

Treball de fi de grau

Títol

Autor

Professor Tutor

Grau

Tipus de TFG

Data

Full resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Català:

Castellà:

Anglès:

Autor/a:

Tutor/a:

Curs:

Grau:

Paraules clau (mínim 3)

Català:

Castellà:

Anglès:

Resum del Treball Fi de Grau (extensió màxima 100 paraules)

Català:

Castellà:

Anglès:

SUMARI

PRESENTACIÓ	3
Introducció	5
BLOC I: MOTIUS I JUSTIFICACIÓ.....	6
Capitalisme.....	9
Educació.....	12
Societat	15
Història d'una infermera.....	24
BLOC II: OBJECTE I OBJECTIUS	30
BLOC II: PERTINENÇA PROFESSIONAL	33
Creació sonora	33
Creació narrativa	34
Creació cinematogràfica	37
BLOC III: HISTÒRIA, INDÚSTRIA I MERCAT DE L'ANIMACIÓ AUDIOVISUAL	38
BLOC III: VIABILITAT I PROMOCIÓ	45
Estudi de cas: Stardew Valley	45
Viabilitat i Promoció.....	51
BLOC IV: PLANIFICACIÓ I PRODUCCIÓ	56
Criteris metodològics.....	56
<i>Why Animation?</i>	63
Materials i procediments	65
BSO	67
BLOC V: PRESENTACIÓ FORMAL DEL PROJECTE	68
Idea.....	68
Sinopsi	68
Dramatis Personae	69
Tractament.....	71
Guió Literari	75
BIBLIOGRAFIA.....	102
WEBGRAFIA	103
VIDEOGRAFIA	109
ANNEXOS	112

Aquesta pàgina està deliberadament deixada en blanc.

PRESENTACIÓ

“There’s a lot of awfulness in the world. But what we don’t also recognize is there’s a great deal of good.”

– Desmond Tutu

“Creating animation means creating a fictional world. That world soothes the spirit of those who are disheartened and exhausted from dealing with the sharp edges of reality.”

– Hayao Miyazaki

“Las narraciones de éxito son condensaciones de historias mucho mucho mucho más complejas.”

– Guillermo del Toro

“Knowledge is not about what you know, it’s about what you don’t.”

– Sir Ken Robinson

“La belleza es única para quien la mira, cabrón. La perfección no existe. No existe. La belleza del mundo es la imperfección. Y el éxito es el mito que nos venden para distraernos con un montón de lucecitas. [...] El mayor éxito que existe es llegar a donde quieras llegar haciendo lo que sea que quieras hacer, cabrón. El éxito es cagarla en tus propios términos.

Y otra cosa: tener las ganas de decirle al mundo que está equivocado.”
– Guillermo del Toro

“Hard work dissipates ignorance.”
– Dr. Neil DeGrasse Tyson

“Nothing is so powerful as an idea whose time has come.”
– Benjamin Zander.

Introducció

Benvingudes. La present pretén ser la part documentada del Treball de Fi de Grau. Aquesta pren lloc en diversos blocs i formes, amb funcions i objectius diferents. Les quatre primeres cites de la presentació, per exemple, obren l'inici d'aquest exercici donades les idees que són capaces d'evocar, perquè, així disposades, perfilen el resum més complet i simplificat de l'obra "que vol ser", al voltant de la qual gira aquest text. Les tres cites següents posseeixen el caràcter que nodreix l'esperit d'aquesta.

Sota el títol Motius i Justificació, l'autor aboca i evoca un seguit d'idees concretes, representades per mitjà de cites, discursos i explicacions de diversos experts en diverses àrees, qüestions i formats, dibuixant una línia discursiva subtil i ordenada que esbossa de manera general les raons que dirigeixen i motiven l'elaboració de l'obra i d'aquest document. De forma intuïtiva, previsor i suggestiva, una sèrie de valors ètics i morals apareixen evidents o emergeixen sinuosos entre les línies, recurrent per aquest apartat tots aquells referents que han servit de font d'inspiració i coneixement. Es divideix en Capitalisme, Educació i Societat per una banda i Història d'una Infermera per l'altra.

Els apartats Objecte i Objectius determinen dues coses: els actors, objectes i esdeveniments de la història, és a dir, els subjectes d'estudi per mitjà dels quals s'articula el relat, per una banda, i la intenció desitjada i els propòsits a assolir amb la realització de l'exercici, per l'altra. La secció dedicada a pertinença professional consta de tres capítols, cadascun dels quals enfocat en els diversos i principals àmbits creatius que l'autor porta practicant durant anys i procura potenciar de cara al futur laboral, i practicar en el transcurs d'aquest exercici. A continuació s'exposa un resum de la història de l'animació europea, americana i japonesa i un altre de la situació del mercat i de la indústria durant l'última dècada, seguits per l'exercici de viabilitat on es detallen les estratègies per dur a terme el projecte segons l'estudi de cas d'exemples molt concrets i molt interessants, donada la naturalesa del projecte. El següent bloc exposa els mètodes de planificació i producció i recull els materials i els procediments ideats per dur a terme el curtmetratge.

Per concloure l'exercici, es presenta el projecte amb la idea i la sinopsi, un breu estudi dels dos personatges principals i el guió literari, fen especial ressò en aquest últim. Als annexos s'hi inclou una compilació d'idees i imatges enfocades a il·lustrar l'enfocament i impressió desitjades per l'autor.

BLOC I: MOTIUS I JUSTIFICACIÓ

Capitalisme – Escola – Societat

Craig Ferguson és un presentador de televisió, comediant, autor i actor escocès-nord-americà qui, juntament amb l'animatrònic Geoff Peterson, interpretat i operat per Josh Robert Thompson, va conduir i presentar el programa del vespre de la CBS *The Late Late Show with Craig Ferguson* de l'any 2005 al 2014¹. Ben Alba, un historiador de televisió nord-americà i autoritat en els *talk shows* als Estats Units, va afirmar que *Ferguson "has already made his mark, taking the TV monologue to new levels with an underlying story. [...] He is making up his own rules [...]"*²

Com que les xifres també són importants de mencionar, aquest programa va tenir una mitjana d'audiència de 2 milions d'espectadors durant la temporada de 2007, en comparació amb els 2,5 milions del *Late Night with Conan O'Brien* a l'NBC. L'abril de l'any següent, però, va guanyar-lo en *ratings* setmanals (1,88 M a 1,77 M) per primera vegada des que ambdós programes van rivalitzar cara a cara amb els seus respectius presentadors³.

La qüestió que es vol remarcar en aquests paràgrafs és que Ferguson no era un més, que el seu pas no va ser desaperebut, que va marcar una diferència. Allò que a les aules es repeteix amb certa constància a partir del tercer any, en termes empresarials: “generar valor de marca”. Però també s'ha esmentat en algunes ocasions que els mitjans de comunicació –sobretot els públics–, mentre compromesos amb les premisses de veracitat, diversitat, imparcialitat, responsabilitat, transparència, etc., donat el fet que són ens empresarials, es troben, doncs, subjectes, sotmesos, supeditats a interessos empresarials (l'índex d'audiència, els anunciants, el mercat); “un terreny –com defineix Carles Capdevila– on impera la testosterona, la manca d'escrúpols i el *filldeputisme* entre poders.”⁴

¹ Wikipedia contributors. (2019). Craig Ferguson. A *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperat el 12 de març de 2019 de: https://en.wikipedia.org/wiki/Craig_Ferguson

² Macaskill, Mark (2008). Craig Ferguson 'may be next Letterman.' *The Sunday Times*, a *Times Online*. Recuperat el 12 de març de 2019 de: <http://www.timesonline.co.uk/tol/news/uk/scotland/article3868137.ece>; i de: <https://web.archive.org/web/20080517065353/http://www.timesonline.co.uk/tol/news/uk/scotland/article3868137.ece>

³ Assotiation Press. (2014). Ferguson beats Conan in ratings for 1st time. *Los Angeles Times*. Recuperat el 12 de març de 2019 de: <https://www.latimes.com/entertainment/la-etw-ferguson-obrien-10april10-story.html>

⁴ Diari ARA. (24 novembre 2015). Carles Capdevila: "L'ARA ha sigut el projecte de la meua vida i ara el meu projecte és la meua vida" [Arxiu de vídeo]. Recuperat el 16 de març de 2019 de: https://www.youtube.com/watch?v=xHJISJxev_M

Tanmateix, estant els següents presentadors subjectes, sotmesos, supeditats a unes normes similars –també s’ha insistit en que el mercat americà repercuteix la resta del món; el mateix format del programa n’és l’exemple–, Ferguson no és un Buenafuente, o un Pablo Motos.

La indústria dels *Talk Shows* americans es basa en l’absurd. És un cercle viciós reprovable, amb riures i aplaudiments manipulats i que emfatitzen valors artificials i superficials. Una absurditat autogenerada que, a força de repetició, cau en creença de normalitat. Ferguson es nodreix de l’absurd d’aquest ritual de forma intel·ligent i innovadora, de-construint els elements estructurals del programa –ja sigui el monòleg inicial, el company/co-presentador/col·laborador (Berto, Trancas i Barrancas) o la banda en directe– i introduint la improvisació a la recerca d’espontaneïtat inversemblant.⁵ Força contradictori, doncs, comparat amb els exemples espanyols. Fins i tot Sir Anthony Hopkins va arribar a deixar anar, entre esbufecs de diversió: “*This is a very strange show!*”

És cert que qui mana és la productora de televisió. Per tant, si la productora de la nova pel·lícula de l’actriu/actor de Hollywood de torn paga una milionada per tal que la mencionada actriu/actor sigui entrevistada, en una mera estratègia de publicitat per tal de convèncer l’audiència de veure la pel·lícula per guanyar diners –mitjançant, per tant, publicitat mal camuflada d’entreteniment–, doncs se l’entrevista. D’això tenim casos en ambdós costats de la bassa. Allà, Ferguson, sense dubtar mostrar disconformitat quan ho creu, si ho creu convenient, a segons quines decisions, refermant el seu caràcter informal i desenfrenat –cosa per la qual ha rebut crítiques i elogis– rep i xerra freqüentment amb un parell *celebrities* de Hollywood durant vint minuts per cap. Presenta els seus convidats i convidades en una petita introducció, de vegades més divertida, de vegades més corrent. Ara bé, quan va convidar l’aleshores Arquebisbe Desmond Tutu, un tarannà educat i respectuós va tenir les seves paraules de reflexió:

“Now, what I want to say is, I think a lot of people, when you hear a story from Africa, particularly political stories of Africa, unless you are interested in that, I think a general reaction is to go ‘I can’t handle this.’ Although it has many awful tragic elements, this is a story which has an enormous amount of hope. This is the story of an example. To try and figure what this is kind of like, imagine if you will, the United States of America elected a president with dark skin. (Audience giggles) Now, imagine the United States of America elected a president with dark skin, in 1958.”⁶

⁵ Nerdwriter1. (5 gener 2015). Craig Ferguson: A Late Night Revolutionary [Arxiu de vídeo]. Recuperat el 16 de març de 2019 de: <https://www.youtube.com/watch?v=50MU4Cz62so>

⁶ Late Late Show w/ Craig Ferguson Archive. (19 gener 2015). Late Late Show with Craig Ferguson 3/4/2009 Archbishop Desmond Tutu. [Arxiu de vídeo]. Recuperat el 16 de març de 2019 de: <https://www.youtube.com/watch?v=12OIAe2Sfes&t=1010s>

De fet, en aquest cas, les referències a la seva persona abasten quasi tot el programa –és l'únic convidat quan solen haver-hi dos i ocupa, per tant, la totalitat de la secció d'entrevistes. I tal presentació no podia sinó augurar una entrevista *different*, comparat amb l'habitual, i d'allò més *interessant*. Desmond Mpilo Tutu és un clergue anglicà sud-africà i teòleg conegut pel seu treball com a activista antiapartheid i de drets humans⁷. Poca relació amb la temàtica que es tracta quan venen *celebrities* multimilionàries a parlar dels seus vestits –una altra estratègia de màrqueting, per cert. Les preguntes de Ferguson denotaven amabilitat, comprensió i respecte, i les respostes de Tutu convergien en idees de pau intel·lectual i espiritual, despertant *la insòlita i poc freqüent capacitat de pensar*⁸. Nul·la relació amb el que passa als exercicis empresarials de les marques dels artistes. Els quaranta minuts que dura l'entrevista enriqueixen la ment i l'ànima a qualsevol amb predisposició, així com la capacitat de riure de bona gana, també, recordin qui és, el *host*. I de tot el programa, visionat en diverses ocasions, allò que més va marcar de les paraules de Tutu, tenint en compte la seva vida i les seves lluites, aquelles que més ressò i rellevància han acabat prenent, amb relació en el present escrit, són aquestes:

“There's a lot of awfulness in the world. But what we don't also recognize is there's a great deal of good.”

* * * *

⁷ Wikipedia contributors. (2019). Desmond Tutu. A *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperat el 16 de març de 2019 de: https://en.wikipedia.org/wiki/Desmond_Tutu

⁸ Aquesta és una inspiradora frase de les tantes que solia deixar anar l'estimat Ferran Gadea i Gambús (Barcelona, 1950) durant les seves *masterclasses* –sense que aleshores els seus alumnes ho sabéssim. Ell és catedràtic de llengua i literatura catalanes i professor al INS Poeta Maragall de Barcelona i a la Universitat de Barcelona, i autor, col·laborador i redactor de llibres i articles sobre literatura i poesia medieval i renaixentista. És, a més de tot això, un admirat model a seguir en conviccions ideològiques i artístiques.

Capitalisme

Efectivament, hi ha molta *merda*, al món. Aquesta és una reflexió avui més recurrent i cridanera que mai. Molt més que a segon d'ESO, a segon de Batxillerat, a segon de Formació Professional o a segon de carrera. La recerca d'idees ha consistit bàsicament a compilar cada peça d'aquesta *awfulness* susceptible d'interès –segons els objectius de la història a escriure i, alhora, servint-los d'inspiració– que formen avui les societats cosmopolites en general i la nostra en concret, el retret i crítica a les quals, segons un sentit i criteri personals, són *interessants* i *necessaris*.

Cap a finals dels anys vint o principis dels anys trenta del segle passat, Antonio Gramsci va gravar en un dels nombrosos quaderns que va omplir durant la seva llarga estança a la presó de Turi: “La crisi consisteix precisament en el fet que el vell està morint i el nou no pot néixer; en aquest interregne apareixen una gran varietat de símptomes macabres.”⁹ Zygmunt Bauman encunya aquest mot, “interregne”, a *Times of Interregnum* (Taylor & Francis Group, 2012) i a altres publicacions, i explica que cada tres-cents anys aproximadament esdevé un procés de canvi de les estructures i els paràmetres de la societat per les quals i sota les quals funciona, on tot se'n va en orris i cal reformular-ho tot. Estem en una època de triomfalisme que no durarà gaire, com diu Vázquez Montalbán, “basada en la sensació que en el món només hi ha una veritat, que es el capitalisme i el neoliberalisme, un mercat i un exèrcit de vigilància de tot això¹⁰”:

Go to work, send your kids to school, follow fashion, act normal, walk on the pavement, watch TV, save for your old age, obey the law.

Repeat after me: I AM FREE.¹¹

“Si somos libres de pensar –reflexionava José Luís Sampedro sobre la por¹²–, es más libre un librepensador dentro de un calabozo que el guardia que lo custodia. Porque el guardia está defendiendo lo que no es suyo y fastidiando al que es suyo. Y no es libre. El guardia no es libre. El libre es el de dentro.” Els carcellers són les institucions acadèmiques i polítiques, els rols i models de conducta i comportament, els mitjans de comunicació de massa i la llei. I els lliurepensadors, els qui lluiten per lliure-pensar, tot i estar engabiats. Sampedro feia palès, també, en una reflexió sobre la

⁹ Bauman, Zygmunt. (27 febrer 2012). *Times of interregnum*. Ethics & Global Politics. Recuperat el 18 de març de 2019 de: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.3402/egp.v5i1.17200>

¹⁰ Spanish Revolution. (2018). Vázquez Montalbán no se equivocaba. [Actualització Facebook]. Recuperat el 18 de març de 2019 de: <https://www.facebook.com/SpanishRevolution/videos/1839291326159660/?v=1839291326159660>

¹¹ TEDx Talks. (15 febrer 2013). The art of being yourself | Caroline McHugh | TEDxMiltonKeynesWomen. [Arxiu de vídeo]. Recuperat el 18 de març de 2019 de: <https://www.youtube.com/watch?v=veEQQ-N9xWU>

¹² Spanish Revolution. (2018). José Luis Sampedro y el miedo. [Actualització Facebook]. Recuperat el 18 de març de 2018 de: <https://www.facebook.com/SpanishRevolution/videos/1115215338567266/?v=1115215338567266>

humanitat, el 15M i el capitalisme¹³, que “una sociedad se caracteriza sobre todo por los valores que respeta y que le sirven de referente para la conducta, para actuar y para avanzar por el mundo. Esta civilización, esta cultura [la nostra] ha sustituido los valores por los intereses: hoy la gente no se mueve por razones, en general, de dignidad, de libertad, de humanidad, sino que se mueve por razones de beneficio. Y la crisis se produjo por poner el beneficio y el dinero por encima de todos los demás valores. Sustituir la ética por el beneficio material.”

