquera amb galleda

Alba Matacàs

Cowboy "chupa" marró acariciant cavall

Adrià Alonso

Cowboy Kid forat barret

Allassan Jawo i Raquel Moreno (actriu doblatge)

Cowboy kid "chupa negra"

Julián Trejo i Aida Mussach (actriu doblatge)

Vaquera TV
Clàudia Bailón

Gos vaquera TV
Lucky, gos propietat de Clàudia Bailón

Hol
Indi, cavall propietat de Juan Gil

Efectes especials
Gerard Alonso, Isaac Mitjanas, Lluc Quintana i Adrià Cuenca

Drone
Sergi Linares

3D Effects
Mar Aguilar

Foley
Lluc Quintana, Joan Feliu i Joel Pagès

Vestuari
M. Àngels Saló, Lluc Quintana i Joan Feliu

Rutes
Javi Pérez, Joan Feliu, Joel Pagès, Clàudia Bailón, Sergi Linares i Juan Gil

Agraïments

Aquest TFG va dedicat a tota la gent i amics que han cregut en aquesta idea i que també hi han participat, especialment:

Joan Feliu, Javi Pérez, Joel Pagès, Claudia Bailón, Nil Delgado, Nil Pagès, Sira Jacobo, Luis García, Juan Gil, Sergi Linares i M. Àngels Saló.

Fundació Cavall de Troya i a Juan Gil i a Club Hípic Gavarres i a Clàudia Bailón



CAVALL DE TROYA