Com a resultat de practicar aquest mètode, tal com diu l'Informe Econòmic del Fòrum de Davos anterior al 2017, l'1 u per cent de la població mundial ja acumula més riquesa que tot el noranta-nou restant. Això ni és ‘normal’ –terme relliscós–, ni és lògic, ni és tolerable. “Estemos destruyendo el planeta –sentenciava Joan Antoni Melé al *Sustainable Brands* d’aquell any a Buenos Aires¹⁴–, no es el cambio climático: estamos destruyendo el planeta. [...] Tenemos una educación errónea, perversa, que educa en el egoísmo y la competitividad. Y mira cómo nos va.” El filòsof, teòric cultural i catedràtic a la Universitat de les Arts de Berlín Byung-Chul Han va més enllà i posa de manifest que “ara, [l’individu] s’explota a si mateix –i al planeta– i creu que s’està realitzant”, sense ni tan sols adonar-se de les conseqüències d’aquesta explotació, interna i externa alhora:

“Hoy creemos que no somos un sujeto sometido, sino un proyecto libre que constantemente se replantea y se reinventa. Este tránsito de sujeto a proyecto va acompañado de la sensación de libertad. [...] El yo como proyecto, que cree haberse liberado de las coacciones externas y de las coerciones ajenas, se somete a coacciones internas y a coerciones propias en forma de una coacción al rendimiento y la optimización. [...] El sujeto neo liberal como empresario de sí mismo no es capaz de establecer con otros relaciones que sean libres de cualquier finalidad. [...] Quien fracasa en la sociedad neo liberal del rendimiento se hace a sí mismo responsable y se avergüenza, en lugar de poner en duda a la sociedad o al sistema. En esto consiste la especial inteligencia del régimen neo liberal.

Cuando hacemos clic en el botón de ‘me gusta’ nos sometemos a un entramado de dominación –de sometimiento–, pues la dominación aumenta su eficacia al delegar a cada usuario la vigilancia. El smartphone no es solo un eficiente aparato de vigilancia, sino también un confesionario móvil: Facebook es la iglesia, la sinagoga global –literalmente, la congregación– de lo digital. [...] El régimen neo liberal

¹³ Spanish Revolution. (2018). José Luis Sampedro, reflexionando sobre la humanidad, el 15M y el capitalismo. [Actualització Facebook]. Recuperat el 18 de març de 2018 de:

<https://www.facebook.com/SpanishRevolution/videos/1727879677300826/>

¹⁴ PessoaToday. (2018). ¿Todo tiene que ser crecimiento? ¿Y el ser humano, sustituido por robots? [Actualització Facebook]. Recuperat el 18 de març de 2018 de:

<https://www.facebook.com/pessoatoday/videos/1353082078157780/?v=1353082078157780>

presupone las emociones como recursos para incrementar la productividad y el rendimiento. Así, la emoción representa un medio muy eficiente para el control psicológico del individuo. [...] En última instancia, hoy no consumimos cosas, sino emociones.”

I encara més, Sampedro acotava que “no estamos civilizados todavía como colectividad. No tenemos el sentido que tiene un rebaño de búfalos galopando por la pradera, que tienen solidaridad, que tienen conciencia de lo que son, que saben lo que pueden hacer y lo que no. Y viven en paz, tranquilamente.” I per acabar-ho d'adobar, Bourdieu acotava el terme ‘sistema reproductiu’, que en l'educació es refereix a reproduir una forma de ser, la nostra forma de ser. Claudio Naranjo, psiquiatre i escriptor xilè, resumeix:

“Estamos locos y, como los locos, no reconocemos nuestra locura. No se reconoce uno como diferente, uno es “normal”. La “normalidad”, hasta estadística, nos hace darnos cuenta de que somos no sanos. Claro, hay que ser normal porque hay un imperativo de conformidad. Hay que ser “como todos somos”. Y ese “como todos somos todos” yo lo llamo ‘la mente patriarcal’, una mente voraz. Queremos más, queremos crecer, queremos dominar. Una mente hegemónica que quiere competir y llegar a tope antes que otros. Una mente represiva, que no da espacio al niño interior, ni a la creatividad, ni al crecimiento interior, que no es sensible.”¹⁵

*

*

*

*

¹⁵ Spanish Revolution. (2018). La educación se ha creado por el sistema económico para crear gente obediente. [Actualització Facebook]. Recuperat el 18 de març de 2019 de: <https://www.facebook.com/SpanishRevolution/videos/1771403472948446/?v=1771403472948446>

Corre un vídeo per Internet on se sotmet a judici l'escola tradicional. I el primer que fan és usar la metàfora del cotxe. Si agafen vostès un automòbil d'avui i el comparen amb un de fa cent anys, les diferències són tan notables que podrien arribar a pensar que es tracta de vehicles diferents. Si fan la mateixa comparació amb l'escola, veuran, en canvi, que les diferències amb prou feines es compten amb els dits d'una mà. Líders del pensament d'arreu del món coincideixen en què el sistema actual d'educació va ser dissenyat a l'era industrial principalment per produir treballadors de fàbrica com xurros. I aquesta mentalitat industrial de producció en massa i de control de la massa segueix avui profundament arrelada a l'escola i a la societat.¹⁶ Naranjo explica:

“La misión inconfesada de la educación es mantener a la gente igual. Que no cambie. [...] La educación es un sistema creado por el sistema económico para crear una fuerza de trabajo apropiada [recursos humanos] y para que la gente obedeciera a mandatos y no pensara mucho por sí misma. Se impone la conformidad.”¹⁵

Seieu! Traieu els llibres! Passeu a la pàgina 40! Resolgueu el problema núm. 3! Deixeu de xerrar! Per anar al lavabo demaneu permís! Timbre, esbarjo! Timbre, cap a classe!... A l'escola, la manca d'autonomia i control és absoluta. Es recompensa als alumnes per fer exactament el que se'ls ordena. Bona part de l'aprenentatge es basa en la memorització i posterior regurgitació del memoritzat, que cau en l'oblit l'endemà un cop finalitzat l'examen. Els exàmens –pràctiques, treballs, proves d'avaluació– són l'únic que es valora, no hi ha lloc per la passió i l'interès. Tot això són valors d'edat industrial, molt importants per als treballadors de fàbrica donat que el seu èxit depenia d'això, d'obeir. Però el món modern valora les persones creatives, que poden comunicar les seves idees i col·laborar amb els altres.¹⁶ Tot allò que els vostres fills –nosaltres– no tenen l'oportunitat de desenvolupar. Albert Jacquard, genetista y escriptor francès, reflexiona sobre una realitat per la qual la majoria d'alumnes i estudiants ha passat una vegada o altra, de manera més o menys similar:

“Per entrar a l'École Polytechnique [literalment, Escola Politècnica, a Palaiseau, França] som 1.500 candidats. Hi ha 300 places. Per tant, per entrar cal estar entre els millors, com sol dir-se. Però, què vol dir, "els millors"? Vol dir ser capaç de consagrar tota la intel·ligència a estudiar coses que no t'interessen però que estan en el programa. Com a conseqüència, és fer acte de submissió, és fer prova de conformisme. I actualment el sistema de les grans escoles, el sistema de la competició, no fa més que seleccionar els més conformes. Entrem en un món que va a s'està

¹⁶ Great Big Minds. (2017). 6 Problems With Modern Schooling System. [Actualització Facebook]. Recuperat el 21 de març de 2018 de: <https://www.facebook.com/greatbigminds/videos/334919270244966/?v=334919270244966>

renovant i com més conformistes som, més perillosos som [i més controlables]. I així és que s'està seleccionant a la gent més perillosa, els que no són capaços d'imaginar.”¹⁷

La imaginació i la creativitat –o la capacitat per desenvolupar-les– no són trets distintius del sistema acadèmic tradicional. La qualitat dels estudis i la cultura d'avui minva en pro a les lògiques capitalistes de producció mercantilista (augment del benefici, reducció del cost), a la burocratització del procés educatiu i del professorat i a la rapidesa amb la qual es volen aconseguir els títols. Un exemple pràctic i actual¹⁸: “per estudiar un postgrau a la Pennsylvania State University als Estats Units, un ciutadà europeu mitjà ha d'acabar el grau o llicenciatura amb bones notes, aprovar un examen de competències d'anglès anomenat TOEFL amb bona nota (vuit sobre deu), aprovar un altre examen, el GRE (*Graduate Record Examination*) amb uns set-cents sobre nou-cents punts. Un cop és acceptat pel programa de post-grau o màster i després de dos anys, entrega una tesina o bé quatre articles de qualitat publicable. Un cop acabat el màster, sol·licita el doctorat només si ha tret molt bones notes. Aleshores es presenta a l'examen de candidatura, oral, rere el qual se'l considera –o no– candidat al doctorat. Després de tres anys de cursos, per descomptat difícils, arriben uns exàmens que es diuen ‘els comprensius’, exàmens orals pels quals ha hagut de llegir cinquanta obres bàsiques per al teu camp d'estudi. Després escriu quatre articles més o defensa una tesina. Si tot això resulta exitós, és considerat un candidat amb tot aprovat menys la tesi. Aleshores escriu una proposta de cinquanta pàgines i després, si el tribunal se l'aprova, ja pot passar a investigar. I a escriure la tesi amb un director de tesi, que solen ser unes dues-centes, tres-centes pàgines. Un cop finalitzada la redacció, ha de passar un petit examen per passar a la defensa de la tesi. Si l'aprova, és envestit Doctor.” I per a tot això s'ha d'invertir molt temps, molt esforç i molts diners.

Nuccio Ordine, filòsof italià, professor de literatura a la Universitat de Calàbria explica a *L'utilità dell'inutile* (Milán, Casa Ed. Valentino Bompiani, 1968) un compendi d'anècdotes, cites i reflexions molt ben ordenades al voltant de la paradoxal utilitat dels sabers “inútils” –l'útil inutilitat de la literatura, de llegir els clàssics sense buscar benefici o aprenentatge, amb la consciència que les humanitats sovint brinden un coneixement profund de les realitats més òbvies, les més difícils de veure i d'explicar.¹⁹ El text s'estructura en tres parts però, de cara al present escrit, només se citarà la segona, la que tracta de la universitat-empresa i dels estudiants-clients i dels efectes d'implantar la

¹⁷ Spanish Revolution. (2018). Albert Jacquard: "Toda competición es un suicidio". [Actualització Facebook]. Recuperat el 21 de març de 2019 de: <https://www.facebook.com/SpanishRevolution/videos/1769547796467347/>

¹⁸ Spanish Revolution. (2019). Nos duelen las manos de aplaudir. [Actualització Facebook]. Recuperat el 18 de març de 2018 de: <https://www.facebook.com/watch/?v=319037098963465>

¹⁹ Luque Rodrigo, Laura. (14 març 2014). Reflexiones en torno a La utilidad de lo inútil. Manifiesto, de Nuccio Ordine (traducció de Jordi Bayod. Barcelona: Acantilado, 2013). El Genio Maligno. Recuperat el 21 de març de 2019 de: https://elgeniomaligno.eu/pdf/lecturas3_nordine_lautilidaddeloinútil_lluquerodrigo.pdf

lògica del benefici en el camp educatiu. Per mitjà de la gradual desaparició programada dels clàssics i dels estudis “inútils” dels currículums acadèmics, Ordine exposa com la ciència i les universitats haurien de replantejar el discurs que les dirigeix irremissiblement a la mera producció de beneficis, a l’intercanvi de capital per títols validadors i validables.

“Estem corrent a tota velocitat en la pitjor de les direccions –reprenent la reflexió de Jacquard–, la direcció de la competició, de la destrucció dels uns pels altres [...] cal ser millor que l'altre, avançar a l'altre [tenir més títols que l'altre, parlar més llengües que l'altre]. Però per convertir-me en mi mateix necessito la mirada de l'altre, necessito teixir llaços amb ell. Des del moment en què estic en competició amb ell, ja no teixeix llaços i, en conseqüència, m'estic suïcidant. Això és el que haurien de dir-nos: tota competició és un suïcidi. [...] La famosa frase de Bachelard que he repetit diverses vegades: "Cal posar a la societat al servei de l'escola, i no l'escola al servei de la societat." [...] No és seriós. Cal dir-ho, estem al servei d'intel·ligències que s'estan construint i, per consegüent, cal ajudar-los tot el que puguem, però sobretot no dient-los "seràs més intel·ligent que un altre", sinó: "et construiràs gràcies als altres". És totalment absurd.”

*

*

*

*

Societat

- Encara no ets mare? Espavila, o et passarà l'arròs.
- Et veig una mica histèrica. Què tens la regla?
- La religió és el que us oprimeix. Com pots dir que ets feminista?
- Al final no se't podrà dir res, *feminazi*.

- Les ties al principi sempre et diuen que no. Però has d'insistir. Tu saps les que m'he follat que m'havien dit que no?
- Si vens així vestida a la feina, no esperis que et tractem seriosament.
- Però aleshores perquè anaves provocant? Així vestida, què esperes que et passi?

- *Vaya marimacho. Boyera segur.*
- Ets lesbiana perquè no t'ha volgut cap tio.
- Les dones trans. no són dones de veritat.

- Les llatines són molt exòtiques. I van molt calentes.
- Quan cobres? Les negres són totes putes, oi?
- Com que ara no? No em deixis a mitges, *calentapolles!*
- Tia, ets una *borde*. *Malfollada*.

- No estareu exagerant amb tot això de la violència masclista?

El 25 de novembre es commemora el Dia Internacional per l'Erradicació de les Violències contra les Dones. Però les violències quotidianes que pateixen no sempre són visibles. Dones de totes les edats, procedències i professions conviuen amb el menyspreu, l'insult i el judici masclista i la misogínia. CRÍTIC ha elaborat un vídeo on 13 dones reproduïxen fins a 24 frases masclistes que poden esdevenir el germen dels feminicidis.²⁰

¿Por qué?

²⁰ Aznar, Laura i Soldevila, Laia. (21 novembre 2018) Els 24 mites falsos que banalitzen la violència quotidiana contra les dones. *elCrític.cat*. Recuperat el 24 de març de 2019 de: <https://www.elcritic.cat/reportatges/24-mites-falsos-que-banalitzen-la-violencia-quotidiana-contra-les-dones-10673>

- So, the character cries in this scene, yes, but not an ugly cry. A sexy cry. Like in the shower. A shower of cry. And smile.
- And stop! Can you do it again, please, but this time with a bit more make-up? Yeah, you know? More... feminine.
- And without the jumper? Or any of the clothes, really. Remember: this is for the leading lady part.
- Right, great, great. But it'll be greater if you could be just a bit more... thinner. You know? Feminine. Vulnerable, delicate, and thin. With boobs. Like baby-bearing boobs. But not baby-bearing hips. That is, thin and curvy, and sexy. But innocent. You know, sexy virgin. Thin, sexy, hooker virgin with boobs and hips, but not big ones. She's never had sex, but she's all about sex. She definitely wants it. Not too much, but a bit. Like a lot, but a bit. Just, you know, leading lady.
- (to an Asian woman) Sorry, could you be more... white?
- (to an African/American woman) Oh! Thank God. I'm gagging for a coffee!

Extracte de *Leading Lady Parts*, un curtmetratge de comèdia de la BBC²¹ escrit i dirigit per Jessica Swale, que fa un cop d'ull al càsting a mesura que reconegudes actrius britàniques –de la talla de Gemma Arterton, Emilia Clarke, Lena Headey, Felicity Jones, Katie Leung, Stacy Martin, Wunmi Mosaku, Florence Pugh, Catherine Tate, Anthony Welsh i Tom Hiddleston– van participant en una audició per al típic paper de somni. Estan preparades per assumir el paper de la seva vida: la dona complexa, la dona forta, una dona per l'avui. [...] Una dona que no és només parts de dona.²²

¿Por qué no?

²¹ BBC One. (2018) *Leading Lady Parts*. [Actualització Facebook]. Recuperat el 24 de març de 2018 de: <https://www.facebook.com/watch/?v=2385981834750335>

²² BBC Four. (30 juliol 2018). *Hear Her: Leading Lady Parts*. Recuperat el 24 de març de 2019 de: <https://www.bbc.co.uk/programmes/b0bdcr9l>

“No salí de Camerún por miseria, ni por hambre. Salí porque quería estudiar, quería un futuro que en mi país no iba a poder tener. No supe que el discurso sobre los derechos humanos era una falacia hasta que me fui de mi país. Estuve dos años cruzando África hasta llegar a las costas de Europa. Dos años en los que he tenido que sortear todos los mecanismos que Europa ha implantado para externalizar su frontera. Crucé Nigeria, Niger, Argelia y Marruecos. La primera y gran dificultad fue cruzar el desierto del Sáhara. Se habla mucho de la gente que muere en el mar, pero nadie habla de todos los que mueren en el desierto. No hay cifras. Solo los que han tenido que atravesar el desierto saben de lo que estoy hablando. Éramos 4 personas, estuvimos 4 días sin comer, sin beber. Deshidratados. Sin fuerza. Al tercer día, uno de los chicos, Ibrahim, dijo que no podía más. Ya no respondía. Tuvimos que enterrarle en la arena y seguir el camino. No lo olvidaré nunca. Cuando llegué a Argelia es donde me di cuenta de que yo era diferente. Ya había salido del África negra. Ves y sientes el racismo en todas partes, en todos los pueblos por los que pasas. Y la represión policial, tanto en Argelia como en Marruecos, donde los agentes hacen de guardianes de Europa. [...]

Intenté cruzar 3 veces a Melilla. La primera vez que llegué a los pies de la valla, se me cayó el alma a los pies. Vengo de un país en el que todos, todos los días salen maderas, petróleo y recursos en dirección a Europa, sin ningún tipo de control. Me di cuenta entonces de que las mercancías eran más importantes que yo. Más importantes que mis compañeros. Ahí es donde me di cuenta de la gran vergüenza erigida en Ceuta y en Melilla. Una doble valla de seis metros, con pinchos y alambres, para impedir que vengan los pobres. La última vez que lo intenté, vi cómo un joven se quedaba enganchado a la valla por las axilas y la policía marroquí, desde abajo, le tiró de las piernas. Ha sido una de las cosas más horribles que jamás he visto. Yo solo tenía dieciocho años y fue en ese momento cuando decidí dejar Melilla e intentar entrar por Ceuta. Y entré nadando, en el Tarajal, donde en el 2014 “murieron” quince personas. Murieron, oficialmente. Cuando yo llegué, años antes, la Guardia Civil nos disparaba pelotas de goma. Los disparos en la frontera siempre han existido y hay que decirlo. Yo llegué inconsciente y desperté en un hospital, donde me había llevado la Cruz Roja. [...]

Si los muertos fueron blancos y europeos, el mundo entero temblaría. Pero son africanos y de África solo interesan sus recursos. Mientras Europa no deje de expoliar a África, no dejarán de venir africanos. Tienen que asumirlo. No salimos por gusto a la muerte, no salimos de nuestros países porque queramos morir. Salimos sabiendo incluso lo que nos espera en la frontera sur. ¿Por qué? Porque esas guerras, esas miserias y esa pobreza está íntimamente relacionadas con la explotación de los recursos de nuestro continente. Estamos en el mismo barco, pero no se están dando cuenta. Fue Europa la que quiso unir su historia a África, la que invadió el continente y se lo repartió como si sus tierras fueran trozos de tarta.

Dejen a los pueblos desarrollarse sin el intervencionismo salvaje y paternalista de Occidente. Dejen de decir que hay que dar voz a África. África ya tiene voz. Escúchenla. Déjenla en paz. Como decía Einstein, el mundo no será destruido por los que hacen el mal, sino por aquellos que los miran sin hacer nada.”

Testimoni d'en Sani Ladan, Vicepresident de l'Associació Elín i estudiant de Relacions Internacionals. Extracte del discurs al Parlament Europeu de denúncia a la xenofòbia, la por i la intolerància.²³

¿Por qué no estalla?

“Hay voces que afirman enérgicamente que los extranjeros están destrozando el país. Que los inmigrantes nos lo están quitando todo: el trabajo, la sanidad, la vivienda, las ayudas. Que no tenemos ni siquiera para la gente de aquí porque los de fuera nos lo están robando. Hay quien nos llama exagerados, pero yo creo que tienen razón, que hasta cortos se quedan. Aunque de lo que no estoy tan seguro es de que nos estemos refiriendo a los mismos.

Con respecto a la vivienda: es evidente para todo el mundo que la vivienda está fatal en nuestro país. Cada vez peor. Y que todo esto es por culpa de los inmigrantes, de los extranjeros, en este caso sobre todo los negros. Imagínese si son negros que se autodenominan *Blackstone*, aunque los que lo dirigen tienen la piel muy blanquita. Son un fondo buitres con sede en EEUU formado por banqueros responsables de la crisis y que se han hecho millonarios con el sufrimiento de la gente. Pues bien, para entendernos, estos extranjeros se dedican a comprar viviendas, a veces bloques enteros, para después subir los alquileres de forma totalmente abusiva, ganando mucho dinero y expulsando sin contemplaciones a quien no pueda pagar esta brutal subida. Además, estos malditos inmigrantes se dedican a comprar viviendas sociales para hacer negocio con ellas. Y cuando uno va a pedir una ayuda, se encuentra que no tiene. Y, efectivamente, es por culpa de los extranjeros. De los fondos buitres que se lo llevan todo.

Con la sanidad pasa tres cuartas partes de lo mismo: no hay nada que cabree más que ir a la Seguridad Social, pública, y que no te atiendan, o que te den cita para dentro de meses. Por culpa de los extranjeros que abusan del sistema. ¿Por qué pasa eso? Porque el

²³ Partido Por un Mundo más Justo. (16 octubre 2018). Sani Ladan, Vicepresidente de la Asociación Elín y estudiante de Relaciones Internacionales. [Arxiu de vídeo]. Recuperat el 24 de març de 2019 de: https://www.youtube.com/watch?v=peThESWbsrM&fbclid=IwAR0ISxsHDPMbRdrhwnycC-AzvDxw9YwPo_JpAfU-cmYPHEdEgVrWFGNhNek

Gobierno privatiza total o parcialmente hospitales y grandes empresas, constructoras principalmente, compran lo que inicialmente era de todos y todas para venderlo posteriormente a fondos buitres extranjeros. Estos extranjeros, básicamente, se dedican, una vez comprados los hospitales anteriormente públicos, a abaratar costes reduciendo plantilla, recortando salarios del personal sanitario y disminuyendo la inversión en material médico, para después intentar vender al mejor postor ganando enormes cantidades de dinero a costa de destrozar la sanidad pública de nuestro país.

Y el empleo, por supuesto, la mayor de las preocupaciones de nuestra ciudadanía: imposible hablar de inmigración, de migraciones y no hablar de empleo. Que todavía en España haya más de tres millones de personas en paro que no encuentran trabajo y que si lo encuentran, los que lo hagan, tengan unos salarios de miseria también es responsabilidad, por lo menos en parte, de los malditos extranjeros. Extranjeros como Uber, estadounidenses, que ponen en riesgo el sustento de decenas de miles de familias en nuestro país y a cambio solo ofrecen precariedad laboral y evasión fiscal. Extranjeros como Deliveroo, británicos, que mantienen a miles de trabajadores sin contrato, sin vacaciones, sin bajas, sin pensión, sin salario fijo, saltándose a la torera las leyes de nuestro país. Extranjeros como Amazon, estadounidense también, que se forran a costa de la salud física y mental de su plantilla. Despiden a quien protesta, destroza sectores importantes de nuestra economía como el pequeño transporte, vía falsos autónomos o pirateo. Y, encima, a duras penas pagan impuestos en España. Y se llevan todos los beneficios fuera. Extranjeros como Ryanair, irlandeses, que aplica a sus trabajadores el derecho laboral irlandés, aunque vivan en España, saltándose a la torera nuestras leyes y dejando de pagar millones de euros en impuestos.

¿Cómo es la frase que suelen algunos usar mucho? No somos racistas, pero... Pues nosotros tampoco lo somos, no tenemos ningún problema con las empresas y los capitales extranjeros. Ahora bien, si vienen aquí, tienen que respetar nuestras costumbres, nuestras leyes y nuestra forma de vida, como dicen ustedes [algunos diputados del PP] de las personas. Si vienen a robar, a no pagar impuestos, a quitarnos el trabajo, la sanidad y la vivienda, que no tengan ninguna duda que enfrente van a tener un pueblo digno, a un país orgulloso de sí mismo que no lo va a permitir. Y que quede bien claro quiénes son los verdaderos responsables de todo esto."

Intervenció al Congreso de los Diputados del diputat de Tenerife per Podemos i obrer industrial de formació Alberto Rodríguez, conegut per la seva tasca com a activista social.²⁴

²⁴ Pablo Echenique. (2018). La culpa de todo es de esos malditos extranjeros. [Actualització Facebook]. Recuperat el 24 de març de 2019 de: <https://www.facebook.com/pablo.echenique/videos/295908397870329/?v=295908397870329>

¿Por qué no estalla una revolución?

“Just look at the strange juxtapositions of morality around you. Billions spent on new weapons in order to humanely murder other humans. Rights of criminals are given more respect than the privacy of their victims. Although there are people suffering in poverty, huge amounts of money are made by corporations in the first world countries. Everyone grows up being told the same thing: be nice to other people, but beat out the competition! You’re special, believe in yourself and you will succeed. But it’s obvious from the start that only a few can succeed... you exercise your right to “freedom” and this is the result. All rhetoric to avoid conflict and protect each other from hurt. [...] Everyone withdraws into their own small gated community, afraid of a larger forum. They stay inside their little ponds, licking whatever “truth” suits them into the growing cesspool of society at large. [...] nobody is invalidated, but nobody is right.”

Extracte de part del discurs de la intel·ligència artificial de l'organització secreta *Patriots* formulat Ryden, el protagonista. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2001) Hideo Kojima.

La d'acontinuació és una compilació elaborada per El Cuellilargo²⁵:

- ✓ Segrest d'un llibre que destapa el narcotràfic a Galícia,
- ✓ Retirada d'una obra d'art que denunciava l'existència de presos polítics a Espanya,
- ✓ Ratificació del Suprem de la condemna al raper Valtonyc,
- ✓ Incomptables casos de corrupció que han robat uns 200.000 milions €,
- ✓ Rescat a la banca amb diners públics,
- ✓ Reforma laboral que precaritza l'ocupació fins al punt que hi ha persones que no cobren, tot i que tenen contracte i concorren les seves hores,
- ✓ El canvi de l'article 135 de la Constitució que posa el pagament dels diners prestats pels bancs com a primera prioritat a pagar en els Pressupostos,
- ✓ Tancament del diari basc Egunkaria,
- ✓ Censura de la portada d'El Jueves (abdicació de la corona),
- ✓ L'aprovació de la llei mordassa, la qual, segons el NY Times, Amnistia Internacional i Human Rights Watch, amenaça els drets de reunió i llibertat d'expressió a Espanya,
- ✓ L'empresonament de *tuiters* i titellaires,

²⁵ Col·lectiu de periodistes contra el poder. Es tracta d'un mitjà de comunicació autogestionat, assembleari i llibertari, vegà, feminista, antiespecista, anticapitalista i fur del sistema, que creu en un món basat en la igualtat i el suport mutu, que posi les necessitats del planeta i les dels seus habitants al centre.

- ✓ Les morts, suïcidis i caigudes per les escales de jutges i imputats claus de la trama Gürtel,
- ✓ Els més de 50 milions € que costa la monarquia espanyola cada any, que Joan Carles I gastava en matar elefants a Botswana i es tombava en pilotes al Fortuna amb alguna de les seves 1.500 amants, una monarquia, per cert, imposada perquè un dictador així ho va voler,
- ✓ Que els indults del govern siguin condemnats per corrupció,
- ✓ Que els pensionistes quedin cada any més empobrits en pro a la turistificació dels barris,
- ✓ Que als camps de futbol es multi per pancartes antiracistes i no les feixistes, o no es deixi entrar amb color groc,
- ✓ Que la policia reparteixi hòsties per votar o per desnonar a una família, i no per desallotjar nazis,
- ✓ Que no hi hagi separació entre poder polític i judicial com es demostra a Les Clavegueres d'Interior, Les Clavegueres de l'Estat i al Judici del Procés als presos polítics catalans,
- ✓ O que la desigualtat de riquesa entre rics i pobres augmenti més i més cada any...

¿Por qué no estalla una revolución ya?

Alguns membres de l'alumnat descobreixen, sobretot encarant el final de la llicenciatura, que la majoria de la informació que es consumeix avui en dia la produeixen mitjans de comunicació que són propietat de grans bancs, fortunes, corporacions i fons d'inversió i que, per tant, expliquen la seva veritat, no la nostra. Des que van començar, a El Cuellilargo s'han dedicat a explicar molts dels silencis mediàtics que a l'Espanya de la monarquia de govern representatiu postfranquista –democràtica– queden invisibilitzats entre opinologia política i les vergonyes del negoci del *fúrbo*. Alguns d'aquests silencis són els que segueixen: el cas dels nois d'Alsasua, el de la lluita kurda, l'explicació de les realitats siriana i veneçolana, la del recent creixement de l'extrema dreta a Europa i al món, *las venas abiertas de África* (la història d'un saqueig silenciats) o les fal·làcies del mapa mundi. Tots són d'allò més interessants i necessaris, i per tant valuosos, d'atendre i de comprendre però, de cara al present escrit, s'esmenta i s'usa la informació compilada en una *video issue* titulada “¿Por qué no estalla una REVOLUCIÓN ya? Una respuesta de Orwell y Huxley”²⁶, en la que s'exploren els sinistres paral·lelismes que sorgeixen de la comparació que es pot fer entre les distòpies d'Aldous Huxley i George Orwell amb la societat actual. Ambdós autors van coincidir a dibuixar una societat sense llibertats, reprimida i adormida, on una revolució resultaria impossible. Durant la primera part del vídeo, descriu la situació a 1984 (Secker & Warburg, Londres, 1949), on Orwell imagina una societat

²⁶ Cuellilargo. (26 febrer 2018). ¿Por qué no estalla una REVOLUCIÓN ya? Una respuesta de Orwell y Huxley. [Arxiu de vídeo]. Recuperat el 24 de març de 2019 de: <https://www.youtube.com/watch?v=6BuboQ52zdY>

policial, controlada i reprimida fins a l'absolut, on tot el poder està concentrat en un sol òrgan, l'Estat. Hi ha un Ministeri de la Veritat que s'encarrega de reescriure la Història al gust del poder. La policia del Pensament vigila als individus que tenen idees subversives, amb micròfons i càmeres tant en l'espai públic com en el privat. L'Habitació 101 és una sala de tortura per als subversius, els lliurepensants. Orwell va imaginar també una *novaparla*: ja que no es pot pensar el que no es pot emparaular, la capacitat de pensament i raonament dels habitants queda molt limitada.

I les similituds amb la realitat estremeixen: el caire absolutista amb què es mou l'Estat espanyol (sobretot arran de l'independentisme català); els relats pseudorealistes de mitjans de comunicació tendenciosos i parcials; l'ambiciós pla de la Xina per estructurar una xarxa de videovigilància omnipresent amb càmeres de reconeixement facial implantades als carrers, així com la invasió dels *smartphones* en l'àmbit privat ("*Alexa, are you connected to the CIA? [Alexa disconnects]*"); l'escàndol d'espionatge de la NSA i Edward Snowden, recollit a *Citizenfour* (Laura Poitras, 2014), qui publica informació interna de les pràctiques il·legals sobre intervencions telefòniques nacionals i estrangers per part de l'Agència de Seguretat Nacional dels Estats Units (NSA) i d'altres organismes d'intel·ligència nacionals; el vergonyós expedient espanyol sobre tortura denunciat per Nacions Unides, Amnistia Internacional i el Human Rights Watch; l'inefable discurs de les "*indemnizaciones en diferido*", el "*no es un rescate, es una línea de crédito*" o el "*todo esh falsho, shalvo algunash coshash*"...

La segona part de l'exposició es focalitza a explicar com Huxley veia el mateix resultat que Orwell, però amb molt distinta aplicació. La seva distòpia, *Brave New World* –en català "Un món Feliç"– (Chatto & Windus, Londres, 1932), no es basa en prohibir i censurar, sinó en hiperestimular. El Cuellilargo mostra un estudi de la Universitat de Califòrnia que va constatar que rebem més de trenta-quatre gigues de contingut i cent mil paraules d'informació en un dia –essent un estudi antic, els recents elevarien molt les xifres. Mirem els *smartphones* unes cent vegades al dia, durant una mitjana de tres hores i el toquem unes dues mil cinc-cents vegades. Cada dia. I el seu temps d'ús augmenta cada any. També rebem cada dia entre quatre-cents i mil impactes de publicitat. No obstant això molts coincideixen en què aquest ús no aporta res, que després d'una hora fent *scroll* infinit, hom aixeca la vista i sent una espècie de buidor. I aquest efecte, en la distòpia huxleyana, el produeix el soma. El soma és una droga que els habitants prenen compulsivament per ser feliços. Està en el menjar, en la beguda, a tot arreu. Quan la hiperestimulació no resulta, s'acudeix a aquesta droga al·lucinògena, antidepressiva i d'efecte immediat. Instagram és soma. Facebook és soma. Els *realities*, la teleporqueria, les apostes en línia són soma...

El resultat és que rebem tanta quantitat d'informació i de tan poca qualitat que el soroll ens ensordeix, ens col·lapsa i ens cega. I els afers reals i greus que cal tractar queden silenciats,

invisibilitzats per atordidores imatges mitificadores del que és banal banal, que abarroten les nostres pantalles i els nostres cervells. El Cuellilargo defensa que és la distòpia de Huxley la que impera en la nostra societat en primer terme, superficialment, on la gent obeeix pel seu propi peu i el sistema s'autoregula. Però quan un individu es desvia –lliure-pensa–, subverteix l'ordre establert, deixa de prendre soma i alça la veu per avisar la resta –mite de la Caverna de Plató–, aleshores desperta la cara orwelliana, la que manipula, la que censura, la que reprimeix, la que tortura i la que controla per la por.

Sobre aquest afer és interessant reprendre les paraules de Byung-Chul Han. El filòsof sosté que avui "ja no vivim en una societat disciplinada, controlada per prohibicions o ordres [Orwell], sinó en una societat suposadament lliure, determinada pel lema "Yes we can" [Huxley]. Però aquest apoderament només crea un sentiment de llibertat, perquè a posteriori es converteix en un "You should". Sí, ens creiem lliures, però voluntàriament. En realitat ens estem explotant fins al col·lapse. A partir d'aquesta situació paradoxal, voldria extreure la conclusió radical que el projecte de llibertat, tan distintiu de la societat occidental, ha fracassat. Els excessos de la llibertat individual resulten ser un excés del capital."²⁷

¿Por qué no estalla una revolución ya?

Perquè quan no actua la sedació, actua la repressió.

Efectivament, hi ha molta merda, al món. Totes les pàgines anteriors –i bona part dels annexos– estan repletes d'exemples que volen servir per il·lustrar que la societat actual provoca frustració i decepció, que hi ha un procés de no assimilació, de desconexió per part de moltes persones joves i adultes que no es troben emparades pel sistema, que no troben el seu lloc, el seu valor més enllà del que poden produir com a recursos humans.

Ara bé, no hem d'oblidar la segona part de la cita de Tutu, la més fàcil d'oblidar.
Oblidem reconèixer que també hi ha molt de bo.

²⁷ Spanish Revolution (2018) Ahora se explota a sí mismo y cree que está realizándose. [Actualització Facebook]. Recuperat el 25 de març de 2018 de: <https://www.facebook.com/watch/?v=1625241864231275>

Història d'una infermera

Cara A

“Parlem sempre dels científics que aconsegueixen avenços mèdics —i és lògic— i parlem dels metges que salven vides —i és lògic també—, però crec que no parlem prou de les infermeres que tenim a Catalunya: de la feinada que fan, malgrat que pateixen un salari, en general, no gaire elevat i unes condicions de treball duríssimes. No en parlem per un cert classisme sanitari que sempre ha menystingut les infermeres —i ja no cal dir les auxiliars d'infermeria i els zeladors— com l'últim escalafó del sistema de salut. No hi ha referents socials infermeres, ni protagonitzen sèries de televisió d'èxit. [...] I la veritat és que jo, ho reconec, no n'era conscient.

El Sindicat d'Infermeria SATSE denunciava fa algunes setmanes que pateixen “situacions de sobrecàrrega laboral” i que “no han vist compensats els seus esforços” durant els anys de la crisi econòmica i les retallades a la sanitat. Un sol professional del sector de la infermeria pot tenir agendades fins a nou consultes en una mateixa hora. Segons un estudi del Consell de Col·legis d'Infermeres i Infermers de Catalunya:

- Una de cada tres infermeres assegura que dorm menys de 6 hores el dia.
- Una de cada tres infermeres està en risc de tenir problemes de salut mental (quan la taxa entre la població general és del 9,7%)
- Una de cada tres infermeres creu que la seva situació laboral és insegura, sobretot les menors de 40 anys que treballen majoritàriament amb contractes interins o temporals.
- Un 33,7% de les infermeres fa jornades sense horari fix, per torns de dia, nit o caps de setmana, una jornada poc compatible amb la conciliació familiar.

L'estudi conclou que les condicions de treball —jornades molt llargues, horaris poc 'normals' (nits, caps de setmana), càrregues elevades de feina, situacions d'estrès i una altíssima responsabilitat sobre la salut dels pacients— augmenten els riscos psicosocials dels professionals, sobretot en el cas dels infermers i infermeres que treballen en hospitals, on tenen més feina i participen menys en les decisions logístiques i laborals.”

L'anterior forma la primera part de l'extracte de l'article titulat *No s'ha parlat prou de la duríssima vida de les infermeres a Catalunya*, publicat a crític.cat per Sergio Picazo el 16 desembre 2018.²⁸

“Les nits es fan llargues i fosquíssimes, a l'habitació. De dia tot fa una altra cara, la claror ho dissimula, hi ha un moviment que fa córrer l'aire. Però els gemecs, per lleus que siguin, agafen una altra dimensió de matinada: el silenci general els dóna un protagonisme absolut, hipnòtic”.

Carles Capdevila

“A la nit hi ha el mite que tothom dorm, que tothom descansa, però la nit és molt llarga i hi ha més dolor. Els pacients pensen moltíssim, es regiren als llits, es capfiquen, tenen més ansietat. De dia estan més distrets amb la família, però a les nits, amb el silenci, apareixen més angoixes.”

Olga Bartrina, component del servei de cures pal·liatives
de l'Hospital Santa Caterina de Salt

“Al torn nocturn, el volum de feina és molt gran; som molt menys personal i hi ha molta càrrega [...] Treballem més hores que el personal de dia i fem una feina important, sovint soles. De dia hi ha molts metges per si sorgeix qualsevol problema, però de nit només hi ha els d'urgències i de vegades triguen a arribar.”

Olga Pol, 14 anys treballant de nit
a l'Hospital Santa Caterina de Salt.

“Quan les coses es posen lletges ho vius amb més intensitat, et sap molt de greu; [...] És un servei ple d'imprevistos: estàs tranquil·la i de cop i volta es capgira tot, has de córrer i et falten mans.”

Glòria Pérez, 22 anys d'experiència en horari nocturn.

²⁸ Picazo, Sergi. (16 desembre 2018) No s'ha parlat prou de la duríssima vida de les infermeres a Catalunya. *elCrític.cat*. Recuperat el 26 de març de 2019 de: <https://www.elcritic.cat/opinio/sergi-picazo/no-sha-parlat-prou-de-la-durissima-vida-de-les-infermeres-a-catalunya-13946>

Les anteriors declaracions provenen de la primera part de l'extracte de l'article titulat *Infermeres de nit: equip i caliu per afrontar l'allau de feina*, publicat a l'ara.cat per Josep Pastells el 07 de febrer de 2019.²⁹

Cara B

“Qui no ha passat en algun moment o altre per les mans d'una infermera, i qui no ha respirat alleujat amb aquell somriure tranquil·litzador, aquelles paraules d'escalf, aquell “tot ha anat bé”, aquell “si et fa mal, avisa'ns”, aquella pastilla a les tres de la matinada per calmar el dolor, aquell consell de salut bàsic per trobar-se millor...? [...]”

Vaig tenir fa poc una experiència familiar passant dies i dies en un hospital barceloní. Els metges, sí, bons, perfectes, cap queixa.

Però la gran ajuda que vam tenir va ser la que ens oferia a qualsevol hora del dia — des de les set del matí fins ben entrada la matinada (24/7, 24 hores, 7 dies)— l'equip d'infermeres de la planta. Solucionant-te qualsevol problema, qualsevol angoixa, qualsevol dubte, i sobretot qualsevol dolor o molèstia... però també fent possible que les persones que han de passar uns dies o nits a l'hospital rebin una carícia o, fins i tot, una frase de suport anímic en un moment en què estàs absolutament venut, sol i nerviós.”

Segona part de l'extracte del mateix article de Picazo, titulat *No s'ha parlat prou de la duríssima vida de les infermeres a Catalunya*, publicat a crític.cat el 16 desembre 2018.²⁹

“Les nits també són propícies a les confidències: “Els malalts pitgen el timbre tantes vegades com ho necessiten. De vegades és perquè senten dolor, però normalment és més per sentir-se acompanyats, perquè els fem costat. Hi ha pacients que els familiars no s'hi han quedat i t'expliquen moltes coses, et fan confessions”.

Olga Bartrina, component del servei de cures pal·liatives
de l'Hospital Santa Caterina de Salt

²⁹ Pastells, Josep. (7 febrer 2019). *Infermeres de nit: equip i caliu per afrontar l'allau de feina*. Ara.cat. Recuperat el 25 de març de 2019 de: https://www.ara.cat/comarquesgironines/Infermeres-equip-caliu-afrontar-allau_0_2175982382.html

“Hem de cobrir les necessitats de salut dels pacients, tant físiques com psíquiques, [...] Hem d'oferir-los tranquil·litat, empatia, suport emocional, companyia i tractament mèdic. Així podrem controlar les angoixes, pors, ansietats i desorientacions que apareixen, majoritàriament, a la nit.”

Pilar Galeas, 24 anys treballant de nit
a l'Hospital Josep Trueta de Girona

Un dels avantatges de la nit: “el sentiment de solidaritat entre les infermeres, fins i tot entre plantes. Ens organitzem, treballem en equip. Hi hagi el que hi hagi ens hem d'espavilar.”

Queta Ñiño, supervisora del torn de nit a
l'Hospital Josep Trueta de Girona

Les anteriors provenen de la segona part de l'extracte del mateix article de Pastells titulat *Infermeres de nit: equip i caliu per afrontar l'allau de feina*, publicat a l'ara.cat el 07 de febrer de 2019.³⁰

El mateix Carles Capdevila va escriure un article titulat *Cada nit és el Dia Mundial de la Infermeria*³⁰, pel qual va ser guardonat als Premios Investen, el qual s'integra a continuació en la seva totalitat donat el fet que és breu i concís alhora que reflexiu i colpidor:

FA NOU MESOS que per a mi cada dia és el Dia Mundial de la Infermeria, no només el 12 de maig. Des que sóc fan d'aquest col·lectiu –de la forma més interessada, perquè les necessito, i de la forma més agraïda, perquè fan molt més que curar-me, tenen cura de mi– m'adono de la feinada que fan i de com arriben a ser d'invisibles. Ho eren per a mi mateix fins que vaig descobrir que quan la medicina em tractava a trossos eren elles les que més i millor entenien que som persones senceres. Tot i ser-ne fan incondicional, serà benvinguda l'autocrítica i que el 5% de personal autoritari amb ànima militar i l'altre 5% que es confon i tracta de forma infantilitzada no espatllin la imatge ni la professionalitat comunicativa del 90% de personal d'infermeria que honora Florence Nightingale cada dia i cada nit.

³⁰ Capdevila, Carles. (12 maig 2016). Cada nit és el Dia Mundial de la Infermeria. *Ara.cat*. Recuperat el 25 de març de 2019 de: https://www.ara.cat/opinio/carles-capdevila-cada-nit-es-dia-mundial-infermeria_0_1576042418.html

Tenim un sistema sanitari millorable i al límit, però de gran qualitat i que funciona. Agraïm-ho i defensem-lo. Ara bé, la medicina té el repte d'humanitzar-se, de comunicar millor amb el pacient, de ser més empàtica, ser integral i posar el malalt al centre. D'entendre que l'estat d'ànim i les emocions a vegades tenen com a millor medicament una mirada còmplice, un somriure, un gest afectuós o una informació ben donada. I que no és només salvar o allargar vides, sinó acompanyar i garantir la qualitat d'aquestes vides. Per fer el canvi necessitarà empoderar més la infermeria. Els professionals a peu de llit són els que controlen més informació sobre el que té l'hospital entre mans, perquè tot passa –literalment– per les seves mans. I el col·lectiu haurà de trobar la manera de generar discurs, lluitar pel protagonisme que els mitjans li neguem, tenir referents reconeguts i reivindicar-se no només laboralment –que també– sinó dient ben alt que com a persones que tenen cura de les persones poden i han de ser la força del canvi.

*

*

*

*

Si es pren com a punt de partida que el noranta-nou per cent de la població primermundista es troba en tots els aspectes de la seva vida sota constant patiment de les conseqüències de l'aplicació del pensament mercantilista del benefici econòmic, s'establiran entre la majoria de col·lectius socials que la formen algunes similituds generals. En termes de narrativa tradicional, el conflicte serveix directament a la narració perquè s'oposa o incita la presa de decisions dels protagonistes, afavorint per tant el desenvolupament dels esdeveniments –tot i que l'obra del destacat director, productor, animador, guionista i il·lustrador japonès Hayao Miyazaki, cofundador de Studio Ghibli³¹, està repleta d'exemples contradients-ho. La situació del context capitalista, educatiu i sanitari actual esdevé un camp minat de conflictes per les estudiants i les infermeres, dins el qual ambdós col·lectius –i tants d'altres– lluiten les seves lluites i pateixen les mateixes conseqüències.

Sobretot pels metges i metgesses, la mort és un aspecte clínic, l'últim, en tot cas, i un fracàs, segons com es miri, si el mer fet de no aconseguir mantenir viu un cos es considera o no un fracàs, de la medicina com a pràctica o dels metges com a interventors. Alhora, però, a causa del fet que molts metges tracten malalties mentre que moltes infermeres tracten persones, la mateixa mort esdevé quelcom diferent, quelcom que requereix atansament i tracte emocional. La mort és desconeguda. És dura la pèrdua i el tabú... potser no tant com repetir curs –tot i que hi ha casos i

³¹ Wikipedia contributors. (2019). Hayao Miyazaki. A *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperat el 28 de març de 2019 de: https://en.wikipedia.org/wiki/Hayao_Miyazaki

cultures—, però sí com passa amb la salut mental o amb la sexualitat. Cal que se'n parli, d'aquestes coses. I això tan important que fan les infermeres, curar i tenir cura —tan important quan ho necessitem— dóna forma a aquella llum, perfila la flama entre foscó que fa passar l'angoixa. En els detalls rau aquesta tipologia d'esdeveniments, en aquell somriure tranquil·litzador, en aquell “tot ha anat bé”, aquell “si et fa mal, avisa'ns”, en aquella mà al braç que diu “tranquil, estem amb tu.” En definitiva, en l'espontaneïtat de teixir ponts, de saber rebre i donar amor.

Sobre aquest fenomen, la segona part de la *Luv(sic) Hexalogy* (feat.Shing02, 2015), compilació pòstuma del productor, DJ, compositor i arranjador japonès Jun Seba (瀬葉 淳 Seba Jun, 1974 – 2010), més conegut pel nom artístic de Nujabes (ヌジャベス Nujabesu), conté uns versos que serveixen i inspiren a l'autor per a aquest i altres propòsits, i que precisament evoquen aquesta atmosfera de sensibilitat i dolçor:

[...]

*Once together, now where do we go, dear divine
I pray that you keep watching over us,
From the heavens where light is the nucleus
To this space filled with darkness and negative matter*

[...]

*Ties to the mother earth ground me mentally,
Real vibes will keep me alive spiritually
Imagination brings bliss at no cost,
when I blink, blink I receive at no loss
Victory comes in small packages
like a leaf of an olive tree brought back by a dove
From above, then I'm gonna rhyme love*

[...]

Si s'entoma ara i aquí, per al benefici d'aquesta història “que vol ser”, una lectura pessimista de la primera part de la frase, “There's a lot of awfulness in the world.”, aquesta esdevé l'himne que lidera el retret i la crítica a les pràctiques mercantilistes destructives i desmoralitzadores recopilades en les pàgines anteriors i que, segons un sentit i criteri personals, són *interessants* i *necessaris*. La segona part de la frase, “But what we don't also recognize is there's a great deal of good.”, revela, però, un optimisme encobert, invisibilitzat, silenciàt, però carregat de bondat i esperança, el qual serà representat per la tasca clínica i emocional del col·lectiu d'Infermeres que, enfront de les adversitats, curen la malaltia i tenen cura del pacient.

BLOC II: OBJECTE I OBJECTIUS

- Infermera del torn de nit de la Unitat de Cures Intensives (UCI) d'un hospital de Barcelona, catalana, de mitjana edat, classe obrera, mare i muller.
- Estudiant de grau universitari de Periodisme i Comunicació Audiovisual d'una Universitat de Barcelona, fill de la infermera.
- La relació que ambdós personatges elaboren i desenvolupen i els esdeveniments que a ells i al seu voltant ocorren en diversos moments temporals i en entorns diferents: la infermera a l'Hospital, l'estudiant a la Universitat i conjuntament al Barri.

Això permet parlar de:

- Col·lectiu de treballadores de la salut i la seva tasca (clínica i emocional) en situació i condicions laborals precàries
- Col·lectiu d'estudiantes universitàries regides pel sistema d'ensenyament tradicional, antiquat i caduc.
- Situació política, cultural, històrica i social
- Relacions i àmbits familiars (convivència)
- Salut i malalties (drogues, depressió)
- La societat cosmopolita primermundista materialista-consumista actual, controlada, hipereestimulada i reprimida, i l'aplicació de lògiques mercantilistes de benefici:
 - Explotació laboral, competició, sistematització d'allò igual
 - Immigració, especulació immobiliària, turistificació massiva, pobresa invisibilitzada, tècniques de distracció.

La definició del document penjat al portal web sobre les bases d'aquest treball és ben clara: "L'objectiu del Treball de Fi de Grau (TFG) és desenvolupar el conjunt de les competències de la titulació, que han de donar eines tant per continuar altres estudis com per exercir la professió." A continuació, s'hi enumeren les mencionades competències:

- Aplicar el pensament científic amb rigor.
- Aplicar la imaginació amb flexibilitat, originalitat i fluïdesa.
- Buscar, seleccionar i jerarquitzar qualsevol tipus de font i document útil per a l'elaboració de productes comunicatius.
- Demostrar capacitat d'autoaprenentatge i autoexigència per aconseguir un treball eficient.
- Demostrar coneixement i habilitats per desenvolupar un treball pràctic o teòric amb base científica.
- Demostrar esperit crític i autocrític.
- Desenvolupar estratègies d'aprenentatge autònom.
- Desenvolupar un pensament i un raonament crítics i saber comunicar-los de manera efectiva, tant en català i castellà com en una tercera llengua.
- Divulgar els coneixements i les innovacions de l'àrea.
- Generar propostes innovadores i competitives en la recerca i en l'activitat professional.
- Gestionar el temps de manera adequada.
- Utilitzar les tecnologies avançades per al desenvolupament professional òptim.

Més enllà, però, tot i donar-se el fet que moltes d'elles resulten convincts a primer cop d'ull perquè semblen adequades i beneficioses de cara al present i futur de les estudiants, algunes d'altres, tanmateix, fan un èmfasi molt precís en el "pensament científic" i en el que podem anomenar "esquema mental empresarial." Reconeixent d'ambdós la seva igual necessitat i importància, la idea d'aquest exercici, però, se centra en la proposta d'Ordine, en fomentar la utilitat d'atansar-se als sabers considerats *inútils* –segons el mercat del capital i la competició– des d'una perspectiva allunyada del benefici, vinculada al goig.

A partir d'aquesta idea, el present exercici busca:

- Practicar i fomentar l'apropament al desenvolupament de la imaginació, enfocat a la creació artística i a partir d'una obra que generi interès i emoció; elaborar i manufacturar amb el cap i amb el cor quelcom que generi un sentit d'empatia i de realitat, que permeti a l'audiència induir la seva autoprojecció en els personatges i establir-hi vincles emocionals, per tal de "sacsejar-los per la solapa de l'americana", criticant constructivament un món i unes societats que bel·ligerantment demostren un cop rere l'altre que estan en perill, el rumb de les quals hem de rectificar. Això es vol aconseguir al:
- Efectuar una recerca, compilació i correlació de diverses idees i paradigmes sobre el capitalisme, l'educació i la societat, de diferent format, procedència i calibre, dirigits a i a partir de les quals
- Elaborar un document discursiu-explicatiu en forma de redacció científic-literària, l'estructura de la qual gira entorn la inspiració, la justificació i la viabilitat de l'exercici,
- Per acabar servint, alhora, d'eina encaminada a centrar la mirada en el resultat de la seva aplicació: idear, concebre, projectar i elaborar quelcom *creatiu i interessant* amb un missatge *necessari*, en forma de projecte audiovisual,

Apareix vivament reflectida la voluntat de crítica al capitalisme voraç i a la societat huxley-orwelliana perquè, en paraules de Guillermo del Toro, *hay que tener ganas de decirle al mundo que está equivocado*. Això es reflecteix en els actors que condueixen aquest relat: la història d'una infermera i la sanitat precària i la història d'un estudiant i l'escola tradicional caduca.

També s'inclouen, des d'un atansament més personal, en l'espectre visible d'objectes i objectius:

- *cagarla en mis propios términos*, és a dir, experimentar l'èxit o "el triomf"; molt relacionat amb
- *llegar a donde quieras llegar haciendo lo que sea que quieras hacer*, és a dir, experimentar "la llibertat";
- practicar l'*ambició*, que no s'ensenya a cap assignatura del sistema i que, tanmateix, s'anteposa a totes elles;
- aprendre gaudint, i gaudir aprenent;
- I, sobretot, *fer-ho amb gust pel gust de fer-ho ben fet*.

BLOC II: PERTINENÇA PROFESSIONAL

Creació sonora

Pel que fa al que és estrictament professional, el so en audiovisuals és l'entorn més vinculat a l'autor, un dels camps als quals aspira a dedicar-se professionalment en la seva vida laboral. Anterior a l'experiència universitària i posterior a la del batxillerat, va ocórrer un període de dos anys en els quals la influència dels fenòmens científics del so era el pa de cada dia. Es van tractar equacions que defineixen el moviment de les partícules en l'aire per mitjà de les quals viatgen les ones sonores, equacions que desxifren l'equalització d'una sala, equacions que il·lustren el funcionament d'un micròfon o un altaveu... En fi, molta física. També es van tocar taules de mescla en sales i estudis de ràdio –amb menor freqüència i d'allò més atrotinades, val a dir. Als últims, es van desenvolupar programes de notícies i entrevistes més o menys interessants però molt útils, perquè l'emissió durava setmanes –bé, més que emissió, enregistrament en directe, però s'avaluava la manca d'errors–, i van oferir per tant una bona presa de contacte amb la indústria radiofònica³², la qual, per una banda, fa 'perdre la por', o el respecte, més aviat, a les pràctiques que la defineixen –nervis, tocar botons, l'adrenalina del directe– mentre que, per l'altra, empeny a practicar-los –tracte de la veu, entendre què fa cada botó, convivència amb i gestió de l'adrenalina. Ara bé, aquella branca del so tractada a pinzellades i que de menor temps dedicat va disposar, aquella que, tot i això, va despertar en l'autor l'interès profund en el so que l'ha dut a investigar i a profunditzar de manera autònoma en el fenomen, va ser la dedicada a la creació artística, la del so aplicat a explicar històries, la del so que explica històries. En un dels "mòduls" –assignatures– del grau superior de formació professional, els alumnes van tenir l'oportunitat de sonoritzar de zero un curtmetratge animat ni més ni menys que de deu minutassos –temps que va acabar resultant tediós a un ampli sector dels col·legues a mitjan calendari i que, per tant, va repercutir en un mal polític i ineficax producte final a partir de la meitat aproximada del curt. En canvi, el binomi d'estudiants on es trobava l'autor va gaudir notablement més que la resta. Com a conseqüència directa d'això, el producte final va esdevenir dels millors. Cal dir que sonoritzar un curtmetratge animat implica o comporta una fase d'enregistrament de l'elenc de sons necessaris, i això no es va fer. El que sí que hi havia era llibertat total per usar qualsevol mena de font sonora, sempre que estigués justificada, per descomptat. Això va servir molt útilment a aquells que van prendre's l'exercici com una experiència, perquè consistia bàsicament en

³² catalana i de proximitat

això, en experimentar: no va facilitar-se absolutament cap context que servís de guia, no va mostrar-se en absolut quin camí havia de seguir-se, quines portes havien de creuar-se i quines romandre tancades. Els alumnes no sabien de què anava la història més enllà dels deu minuts d'imatges silenciades que els oferia curt. Aquest fet també va desassossegar alguns companys.

Si els personatges caminen, s'escolten passes? Si s'estableix que sí, com sonen? Sobre quin material caminen? Com han de sonar? Quina és l'acció, què està passant? On succeeix? Hi ha altres fonts que emetin so? Els actors, objectes i esdeveniments ficticis, com sonen? I els extradiegètics?... Totes aquestes preguntes es descobreixen a base de prova i error, posant en pràctica l'enginy i la imaginació, però es responen per mitjà de la crítica que construeix, la que permet assolir certs estàndards de satisfacció creativa personal en un moment determinat –sempre hi ha temps per millorar. A cada sessió, els alumnes caminaven mentre investigaven les passes que els havien dut on les seves decisions conclouïen, dibuixades a les pantalles dels ordinadors en forma de trenca-closques sonor; anaven dissenyant i desxifrant un món sonor del no-res, en base només a la interpretació de les imatges coprotagonistes. I alguns van sortir-se'n prou bé; l'última setmana, després de dos mesos d'esforç, vam visionar-los tots, l'un rere l'altre, els mateixos deu minuts, un per cada binomi d'una classe de trenta estudiants, molts amb els mateixos resultats mediocres i malgirbats, producte de l'avorriment d'aquells que no van gaudir. Però cal distinció perquè, efectivament, alguns van sortir-se'n prou bé. Tant és així que, tant ells com els seus productes, són gratament recordats degut a un factor o altre –originalitat, humor, perspicàcia. Després de tants i tants visionats insípidos, aquests es veien completament diferents, amb petits detalls aquí i allà que sonaven de forma completament nova i alguns arribant a resultar veritablement *interessants*.

Aquella va ser la primera presa de contacte amb el disseny de so i la post-producció d'àudio enfocada a explicar històries. La primera aportació original, a càrrec i responsable del disseny i l'edició sonora, va ser una col·laboració amb els aleshores estudiants del TecnoCampus de Mataró Alejandro Gómez, Ramón White i Marc Sala, producte de la qual va sorgir un curtmetratge audiovisual semi professional titulat *Self-seeker* (Borderless Dream, 2012), que va ser projectada a diversos festivals de caràcter internacional, va ser guardonada amb un premi a l'emprenedoria audiovisual juvenil i va rebre mencions al disseny sonor. D'aleshores ençà, l'interès va créixer exponencialment.

Creació narrativa

Seguint encara en termes de pertinença professional, la lectura i els llibres van estar presents en la vida de l'autor des d'una edat primigènia –en bona part pel fet que a l'escola hi ha llibres. Van haver de passar un parell de lustres, però, per tal que sorgís l'interès de manera espontània i genuïna,

perquè, fins aleshores, la decisió que fossin aquells contes, aquelles històries i no unes altres, les que passaven pels seus ulls, no la prenia ell. Això no és necessàriament perjudicial, a condició que la decisió sigui adequadament presa amb base en el subjecte lector. A casa, a més, sempre hi ha hagut una habitació amb un parell de prestatgeries a rebentar de llibres i, de tant en tant, algú llegint a la butaca del costat. Avui s'ha convertit en un espai molt apreciat però, aleshores, el grau d'influència era baix: estava allà. El segment dedicat als seus llibres —els de l'autor— es va omplir a poc a poc amb el pas del temps i avui ja té la seva prestatgeria personal a la seva habitació, a la qual porta i torna llibres prestats de la gran, l'original. Aviat en aquella tendra època sorgeix la idea que *llegir* està estretament vinculat a *escriure* i, sumant-li el fet que algunes de les històries que l'autor descobria com a conseqüència de bones decisions resultaven d'allò més *interessants*, el següent pas era provar d'inventar-se'n una. El resultat va ser un micro conte que evocava els pensaments i els sentiments que passaven pel cap i el cor d'un noi que anava a un centre comercial a comprar una tarja de felicitació per l'aniversari del seu amor platònic. Va ser presentat per Sant Jordi a l'edició dels Jocs Florals d'algun any i va quedar finalista de la seva categoria, cosa que va establir i enrobustir el vincle de l'autor amb la lectura i l'escriptura.

Durant aquesta època va refermar-se també la idea que, a l'institut —i a la resta de la majoria d'institucions acadèmiques—, de lectures, n'hi ha de dos tipus: del tipus A ho són aquelles que els estudiants han de llegir-se en el transcurs de les assignatures obligatòriament, perquè és material avaluable. La major part són clàssics de la literatura o la poesia catalana, espanyola o universal, segons el curs, però que, tot i tenir un valor inqüestionable, són difícils d'entomar per a qualsevol adult mitjà: embotir el *Cantar de mio Cid* o *Tirant lo Blanc* a nanos i nanes que amb prou feines tenen setze anys és, com a mínim, una mostra d'ambició formidable i, alhora, agosarada. Per a més informació preguntin als seus alumnes si en recorden res maco i valorin el resultat de la majoria. Afortunadament, el tipus B el formen aquelles lectures que, a causa de bones decisions, internes o externes, l'autor gaudeix consumint dins i fora les aules, en el seu entorn de lleure, com a forma de lleure. Un cop acabada la ESO, posterior a l'època de *La Penya dels Tigres* (Thomas Brezina, Cruïlla), va venir la de les *Memòries d'Idhún* (Laura Gallego, SM) i el salt a Carlos Ruiz Zafón primer i Ken Follet després va endinsar el jove autor en uns mons imaginaris tan rics i originals que l'empremta va marcar —tot i que el significat de *kitsch* no va ser-li brindat fins a mitjan carrera, anys després. En aquella època, a més, va rebre durant un curs sencer —massa poc, recordant-ho ara— la influència directa de l'anteriorment mencionat i especialment apreciat Ferran Gadea i Gambús, qui, armat amb els seus mètodes i la seva passió, va despertar-li i motivar l'interès genuí per la literatura de postguerra, per l'obra de Salvador Espriu i el seu mític món de Sinera, per la *Tempestat de Flama* de Rosselló-Pòrcel, tan mística i evocadora. Aquestes són exemples d'una mescla entre l'obligació acadèmica i la passió genuïna, un híbrid dels tipus anteriors, el rar i curiós tipus C. No ho és tant, de fet, si s'analitza la idea que les lectures són assignades a un tipus o altre de classificació segons el

valor sentimental que hom extreu de la presa de contacte amb les susdites, si les entoma amb ganes o sense, i aquest valor, aquesta aprehensió emocional, depèn directament dels encarregats de brindar-los l'oportunitat de llegir. Passant per sobre del fet sobre si és o no adequat, oportú o pertinent per a nanos de setze anys, a en Fulanitu li pots explicar el *Cantar de mio Cid* amb les mateixes ganes amb què treus la brossa o ho pots fer amb la mateixa passió que desborden els comentaristes de futbol. La diferència determina la mida i profunditat de l'empremta.

Per acabar, l'època de la formació professional no serà considerada aquí, perquè és considerada una època de sequera literària. Algun llibre queia per Sant Jordi, però poc més. La vertadera revolució va arribar durant els anys dels viatges de quaranta minuts amb els ferrocarrils, de Barcelona al campus i viceversa. A excepció d'ocasions puntuals –exàmens mal preparats–, cada dia hi havia un forat de vuitanta minuts lliures al tren d'anada i tornada de la universitat. L'autor no recorda una època més prolífera en termes de consum massiu d'històries escrites per a ser llegides. És aquí on és entomat el primer llibre escrit enterament en llengua estrangera, *The Hobbit* (J.R.R.Tolkien, George Allen & Unwin, 1937) –pràctica avui habitual; és aquí on es comença i acaba enterament la segona sèrie de toms manga mai empresa per l'autor, *Knights of Sidonia* (シドニアの騎士, *Shidonia no Kishi*, Tsutomu Nihei, Abril 2009 - Setembre 2015), el primer va ser *Bola de Drac Edició Definitiva* (trenta-cinc toms vermells on s'hi inclou *Bola de Drac* i *Bola de Drac Z*, o sigui, l'obra original de l'autor original Akira Toriyama), molts anys abans. A més, obviant les assignatures avorrides amb ganes, impartides per docents avorrits de la vida, algunes lectures obligatòries i recomanades d'altres matèries ben concretes conduïdes per mestres molt especials esdevenen, un altre cop, *interessants*: les teories i la història de la comunicació, la història del cinema, els corrents artístics del segle XX... Això impulsa de forma directa l'atenció i l'atracció per autors intel·lectuals passats, de la talla de Hermann Hesse, Milan Kundera, Henry Miller o George Orwell; posteriorment s'han investigat obres de Haruki Murakami i Quim Monzó, així com professors espirituals com Krishnamurti o Eckhart Tolle.

Donat l'increment de consum d'històries llegides i la predilecció per la ficció, bona part dels treballs i projectes realitzats a la universitat presenten esquitxos a primer i apareixen del tot amarats a quart d'un ímpetu creatiu conduït per la imaginació sempre que ha sigut possible. Això és evident en les assignatures de guió audiovisual, de ràdio, de realització televisiva fins i tot; d'estudis visuals, d'història del cinema i de l'art contemporani... Però no ho és tant en assignatures empresarials o de sistemes i regulació audiovisual. D'exemples n'hi ha un fotimer. L'últim, abans del present, la redacció del Pràcticum. Un cop omplerts tots els camps que es requereixen des de dalt, l'autor es va dedicar a elaborar un text en format narratiu annexionat al final, un recull en primera persona on s'expliquen esdeveniments i experiències pròpies viscudes durant els quatre mesos d'estada en empresa. I l'autor recorda tedioses les quatre hores diàries d'Excel a l'oficina, i rememora *passar-s'ho bé* redactant aquelles línies.

Creació cinematogràfica

Aquesta neix, creix i es desenvolupa exclusivament gràcies i durant l'experiència universitària. Per una banda, està la millor de les influències: la dels mestres apassionats que saben despertar la guspira de l'interès genuí en els ulls i els cors de les seves alumnes. L'atansament a la indústria cinematogràfica i al setè art –valgui la distinció– va ser, fins aleshores, totalment buida de compromís i goig intel·lectual: les pel·lícules eren pur entreteniment, “per passar l'estona.” Donat que el terme “comunicació audiovisual” és relliscós d'entomar acadèmicament perquè acull moltes arts i coneixements, el grau universitari procura tocar “una mica de tot.” Aquelles assignatures dedicades al cinema han sigut un goig permanent. Generalment, cada dia hi ha només una assignatura, de tres hores per sessió. Si per qualsevol motiu aquella assignatura o aquell professor fastiguegen, ho faran durant tot el semestre complet. Però l'altra cara de la moneda és la que et lleva al matí el dia de la classe que no vols fer, la que et diu que val la pena aguantar fins l'endemà. Les sessions on el mestre presenta majestuosament el fragment d'un film, precedit per contextualitzacions molt específiques, encaminades a conduir les reflexions dels alumnes durant el visionat, per tal de rebre a posteriori una explicació acurada i plaent i debatre sobre històries de cine i del cine, han educat la sensibilitat i el criteri de l'autor, han eixamplat considerablement el seu horitzó mental i l'han dotat d'una visió recarregada de vitalitat i potencial.

I quina és la millor manera de fomentar i enriquir aquest potencial, si no és compartint gustos i inquietuds amb les quasi vuitanta companyes estudiants que comparteixen aula? Val a dir que, afortunadament, sobretot a mesura que han passat els cursos, les assignatures vinculades al cine tenien més aviat pocs matriculats, comparat amb les troncal, si més no –evident, per desgràcia. Se sap que aspirar a solucionar el problema de la superpoblació a les aules, tant com el del foment de l'interès en les arts i els sabers *inútils* sense benefici econòmic –per tant, del setè art i no de la setena indústria– és quelcom que comporta temps i ganes. En aquest cas, però, s'agraeix profundament la manca de solució, perquè, en algunes altres assignatures, les alumnes no van tenir l'oportunitat de practicar aquest debat perquè, amb vuitanta participants, no es pot fer un debat ni en tres hores. Aquí, en canvi, les idees liderades pel metre fluïen i conflúen entre totes. És aquí, doncs, on l'autor multiplica el seu catàleg de títols i estils cinematogràfics, on descobreix totalment l'obra de Quentin Tarantino, de Christopher Nolan o de Studio Ghibli, entre tants d'altres, i alguns no tan *mainstream*, com Gary Moore o les obres d'Edgar Wright. A això se li ha de sumar la pertinaç recerca i experimentació autònoma de títols i directors desconeguts per l'autor, impulsada per l'afany d'investigació i descoberta de valor i discurs artístic. El resultat és l'abans mencionat increment del catàleg i, consegüentment, el de la passió pel setè art. Una joia.

BLOC III:

HISTÒRIA, INDÚSTRIA I MERCAT DE L'ANIMACIÓ AUDIOVISUAL

L'animació és un mètode en què es manipulen imatges per tal que sembli que estan en moviment, de crear la il·lusió de moviment. En animació tradicional, les imatges es dibuixen o es pinten a mà a través de làmines de cel·luloide transparents per ser fotografiades i exhibides a la pel·lícula, però, avui, la majoria de les animacions són imatges generades per ordinador (CGI, *computer generated image*).³³ L'animació i el seu ús estan més generalitzats del que moltes persones creuen. A més de curtmetratges, llargmetratges, gifs animats i altres mitjans exclusius dedicats a la visualització d'imatges en moviment, l'animació també s'utilitza intensament per a videojocs, *motion graphics* i efectes especials, i també és freqüent en les interfícies de les tecnologies de la informació.³⁴

En termes històrics, durant el segle XIX majoritàriament es van dur a terme experiments i es van fabricar utensilis que descobrien la ciència de l'animació. El fenaquistoscopi (del grec “πτηνάκιστισκος” *phénakistiscos* "enganyar" i “σκοπεῖν” *scopein* "examinar, mirar") va ser la primera joguina òptica que permetia reproduir el moviment d'una imatge.³⁵ Va ser inventat simultàniament el 1832 pel físic belga Joseph Plateau i pel matemàtic i inventor austríac Simon von Stampfer i es basava en l'efecte de la persistència de la visió o persistència retinal – propietat del sistema visual humà que explica que les imatges que es visualitzen es mantenen unes fraccions de segon després que hagi desaparegut l'estímul³⁶. El fenaquistoscopi va introduir l'anomenat principi estroboscòpic de l'animació moderna, el qual proporcionaria també la base del zoòtrop (del grec “ζωή” *zoe*, "vida" i “τρόπος” *tropos*, "girar"), una joguina òptica inventada per William George Horner el 1834 i distribuïda el 1867 que també es basa en la persistència retinal per crear la il·lusió de moviment. Funciona

³³ Wikipedia contributors. (2019). Animation. A *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperat el 16 d'abril de 2019 de: <https://en.wikipedia.org/wiki/Animation#History>

³⁴ Buchan, Suzanne (2013). *Pervasive Animation*. New York. Routledge.

³⁵ Prince, Stephen (2010). Through the Looking Glass: Philosophical Toys and Digital Visual Effects. Projections, Volume 4, Issue 2. *Filmoterapia*. Recuperat el 16 d'abril de 2019 de: <http://filmoterapia.pl/wp-content/uploads/2015/07/Through-the-Looking-Glass-Philosophical-Toys-and-Digital-Visual-Effects.pdf>

³⁶ Wikipedia contributors. (2019). Persistence of vision. A *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperat el 16 d'abril de 2019 de: https://en.wikipedia.org/wiki/Persistence_of_vision

col·locant una tira de paper amb seqüències d'imatges dibuixades de les diferents fases de l'acció en un tambor circular amb petites ranures verticals homogèniament distribuïdes, de manera que, al girar el tambor, es crea l'efecte del moviment.³⁷ El 1868 va aparèixer el foliscopi (*flip book* o *flick book*, en anglès, “llibre animat” o “llibreta animada”), un petit llibre de fulletons adreçat generalment als infants que conté una col·lecció d'imatges combinades que varien gradualment d'una pàgina a la següent, de manera que, en passar-les ràpidament, es crea una seqüència animada que genera il·lusió de moviment.³⁸ I similar al zoòtrop, s'inventa el praxinoscopi (del grec “πραξις” *praxis* “moviment” i “σκοπεῖν” *skopein* “examinar, mirar”), inventat per Charles-Émile Reynaud el 1876 i patentat el 1877. Es tracta d'una altra joguina òptica constituïda per un tambor giratori, un cilindre central immòbil envoltat de miralls acoblats i una tira de 12 dibuixos fixada a la part interior del tambor, de manera que quan aquest gira, si es mira un dels miralls interiors, la successió d'imatges crea la impressió de moviment. Reynaud va desenvolupar el seu praxinoscopi de projecció al *Théâtre Optique* amb imatges de colors pintades a mà en una llarga tira perforada entre dues bobines. De finals d'octubre de 1892 a març de 1900, Reynaud va presentar més de dotze mil vuit-cents espectacles a un total de més de cinc-cents mil visitants al *Musée Grévin* de París. La seva sèrie de pel·lícules d'animació *Pantomimes Lumineuses* contenia entre tres-cents i set-cents fotogrames que van ser manipulats cap endavant i cap enrere per durar entre deu i quinze minuts per pel·lícula. La música per a piano i alguns diàlegs es realitzaven en directe, mentre que alguns efectes de so se sincronitzaven amb un electroimant.³⁸

Per la seva banda, W. K. L. Dickson, que treballava sota la direcció de Thomas Alva Edison, va ser el primer a dissenyar el que es coneix amb el nom de Kinetògraf, patentat el 1891. Aquesta càmera era capaç de fer una sèrie de fotografies instantànies sobre l'emulsió fotogràfica estàndard Eastman Kodak recoberta sobre una tira de cel·luloide transparent de 35 mm d'amplada. Els resultats d'aquest treball es van mostrar per primera vegada en públic el 1893, utilitzant l'aparell de visualització dissenyat també per Dickson, el Kinetoscopi, per mitjà del qual, contingut dins d'una caixa gran, només una persona que mirava a través d'un mirall podia veure la pel·lícula.³⁹ L'any següent, Charles Francis Jenkins i el seu projector, el Phantoscopi, van tenir èxit i van amuntegar una bona audiència⁴⁰, mentre Louis i Auguste Lumière perfeccionaven a París el desembre de 1895 el *Cinématographe*, un aparell que permetia prendre, imprimir i projectar una pel·lícula: els germans

³⁷ Biblioteca de Consulta Larousse. (2003). *Diccionario de Arte II*. Barcelona. Spes Editorial SL (RBA). p.310. DL M-50.522-2002. Recuperat el 16 d'abril de 2019.

³⁸ Becker, François. (2019). History, a *Flipbook.info*. Published by: Pascal Fouché. Recuperat el 16 d'abril de 2019 de: <https://www.flipbook.info/history.php>

³⁹ Spehr, Paul (2008). *The Man Who Made Movies: W.K.L. Dickson*. Indiana University Press. John Libbey Publishing.

⁴⁰ Reed, Carey (22 Agost 2015). 150 years on, meet the prolific pioneer who brought us the movie projector. *PBS News Hour*. PBS. Recuperat el 17 d'abril de 2019 de: <https://www.pbs.org/newshour/science/150-years-prolific-pioneer-brought-us-movie-projector>

Lumière van ser els primers a presentar imatges fotogràfiques projectades i mòbils a un públic de més d'una persona a canvi de diners⁴¹.

Si s'enfoca el punt de vista sobre d'animació dibuixada, la pel·lícula coneguda més antiga creada mitjançant l'ús del que es coneix com a animació tradicional (dibuixat a mà) és *Fantasmagorie* (1908) per Émile Cohl. Per la seva banda, inspirat per una altra pel·lícula de stop-motion de Cohl, *Les allumettes animées* (1908), Ladislav Starevich (Владислав Алексáндрович Старéвич en rus; Władysław Starewicz en polonès; 1882 - 1965), un animador rus-polonès conegut com a autor de la primera pel·lícula d'animació de titelles, *The Beautiful Leukanida* (en rus, Прекрасная Люканида, или Война усащей с порочами, 1912) i que també va utilitzar insectes morts i altres animals com a protagonistes de les seves pel·lícules, va començar a fer les seves influents animacions de titelles el 1910.⁴² El 1919 es va publicar el curtmetratge mut d'animació *Feline Follies*, marcant el debut de Fèlix el Gat, sent el primer personatge animat de l'era del cinema mut a guanyar un alt nivell de popularitat. La primera animació amb sincronització sonora total (tant música com diàleg) va ser un curtmetratge de l'estudi d'animació de Walt Disney anomenat *Steamboat Willie*, amb Mickey Mouse com a protagonista, el 1928. Quatre anys més tard, pren forma el primer curt d'animació creat íntegrament amb Technicolor (amb filtres fotogràfics vermells / verds / blaus i tres tires de cinta a la càmera), titulat *Flowers and Trees*, dirigida per Burt Gillett a Disney i, el 1937, *Snow White and the Seven Dwarfs*, també de Disney, va esdevenir el primer llargmetratge animat a tot color.⁴³

És aleshores, durant els anys trenta i cinquanta, quan esdevé l'època daurada de l'animació nord-americana, quan, de la mà de grans estudis com la Warner Bros. i la Metro-Goldwyn-Mayer, entre d'altres, van sorgir personatges animats de la talla de Goofy, Donald i Daisy Duck, Bugs Bunny, Betty Boop, Popeye, Silvestre el gat i Piueta (Piolín), Woody Woodpecker (el Pájaro Loco), Coyote & Road Runner (Correcaminos), el Monstre de Tasmanian o Tom i Jerry.⁴³ En tots els casos anteriors i en la vasta majoria de la resta dels de l'època, la tècnica emprada era l'anomenada animació tradicional (o animació clàssica, animació cel o animació dibuixada a mà), per mitjà de la qual cada fotograma es dibuixa a mà en un suport físic.⁴⁴ Aquesta va ser la tècnica d'animació dominant al cinema fins que la irrupció dels ordinadors va asfaltar el camí cap a la informatització, la digitalització i el naixement i expansió d'Internet. Aleshores, l'animació per ordinador es popularitza arreu com a mètode primordial d'animació, gràcies a *Toy Story* (Pixar Animation Studios, 1995), la primera

⁴¹ Myrent, Glenn (29 desembre 1985). When moview began and no one came. *NY Times*. The New York Times Company. Recuperat el 17 d'abril de 2019 de: <https://www.nytimes.com/1985/12/29/movies/when-moview-began-and-no-one-came.html>

⁴² Wikipedia contributors. (2019). Ladislav Starevich. A *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperat el 20 d'abril de 2019 de: https://en.wikipedia.org/wiki/Ladislav_Starevich

⁴³ Wikipedia contributors. (2019). *History, Animation*. A *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperat el 20 d'abril de 2019 de: <https://en.wikipedia.org/wiki/Animation#History>

⁴⁴ Díaz, Miquel. (31 gener 2010). Animación Tradicional - Cel Animation. *Animación Artesanal*. Recuperat el 20 d'abril de 2019 de: <http://animacionartesanaltecnicas.blogspot.com/2010/01/animacion-tradicional-cel-animation.html>

pel·lícula d'animació completament realitzada emprant aquesta tècnica. La més coneguda és la infografia (també anomenada "3D"): objectes, personatges i fons (*background*) són creats de forma virtual dins d'un programari que recrea un escenari d'aparença tridimensional, amb vistes ortogràfiques i perspectives, de manera que tot el procés es genera dins de l'ordinador. En el cas dels videojocs, on s'empra quasi exclusivament, els gràfics creats són en 3D, encara que els gràfics en 2D encara se segueixen usant àmpliament per a maquinari i connexions lentes, aplicacions en temps real que necessiten renderitzar ràpidament i, també, a causa de decisions artístiques. Els dissenys són elaborats amb l'ajuda de programari especialitzat de disseny, modelat, animació, texturitzat i il·luminació (acabats), i finalment renderitzat.⁴⁵

Les tres pàgines anteriors fan referència quasi exclusivament als continents europeu i americà. Però si parlem d'animació, hem de parlar d'*anime*. La paraula en japonès アニメ, *anime*, és el terme per referir-se a "animació", que significa totes les formes de mitjans animats.⁴⁶ Fora del Japó, l'anime es refereix específicament a l'animació del Japó o com a estil d'animació difós en japonès, sovint caracteritzat per gràfics de colors, personatges vibrants i temes fantàstics.⁴⁷ Les primeres animacions comercials japoneses daten de 1917 i, d'aleshores ençà, la producció ha continuat augmentant constantment. L'estil característic de l'art animat va sorgir a la dècada dels 60 amb les obres d'Osamu Tezuka i es va estendre internacionalment a finals del segle XX, desenvolupant una gran audiència nacional i internacional. Es classifica en nombrosos gèneres i en diversos mercats, dirigits a diferents públics amplis i de nínxol.⁴⁸

L'animació japonesa va començar a principis del segle XX, quan els cineastes japonesos van experimentar amb les tècniques d'animació que van ser pioneres a França, Alemanya, Estats Units i Rússia.⁴⁹ Com s'ha mencionat fa uns instants, el 1917 va ser l'any on van començar a aparèixer les primeres obres professionals i publicitàries. Animadors com Ōten Shimokawa i Seitarou Kitayama van produir-ne nombroses, sent la pel·lícula més antiga que va sobreviure la titulada *Namakura Gatana de Kouchi*, un clip de dos minuts d'un samurai que tractava de testejar una nova espasa en el seu enemic només per sofrir la derrota.⁵⁰ El gran terratrèmol de Kantō de 1923 va provocar una

⁴⁵ Wikipedia contributors. (2019). Computer animation. A *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperat el 20 d'abril de 2019 de: https://en.wikipedia.org/wiki/Computer_animation#Explanation

⁴⁶ Anime News Network. (2019) Anime. *Anime News Network*. Recuperat el 20 d'abril de 2019 de: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=45>

⁴⁷ Merriam-Webster. (2019). Anime. *Merriam-Webster Dictionaries*. Recuperat el 21 d'abril de 2019 de: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/anime>

⁴⁸ Good Word Guide (2019). Anime. *Good Word Guide*. Recuperat el 21 d'abril de 2019 de: <https://www.goodwordguide.com/define/anime>

⁴⁹ Schodt, Frederik L. (1997). *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics* (Reprint ed.). Tokyo, Japan: Kodansha International.

⁵⁰ Litten, Frederick S. (17 juny 2014) Some remarks on the first Japanese animation films in 1917. *Litten.de*. Recuperat el 21 d'abril de 2019: <http://litten.de/fulltext/ani1917.pdf>

destrucció generalitzada de la infraestructura japonesa i la destrucció del magatzem de Shimokawa, destruint la majoria d'aquests primers treballs.⁵¹

A la dècada de 1930, l'animació estava ben establerta al Japó com a format alternatiu a la indústria de l'acció en viu. Creadors com Kenzō Masaoka i Mitsuyo Seo van fer grans progressos en la tècnica d'animació; es van beneficiar del patrocini del govern, que feia servir animadors per produir curtmetratges educatius i propaganda.⁵² El primer anime parlat va ser *Chikara a Onna no Yo no Naka*, produïda per Masaoka el 1933 ⁵³ i, deu anys més tard, va arribar el primer llargmetratge d'animació, *Momotarō, Déu de les onades* (桃太郎 海の神兵 *Momotarō - Umi no Shinpei*) dirigit per Seo el 1944 amb el patrocini de l'Armada Imperial Japonesa. A la dècada dels seixanta, l'artista i animador de manga Osamu Tezuka va adaptar i simplificar moltes tècniques d'animació de Disney per reduir costos i limitar el nombre de fotogrames en produccions.⁵⁴ *Tres Contes* (新しい動画 3つのはなし, *Mitsu no Hanashi*), emès el 1960, va ser el primer anime presentat a la televisió.

La dècada de 1970 va experimentar un augment molt notable del creixement de la popularitat del manga, dels còmics japonesos i de les novel·les gràfiques, moltes de les quals posteriorment passen a animar-se. La tasca d'Osamu Tezuka va cridar especial atenció: la seva obra, i la d'altres pioners en aquest camp, van inspirar característiques i gèneres que segueixen sent elements fonamentals de l'anime actual. El gènere "robot gegant" (conegut com a "mecha" fora del Japó), per exemple, va prendre forma sota Tezuka, revolucionat després a finals de la dècada per Yoshiyuki Tomino, Go Nagai i d'altres.⁵⁵ A la dècada dels vuitanta, l'anime es va difondre i divulgar al Japó de forma prominent (encara que menys que el manga) i va experimentar un auge en la producció. Després d'una adaptació reeixida als mercats estrangers en els anys vuitanta, l'anime va guanyar una major acceptació en aquests mercats en els anys noranta i encara més al començament del segle XXI: el 2002 s'estrena *Spirited Away* (*El viatge de Chihiro*, 千と千尋の神隠し, *Sen to Chihiro no Kamikakushi*), una producció de Studio Ghibli dirigida per l'aclamat Hayao Miyazaki, que ha guanyat 35 de les 38 nominacions que ha rebut en diversos festivals internacionals de prestigi, d'entre els quals els 75th Academy Awards del 2003, on va guanyar l'Oscar a la millor pel·lícula animada.⁴³

*

*

*

*

⁵¹ Clements, Jonathan; McCarthy, Helen (2006). *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917*. Berkeley, Calif. Stone Bridge Press.

⁵² Sharp, Jasper (23 setembre 2004). *Pioneers of Japanese Animation (Part 1)*. *Midnight Eye*. Recuperat el 22 d'abril de 2019 de: <http://www.midnighteye.com/features/pioneers-of-japanese-animation-at-pifan-part-1/>

⁵³ Kōdansha. (1993). *Japan: An Illustrated Encyclopedia*. Tokyo. Kōdansha Ltd.

⁵⁴ Brenner, Robin (2007). *Understanding Manga and Anime*. Devon Libraries Unlimited.

⁵⁵ Patten, Fred (2004). *Watching Anime, Reading Manga: 25 Years of Essays and Reviews*. Berkeley. Stone Bridge Press.

L'Organització de Comerç Exterior del Japó (JETRO) va valorar el mercat d'anime domèstic al Japó en ¥2,4 trilions de iens (\$24.000 milions de dòlars americans, en anglès USD), incloent-hi els ¥2 bilions en productes amb llicència durant el 2005.⁵⁶ La mateixa organització va informar també que les vendes de les exportacions d'anime a l'estranger el mateix any van ser de ¥2 bilions de iens (\$18.000 milions USD)⁵⁶, així com el mercat d'anime als Estats Units, valorat en ¥520 milions de iens (\$5,2 bilions USD), incloent-hi \$500 milions USD en vendes de vídeo d'ús domèstic i més de \$4.000 milions USD procedents de productes amb llicència, l'any 2005⁵⁷. JETRO va projectar també aquell any que el mercat mundial de l'anime, incloses les vendes de productes amb llicència, creixeria fins a ¥10 bilions de iens (\$100.000 milions USD) el 2019.⁵⁷ Doncs bé, el 2008, el mercat global de l'animació era de \$68.400 milions USD i el 2010 es va estimar que era proper als \$80 milions USD.⁵⁷ El mercat de l'anime a la Xina va ser valorat en \$21.000 milions USD el 2017,⁵⁸ i es preveu que arribi als \$31.000 milions USD per al 2020.⁵⁹ L'animació com a art i com a indústria ha continuat prosperant a partir de mitjans de la dècada de 2010 perquè els projectes animats ben fets poden trobar i, de fet, troben, públics sense fronteres polítiques i en ambdós hemisferis. Els llargmetratges animats van retornar els majors marges bruts de tots els gèneres cinematogràfics en el període 2004–2013 (al voltant del 52%).⁶⁰ Actualment, el valor total de la indústria mundial de l'animació ha sigut de \$259.000 milions USD el 2018 i es preveu que arribi als \$270.000 milions USD el 2020. La majoria dels segments de la indústria de l'animació creixen a un ritme del 2%.⁵⁷

La demanda d'animació, VFX i videojocs s'ha ampliat gràcies a l'augment de les hores de transmissió dirigida per televisió per cable i per satèl·lit, la disponibilitat d'accés a Internet de baix cost i la penetració de dispositius mòbils, juntament amb la creixent popularitat dels serveis de *streaming* de vídeo. A més, la demanda d'animació i contingut VFX per potenciar experiències immersives, com ara la realitat augmentada i la realitat virtual, està creixent de manera exponencial. El ràpid avanç de la tecnologia ha posat aquestes pràctiques tecnològiques a disposició de les

⁵⁶ Kaifu, M. Digital Contents White Paper 2004. (15 febrer 2005). Scanning the Media: Japanese Anime – Within Sight of a 10 Trillion Yen Global Markets. JETRO. Recuperat el 22 d'abril de 2019 de:

<https://web.archive.org/web/20050310035337/www.jmrlsi.co.jp/english/inthemediascan/2005/01.html>

⁵⁷ Research and Markets. (7 gener 2019). Global Animation, VFX & Games Markets, 2018-2020: Total Value of Global Animation Industry is Projected to Reach US\$ 270 Billion. PRNewswire. Recuperat el 22 d'abril de 2019 de:

<https://www.prnewswire.com/news-releases/global-animation-vfx--games-markets-2018-2020-total-value-of-global-animation-industry-is-projected-to-reach-us-270-billion-300773718.html>

⁵⁸ Kodaka, W., CHO, Y. (2 maig 2017). Anime a \$21bn market – in China. Nikkei. Recuperat el 22 d'abril de 2019 de:

<https://asia.nikkei.com/Life-Arts/Arts/Anime-a-21bn-market-in-China>

⁵⁹ Yilun Chen, L. (18 març 2016). Tencent taps ninja Naruto to chase China's \$31 billion anime market. The Japan Times. Recuperat el 22 d'abril de 2019 de: <https://www.japantimes.co.jp/news/2016/03/18/business/tencent-taps-ninja-naruto-chase-chinas-31-billion-anime-market/#.XPFQorfVKUk>

⁶⁰ McDuling, J. (3 juliol 2014). Hollywood Is Giving Up on Comedy. The Atlantic. The Atlantic Monthly Group. Recuperat el 22 d'abril de 2019 de: <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2014/07/the-completely-serious-decline-of-the-hollywood-comedy/373914/>

masses i aquesta indústria s'ha convertit en un dels segments de més ràpid creixement del mercat mundial de mitjans i entreteniment. Cada vegada veiem més la producció d'animació global, VFX i videojocs en un mode de distribució global. Les tasques i la feina de producció s'estan convertint en globals, amb incentius fiscals, baixos costos laborals regionals i menors costos computacionals, que fan pressió a les empreses per reduir costos i establir instal·lacions en regions amb avantatges fiscals o de baix cost. Aquest és un model que cada vegada és més utilitzat pels productors de continguts. La despesa en efectes especials com a percentatge del cost total de producció és aproximadament del 20% - 25%. La forma tradicional de visualització de continguts dóna pas a un fort augment del consum de vídeo en *streaming*. La mida d'aquest mercat per a continguts d'animació va ser de \$2,9 milions de dòlars USD el 2018 i està creixent a una taxa anual del 8%. La indústria mundial dels videojocs va assolir els \$96.000 milions de dòlars USD el 2018. La indústria mundial d'esports electrònics o *eSports* està creixent a un ritme del 30% anual i es preveu que sigui una indústria de \$1.000 milions de dòlars USD el 2019.⁵⁷

Els consumidors mundials mostren una apetència creixent per experiències visuals d'alta definició. Els productors de pel·lícules exigeixen produccions de gran qualitat amb efectes visuals atractius i animacions reals, i els estudis inclouen més animacions i captures de VFX en pel·lícules. El contingut d'animació, VFX i videojocs es consumeix no només a Netflix, Amazon, Hulu i HBO, sinó també a YouTube, Twitter, Facebook i Twitch. Amb la creixent penetració d'Internet i l'accés a dispositius multimèdia, els clients consumeixen un contingut més immersiu a través de televisors, tauletes i *smartphones* amb ultra alta definició, tot dedicant més temps a transmetre continguts digitals. L'*streaming* de vídeo és el canal de distribució de segment de més ràpid creixement per a l'animació i està experimentant un creixement de dos dígit, el qual es preveu que continuï durant els anys vinents. Aquest creixement s'atribueix al creixement exponencial del nombre de visors i reproductors de vídeo en línia a tot el món.⁵⁷

BLOC III: VIABILITAT I PROMOCIÓ

Estudi de cas: Stardew Valley

El 2011, Eric Barone es va graduar a la Universitat de Washington Tacoma amb un títol d'informàtica sota el braç, però no va poder aconseguir feina a la indústria i va haver de treballar com a acomodador al teatre Paramount de Seattle.⁶¹ Buscant millorar les seves habilitats informàtiques per obtenir millors resultats en termes de perspectiva laboral, va arribar a la idea d'elaborar un videojoc que fomentaria també la seva ambiciosa vessant artística.⁶²

Resulta que Barone era un fan de *Story of Seasons*, coneguda al Japó com *Bokujo Monogatari* (牧場物語, *lit. Ranch Story*), i anteriorment coneguda com a *Harvest Moon*, una sèrie de videojocs de simulació agrícola creada per Yasuhiro Wada i produïda per Victor Interactive Software (adquirida per Marvelous Entertainment el 2003, ara Marvelous Inc.).⁶³ Aleshores, sentint que "la sèrie havia anat progressivament empitjorant després de *Harvest Moon: Back to Nature* (1999)", Barone va començar originalment *Stardew Valley* com una alternativa moderna creada pels fans de la sèrie *Harvest Moon*. Es va inspirar també en altres jocs del caire d'*Animal Crossing* (Nintendo, 2001), *Rune Factory* (Neverland Co., 2006), *Minecraft* (Mojang, 2011) i *Terraria* (Re-Logic, 2011), afegint al seu projecte característiques d'aquests com l'artesanía, les missions i el combat.

Inicialment, Barone va considerar publicar el títol a Xbox Live Indie Games (abreujat com XBLIG i anomenat anteriorment Xbox Live Community Games a causa de les facilitats de publicar en aquesta plataforma (abreujat com XBLCG, és plataforma de distribució de videojocs creats per desenvolupadors individuals o petits equips de desenvolupadors independents llançats al Xbox Live Marketplace de Microsoft per a la consola de sobretaula Xbox 360)⁶⁴. Però aviat va descobrir que l'abast del joc va passar a ser molt més estès, extens, i dilatat del previst inicialment.⁶² Barone va

⁶¹ Singal, J. (14 març 2016). How a First-time Developer Created Stardew Valley, 2016's Best Game to Date. *Vulture*. New York Media, LLC. Recuperat el 26 d'abril de 2019 de: <https://www.vulture.com/2016/03/first-time-developer-made-stardew-valley.html>

⁶² Marks, T. (10 març 2016). Interview: What's next for Stardew Valley. *PC Gamer*. Recuperat el 26 d'abril de 2019 de: <https://www.pcgamer.com/stardew-valley-interview/>

⁶³ Wikipedia contributors. (2019). *Story of Seasons*. A *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperat el 26 d'abril de 2019 de: https://en.wikipedia.org/wiki/Story_of_Seasons

⁶⁴ Wikipedia contributors. (2019). *Xbox Live Indie Games*. A *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperat el 26 d'abril de 2019 de: https://en.wikipedia.org/wiki/Xbox_Live_Indie_Games

anunciar el joc el setembre de 2012, finalment usant el sistema Greenlight⁶⁵, un servei a través del qual els usuaris de Steam –la plataforma de distribució digital de videojocs més important del món, de la nord-americana Valve Corporation– trien els jocs que es van incorporant al catàleg del servei. Els desenvolupadors poden enviar informació sobre els seus jocs, així com les versions inicials o *beta*, per a la consideració dels usuaris, els quals es comprometen a donar-los suport si així ho creuen convenient, i Valve ajudaria a fer que els videojocs més populars estiguessin disponibles a la botiga d'Steam. Després que el títol tingués un gran suport per part de la comunitat, Barone va començar a treballar-hi en la totalitat del seu temps, i va col·laborar amb les comunitats de Reddit i Twitter per discutir els seus progressos i rebre *feedback* sobre els afegits proposats.⁶⁶ Finn Brice, director de Chucklefish, el va abordar poc després del període Greenlight de 2013 i es va oferir per ajudar-lo a publicar el joc, assumint moltes de les activitats no directament relacionades amb el *development process*, com ara *site hosting* –la part empresarial. Barone va considerar la implicació de Chucklefish afortunada, ja que va permetre-li passar-se quatre anys treballant en el projecte, refent-lo en diverses ocasions, essent l'únic desenvolupador del joc, de vegades passant 10 hores o més al dia treballant-hi. El va programar en C#⁶⁷ utilitzant el framework XNA de Microsoft⁶⁸, alhora que va crear tot el *píxel art* del joc i va compondre tota la música.⁶⁹ Formidable, com a mínim. I ambicions.

Barone volia donar al jugador la sensació d'immersió en una petita comunitat agrícola, afirmant que la seva ambició era que “[el seu] fos un joc divertit, alhora que tingués missatges del món real”.⁶⁸ La sinopsi situa al jugador prenent el paper d'un personatge que, per allunyar-se de l'enrenou de la ciutat, pren el relleu de la degradada granja del seu avi, que acaba de morir, en un lloc conegut com Stardew Valley. El jugador gestiona els nivells d'energia i de temps del seu personatge a mesura que neteja terres, planta i atén el conreu, el bestiar, l'artesania, les mines per a minerals, alhora que participa en activitats socials amb els diferents residents de la petita ciutat –inclosos romanços que poden acabar en matrimoni–, tot mentre guanya i estalvia diners “del joc” (*in-*

⁶⁵ Allegra, F. (29 febrer 2016). How did indie farming sim Stardew Valley top the Steam sales chart? *Polygon*. Recuperat el 26 d'abril de 2019 de: <https://www.polygon.com/2016/2/29/11134934/stardew-valley-steam-indie-farming-rpg-harvest-moon>

⁶⁶ Baker, C. (9 març 2016). The 4 years of self-imposed crunch that went into Stardew Valley. *Gamasutra*. Recuperat el 26 d'abril de 2019 de: http://gamasutra.com/view/news/267563/The_4_years_of_selfimposed_crunch_that_went_into_Stardew_Valley.php

⁶⁷ **C#** (pronunciat *C sharp*) és un llenguatge de programació multi-paradigma d'ús general que engloba *strong typing*, *lexically scoped*, *imperative*, *declarative*, *functional*, *generic*, *object-oriented (class-based)*, and *component-oriented programming disciplines*. [Wikipedia contributors. (2019). C Sharp (programming language). A *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperat el 26 d'abril de 2019 de: [https://en.wikipedia.org/wiki/C_Sharp_\(programming_language\)](https://en.wikipedia.org/wiki/C_Sharp_(programming_language))]

⁶⁸ **Microsoft XNA** és un conjunt d'eines gratuïtes amb un entorn d'execució gestionat proporcionat per Microsoft que facilita el desenvolupament i la gestió de videojocs. XNA es basa en .NET Framework, amb versions que s'executen a Windows NT, Windows Phone i Xbox 360. [Wikipedia contributors. (2019). Microsoft XNA. A *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperat el 26 d'abril de 2019 de: https://en.wikipedia.org/wiki/Microsoft_XNA]

⁶⁹ Lin, A. (23 febrer 2016). Stardew Valley: Pushing the Boundaries of Farming RPGs. *The Cornell Daily Sun*. Recuperat el 26 d'abril de 2019 de: <https://cornellsun.com/2016/02/23/stardew-valley-pushing-the-boundaries-of-farming-rpgs/>

game currency) per ampliar la seva granja. El joc compta amb el que es coneix com “món obert” (*open-world game*), cosa que permet al jugador assumir i involucrar-se en les activitats que més oportunes consideri en l'instant temporal que triï. El joc també compta amb un mode multi jugador cooperatiu per a quatre jugadors. L'abril de 2015, Barone va anunciar que tenia intenció de llançar el joc únicament quan el seu sentit crític li digués que estava acabat completament, refusant finalment publicar-lo al *Early Access Program*⁷⁰ o acceptar pagaments previs a la venda,⁷³ pràctiques avui desbordades pel negligent mal ús de mega-corporacions audiovisuals que estiren i retallen per tal de treure't els calers de la cartera (les imatges d'aquesta pàgina i la següent ho expliquen millor que l'autor):



Figura 1. A look at games thought history with help from the Mona Lisa. Primera part. Publicat a Reddit el 5 de maig de 2018 per l'usuari u/Thisbetterbefood12. Recuperat de Google Images el 27 d'abril de 2019.

⁷⁰ *Early Access*, també conegut com a finançament anticipat, accés alfa o alfa pagat, és un model de finançament en la indústria dels videojocs mitjançant el qual els consumidors poden comprar i jugar un joc en els diferents cicles de desenvolupament abans de la publicació (pre-alfa, alpha, beta), mentre que el desenvolupador és capaç d'utilitzar aquests fons per continuar el desenvolupament del joc. [Wikipedia contributors. (2019). Early access. A *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperat el 27 d'abril de 2019 de: https://en.wikipedia.org/wiki/Early_access]



Figura 2. A look at games thought history with help from the Mona Lisa. Segona part. Publicat a Reddit el 5 de maig de 2018 per l'usuari u/Thisbetterbefood12. Recuperat de Google Images el 27 d'abril de 2019.

El joc va ser publicat oficialment per a Microsoft Windows el 26 de febrer de 2016 però, després del seu llançament, Barone va continuar treballant en el joc, rebent comentaris de la comunitat i arreglant errors, i preveia afegir més *end-game content* –contingut per al jugador un cop s'ha “passat” el joc–, suport per a modificacions d'usuaris –en anglès, *mods*– i versions per a consoles.^{69,72} Stardew Valley va rebre comentaris "generalment favorables" segons Metacritic; Jesse Singal escriu per al The Boston Globe que el joc és “*utterly compelling, lovingly crafted*” i que proporciona al jugador nombroses activitats per fer sense caure en un cicle d'activitats repetitives.⁷¹ Elise Favis, de Game Informer, relata que veure el seu germà autista jugar a Stardew Valley la va ajudar a entendre millor la seva condició, ja que el joc proporciona una estructura suficientment complexa dels esdeveniments actuals amb una visió suficient simple dels futurs que permet al seu germà gaudir del joc.⁷² En els dos primers mesos després del seu llançament, Stardew Valley va ser un dels jocs més venuts de Steam, venent les dues primeres setmanes més de quatre-centes mil

⁷¹ Singal, J. (17 març 2016). In 'Stardew Valley,' you reap what you sow. *Boston Globe*. Recuperat el 27 d'abril de 2019 de: <https://www.bostonglobe.com/arts/2016/03/17/stardew-valley-you-reap-what-you-sow/OtevYl1D31M5x2KWGCIHPK/story.html>

⁷² Favis, E. (28 abril 2016). Understanding Autism Through Stardew Valley. *Game Informer*. Recuperat el 27 d'abril de 2019 de: <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2016/04/28/understanding-autism-through-stardew-valley.aspx>

còpies a Steam i GOG.com⁷³ –un altre servei de distribució digital de videojocs, aquest de la reconeguda empresa polonesa CD Projekt Red, autors de l'adaptació i clam de la saga de The Witcher– i a principis d'abril del mateix any, s'han venut més d'un milió de còpies.⁷⁴ Valve va informar que Stardew Valley es trobava entre els primers vint-i-quatre jocs que més ingressos generaven a Steam durant el 2016.⁷⁵ Els periodistes van assenyalar que la comunitat havia donat suport a Barone; mentre que hi havia alguns jugadors que van obtenir-lo de manera il·legal, aquests van quedar impressionats amb el joc i molts van acabar comprant-lo, mentre que altres jugadors van fer ofertes per ajudar a pagar a aquells que no se'l podien permetre.⁷⁶

Això últim dona a peu a parlar de la pirateria i els tres tipus de consum ben diferenciats que existeixen en la indústria dels videojocs. A l'aula, però, malauradament, l'únic que se'ns ha dit és que la pirateria és dolenta; quan aixeques el braç i preguntes per què, et responen “perquè no mengeu plàncton.” I següent diapositiva. Precisament, hi ha jugadors que han de triar entre menjar plàncton o jugar. I hi ha qui diu que l'accés a la cultura (cinema, literatura, fotografia, teatre, pintura, música) i els productes culturals (pel·lícules, llibres i articles, còmics, exposicions, actuacions, cançons) no han d'estar a l'abast només d'aquells qui se'ls poden permetre i prou, per tant, supeditats al poder econòmic. No s'ha de restringir per cap raó, ni de sexe, ni de religió, ni de classe social. Que la seva qualitat minva tràgicament quan esdevé un producte de consum més. Per això s'ha de lluitar contra el Kitsch, també, del qual en parlarem més endavant. A més, per acabar-ho d'adobar, algunes empreses amb una important manca d'escrúpols i vergonya usen el mètode de retall de la Mona Lisa –que, per si no s'ha acabat de copsar, és indecent i indignant– amb uns productes que ni tan sols estan acabats. I si fossin barats, “accessibles”, doncs encara, que tampoc; però és que, de mitjana, les versions estàndard valen setanta euros de llançament. No tothom disposa d'aquests diners per a invertir en cultura i, per descomptat, ni la cultura ni els productes culturals no hauria de ser tan cars. Ho són perquè no són ni una cosa ni l'altra: són productes de mercat. Avui, el mercat està ple d'exemples de videojocs literalment trencats, que no es poden jugar, replets de *bugs* i errors que interfereixen afectant negativament l'experiència de joc –si no l'impedeixen. L'últim cas escandalós ha sigut *Fallout 76* (Bethesda Studios, 2018): PC World, revista informàtica global que ofereix assessorament sobre diversos aspectes d'ordinadors i articles relacionats, Internet i altres productes i serveis de tecnologia personal, va acabar la seva *review* del joc abans d'hora a causa de la frustració

⁷³ Barrett, B. (29 febrer 2016). Stardew Valley, a PC Harvest Moon-like indie game, rockets to the top of Steam top sellers. *PC Games N*. Recuperat el 27 d'abril de 2019 de: <https://www.pcgamesn.com/stardew-valley/stardew-valley-a-pc-harvest-moon-like-indie-game-rockets-to-the-top-of-steam-top-sellers-chart>

⁷⁴ Dealessandri, M. (8 abril 2016). How Stardew Valley won Steam. *MCV*. Recuperat el 27 d'abril de 2019 de: <https://web.archive.org/web/20160422065932/http://www.mcvuk.com/index.php/news/read/in-the-valley-of-success/0165236>

⁷⁵ Williams, M. (3 gener 2017). GTA 5 and Civilization 6 Top Steam Best-Sellers of 2016. *US Gamer*. Recuperat el 27 d'abril de 2019 de: <https://www.usgamer.net/articles/gta-5-and-civilization-6-top-steam-best-sellers-of-2016>

⁷⁶ Hernandez, P. (2 març 2016). A Surprising Number of People Feel Bad For Pirating Stardew Valley. *Kotaku*. Recuperat el 27 d'abril de 2019 de: <https://kotaku.com/a-surprising-number-of-people-feel-bad-for-pirating-sta-1762379596>

soferta amb el rendiment tècnic de *Fallout 76* i va dir que, per a ells, encara no seria un gran joc fins i tot si "funcionés correctament"⁷⁷. Se cita PC World pel seu caràcter ambivalent en tecnologia informàtica, però milers d'articles es poden trobar en una ràpida recerca comentant el fiasco del cas. I desenes, si no centenars, d'exemples similars han ocorregut abans. I, desgraciadament, més en vindran.

Retornant a l'assumpte de l'estudi de cas, Yasuhiro Wada, el creador de la sèrie Harvest Moon en què es va inspirar Stardew Valley, va afirmar que estava "molt feliç" amb el joc, ja que "ha demostrat que [Harvest Moon] no ha caigut en l'oblit i continua amb esperit". També va afirmar que el plantejament de Barone amb Stardew Valley va ser capaç de "conservar la llibertat que havia volgut mantenir en la sèrie Harvest Moon però que s'havia perdut en les últimes entregues", amb un major enfocament en animació i gràfics.⁷⁸ Gamasutra va nomenar Barone un dels deu desenvolupadors més importants del 2016, identificant que havia desenvolupat quelcom que "va aportar nous aires de vida al gènere," dominat fins aleshores per la sèrie Harvest Moon.⁷⁹

A finals de 2017, amb llançaments per a les tres principals consoles (PlayStation4 de Sony, Xbox One de Microsoft i Switch de Nintendo), Stardew Valley havia venut més de 3,5 milions d'unitats, segons una empresa d'investigació SuperData.⁸⁰ El títol també va ser el joc més descarregat de Nintendo Switch el 2017, tot i que aquesta acabava de sortir –es va llançar a l'octubre del mateix any. Sensor Tower va estimar que en les primeres tres setmanes del joc a l'App Store d'Apple, havia guanyat més d'\$1 milió de USD en ingressos.⁸¹

⁷⁷ Dingman, H. (21 novembre 2018). "*Fallout 76 review: Almost hell, West Virginia*". *PCWorld*. Recuperat el 27 d'abril de 2019 de: <https://www.pcworld.com/article/3323056/fallout-76-review.html>

⁷⁸ Espineli, M. (20 novembre 2016). Harvest Moon Creator on His New Game and How Stardew Valley Carries on His Legacy. *GameSpot*. Recuperat el 26 d'abril de 2019 de: <https://www.gamespot.com/articles/harvest-moon-creator-on-his-new-game-and-how-stard/1100-6445583/>

⁷⁹ Gamasutra Staff. (12 desembre 2016). Gamasutra's Best of 2016: The top 10 game developers of the year. *Gamasutra*. Recuperat el 26 d'abril de 2019 de: http://www.gamasutra.com/view/news/287153/Gamasutras_Best_of_2016_The_top_10_game_developers_of_the_year.php

⁸⁰ Chan, S. (19 gener 2018). SuperData: Stardew Valley is an indie success with over 3.5 million copies sold. *Venture Beat*. Recuperat el 27 d'abril de 2019 de: <https://venturebeat.com/2018/01/19/superdata-stardew-valley-is-an-indie-success-with-over-3-5-million-copies-sold/>

⁸¹ Valentine, R (15 novembre 2018). Stardew Valley grosses \$1 million in iOS debut. *GamesIndustry.biz*. Recuperat el 27 d'abril de 2019 de: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-11-14-stardew-valley-grosses-usd1-million-in-ios-debut>

Viabilitat i Promoció

Resulta útil fixar-se en el cas anterior, *Stardew Valley*, a l'hora d'entomar tradicionalment la ideació, la creació i la duta a terme d'un producte que ha de ser venut en un mercat regit per lleis d'oferta, demanda, lliure circulació de capital, etc. Com un mantra deslligat de qualsevol connotació espiritual, s'ha repetit entre els murs de les aules de la facultat que els projectes audiovisuals els duen a terme equips a) de personal nombrós, b) amb tasques diferenciades (divisió del treball, que en diuen, molt útil durant la industrialització) i c) que costen un ull de la cara, escala material, tècnica i formativa. Bé, doncs, de cara a la cadena de producció industrial, per exemple, d'un cotxe, resulta "viable", "rendible" que un obrer es dediqui únicament a assemblar una porta mentre l'altre es dedica a muntar només un vidre. Surt més barat, es fabrica més quantitat de producte en menor quantitat de temps, etc. Recordin el famós *Modern Times* (1936) de Charles Chaplin, on el protagonista era l'encarregat d'enroscar i el del seu costat de foradar. En la indústria audiovisual, has de tenir un equip de gent especialitzada treballant en la preproducció (molta feina administrativa i de planificació –la de la trilogia d'El Senyor dels Anells va durar prop de tres anys⁸²); un altre equip format per tècnics especialitzats en màquines (fotografia, llum, so, escena) i per artistes (decorat, vestuari, maquillatge, cast); un tercer equip de membres dedicats a la postproducció (informàtics) i un quart format pels departaments de màrqueting, promoció i distribució. Pot ser a primer cop d'ull que els processos d'ideació, creació i duta a terme d'una pel·lícula tinguin major semblança amb els d'un videojoc que no pas amb els d'un cotxe, donat que ambdós productes, pel·lícula i videojoc, caben dins la categoria "producte audiovisual". Bé, doncs el cas d'Eric Barone i la seva experiència contradiuen les praxis corporativistes "industrials" per mitjà de les quals la "indústria" porta funcionant des del seu naixement. Si bé és cert que, fins ara, aquest mètode podia ser el que més rendibilitat i viabilitat econòmica donés segons les lleis i normes del capital, no hi ha dubte que, al segle XXI, els ordinadors, la digitalització i Internet han canviat el paradigma. Avui, més que mai, el temps és or. I la informació és poder. Nous mètodes i sistemes de control, censura i repressió han aparegut; en contra de la privatització de la cultura, el coneixement, i la informació, molt important referenciar el *Guerrilla Open Access Manifesto* d'Aaron Swartz, programador informàtic nord-americà, empresari, escriptor, organitzador polític i hacktivista a Internet, per entendre millor el desastre de situació que tenim. Com deia Antonio Gramsci, *el vell no vol morir i el nou no pot néixer*.

⁸² Jackson, P., Osborne, B., & Walsh, F. (Producers), & Jackson, P. (Director). (2003). *The lord of the rings: The return of the king* [Motion Picture]. USA: New Line Cinema.

Personalment, l'autor es troba, en el moment de la redacció d'aquest text, en una situació força similar a la de Barone: a punt d'acabar els estudis i sense sortida laboral clara. El seu exemple resulta d'allò més inspirador. El seu procés, si bé dur o carregós (jornades laborals llargues, centralització), és també un dels que més reforcen la idea d'independència econòmica, o manca de finalitat de benefici econòmic a curt terme, d'independència creativa, alliberant-se per tant de les decisions que puguin prendre altres agents amb altres interessos que no siguin els de l'autor... A més, proporciona autonomia i emprenedoria a l'hora d'entomar la feina. És cert que Espanya avui no és ni de bon tros recomanable ser d'autònom, en termes professionals, i que l'emprenedoria està plena de traves. Però les eines brindades a partir de l'avanç tecnològic permeten abastar l'àmbit internacional molt més fàcilment. Abans, les famílies de pobletans les formaven la gent que naixia a la regió; avui la gent viatja. Espanya ara és una porqueria en molts aspectes, efectivament; nogensmenys, el mercat al qual el projecte aspira a arribar no és el domèstic.

Per una banda, s'estudia emprendre la creació del curtmetratge animat amb l'objectiu de guanyar experiència en el camp professional i de fomentar el desenvolupament artístic, creatiu i imaginatiu. A mesura que això passa, és molt important establir una relació amb l'audiència potencial, com Barone va fer amb els usuaris de Twitter i Reddit. A Internet, a part de seure i mirar, l'audiència interactua de forma molt més directa, i això obre un seguit de portes. De fet, si extrapolem el sistema tradicional de producció d'audiovisuals, l'únic moment en què hi ha interacció amb l'audiència és aquell en què aquesta ha de consumir el producte –i, si volen, en tot cas, a posteriori. Per tal d'elaborar el producte, sí o sí, els creadors de continguts han d'interactuar amb els productors de contingut, els qui paguen. Barone s'ha saltat aquest pas d'entremig: ell interacciona directament amb els potencials usuaris del seu producte i, segons les característiques d'aquesta interacció, el volum d'adeptes pot augmentar considerablement. Si bé és cert que la major part dels consumidors de *Stardew Valley* van interaccionar amb el títol únicament un cop el van veure publicat als diversos serveis que existeixen, una bona *fanbase* va ser la que va ajudar i donar suport directament al creador de contingut, no només econòmic, per mitjà de *crowdfunding*, sinó també en l'àmbit artístic, narratiu, i de mecàniques de jugabilitat. La gent escull. La gent participa. Un mètode d'allò més interessant a l'hora d'establir un vincle fomentat amb l'audiència/usuaris d'un producte, participatiu per ells i productiu per l'autor. Per explicar-lo, farem ús de l'exemple de Wintergatan i *The Marble Machine X*.

Wintergatan (pronunciació sueca: [vɪntɐrˌɡɑːtan], Via Làctia) és una banda de folk sueca de Göteborg. La banda utilitza diversos instruments poc convencionals que construeixen els mateixos intèrprets, incloent-hi el Modulin, una caixa de música de cartes perforades, un projector de

diapositives, una serra musical i una màquina d'escriure per utilitzar-la com a percussió.⁸³ A la tardor del 2012, l'acte suec Wintergatan va irrompre l'escena musical amb el seu innovador tema debut i vídeo musical "Sommarfågel". Posteriorment van llançar el seu àlbum debut, a la primavera del 2013, amb el seu segell discogràfic independent. El novembre de 2014, després de fer gires durant 18 mesos, el membre fundador Martin Molin, va decidir canviar de marxa i emprendre un projecte visionari amb un sol objectiu: construir una màquina de música de bales (*canicas*) programable. Dels diversos instruments que Wintergatan havia fabricat, la *Marble Machine* va arribar a ser l'instrument més ambiciós i desafiant de tots. El procés de planificació i construcció, que es calculava que trigaria dos mesos, es va estendre fins a catorze. Però, amb perseverança, creença i domini del mètode de prova i error, el somni de Martin es va fer realitat. Tres dies després de publicar el vídeo a Internet, *The Marble Machine* tenia més de 10 milions de visualitzacions arreu del món. Wintergatan s'havia propulsat a l'escenari mundial.⁸⁴

Avui, Martin està dia rere dia treballant en la revisió de la màquina, l'anomenada *Marble Machine X*. Ha retocat tots i cadascun dels aspectes que va aconseguir de la primera, està perfeccionant tots els àmbits, mètodes, sistemes, materials i categories de la màquina amb l'objectiu de millorar-la, de crear, d'innovar... Els processos de finançament de les dues màquines s'han efectuat mitjançant micromecenatge. La gent paga pel que vol, per això és *necessària* gent creativa que innovi i dugui el món endavant, no pas macro-corporacions capitalistes internacionals que inventen necessitats per treure't els *calers* –*Bic for her*. Martin gestiona un canal de Youtube amb més d'un milió tres-cents mil subscriptors, titulat Wintergatan, una finestra al món on cada dimecres publica un vídeo mostrant les novetats del projecte, els propers passos a seguir i l'últim del procés en què s'ha estat treballant, amb una cinematografia pròpia i original, establint-se com a "marca" amb "savoir faire." Per tant, amb els anys, el procés i l'equip de dissenyadors i enginyers ha crescut, ha augmentat, així com el nombre de *backers*, usuaris que suporten econòmicament el projecte fent donacions o comprant *merchandise*. A data d'aquesta redacció, l'últim vídeo és el número vuitanta-tres, i el projecte encara està lluny d'estar completament enllestit. A cada vídeo, Martin s'explica a tall d'emissor cap a la seva audiència; però també demana ajuda quan la necessita –com a autor que busca descentralitzar– i els usuaris d'arreu del món responen. Algunes peces de la MMX, per exemple, no les pot fabricar ell, i diversos col·laboradors de diverses nacionalitats han acabat aportant el seu granet de sorra de forma directa, aportant idees sobre el disseny, fabricant components en les seves estacions de treball personals, que seran enviats i assemblats a posteriori...

⁸³ Wikipedia contributors. (2019). Wintergatan. A *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperat el 29 d'abril de 2019 de: <https://en.wikipedia.org/wiki/Wintergatan>

⁸⁴ Wintergatan. Wintergatan Bio 2016. Recuperat el 29 d'abril de 2019 de: <https://www.dropbox.com/s/7rq1brfppc5erya/Wintergatanbio2016.pdf?dl=0>

sense esperar res a canvi, de forma totalment altruista i a partir de la pràctica del suport mutu. Un mètode alternatiu no corporativista de funcionament.

L'exemple de Wintergatan i la *Marble Machine X* s'observen meticulosament de cara a preveure la viabilitat i el finançament del projecte d'animació perquè s'estableixen diversos paral·lelismes. Ara bé, donada la naturalesa audiovisual –ara digital– de l'animació, el format ha de ser diferent del que usa Martin. Als seus vídeos apareix ell parlant, ensenya la màquina, els components, el procés de funcionament de cada subassemlatge, etc. Pel curtmetratge animat, que l'autor surti davant de la càmera explicant com va el projecte no és el camí considerat a prendre. Donat el fet que el format és animació, ¿per què no animar també l'exercici de publicitat? Usem aquí un altre exemple que ens servirà d'explicació.

Jaiden Animations és un canal de Youtube⁸⁵ amb més de sis milions dos-cents mil subscriptors. La seva autora publica un vídeo al mes, aproximadament, d'entre set i dotze minuts de durada. El *quid* de la qüestió, la guinda del pastís, és que és animadora –en anglès *animator*, no pas *cheerleader*–, i les seves històries són explicades en format animat, una vegada més, amb un estil propi i original. Allò propi de la gent creativa i innovadora. Es considera oportú, adequat, atractiu i llaminer exposar periòdicament els passos dels processos d'ideació, planificació, producció i postproducció del curt, així com la construcció de les diferents peces del puzzle i la seva gradual adhesió. Fet interessant que, de cara a l'audiència/usuari, pot assimilar-se amb els *making off* dels productes cinematogràfics, però en format serial: cada mes, una nova entrada en aquest diari virtual multimèdia per anunciar, mostrar i donar a conèixer les parts del procés, les dificultats i la manera i ganes de sortir-se'n i de seguir endavant. Per a això cal planificar amb calendari en mà amb quina freqüència cal publicar entrades al vídeo-blog, segons el temps que es triguin a produir. Aquest vindrà determinat per la forma i el format que ha de prendre cada episodi i per la quantitat de temps a invertir a elaborar-lo. A més, aquests han de ser capaços de cobrir tots els aspectes necessaris a tractar de manera dinàmica i entretinguda, sense que la gent s'avorreixi, tot mitjançant també un estil propi i original que identifiqui la “marca” o el tarannà de l'autor. Aquest aspecte resulta extremadament complicat si hom, al llarg de la vida, no ha sigut instruït en el desenvolupament de la creativitat i la imaginació. Per descomptat l'escola erradica i escapça el pensament creatiu: si només podem triar entre dues o tres opcions, imposades des de dalt, quan en realitat hi ha desenes d'opcions que ens amaguen, no som lliures, no estem pas fomentant la imaginació, ans al contrari. Els energúmens que controlen el món necessiten societats cansades, hiperestimulades i obedients, on els individus de la qual no tinguin ni temps, ni ganes, ni capacitat per pensar, és a dir, per practicar la insòlita i poc freqüent capacitat imaginativa. Aleshores, quan aquesta gent *massa* no pensa res de nou per si

⁸⁵Jaiden Animations. *Youtube*. Recuperat el 29 d'abril de 2019 de:
<https://www.youtube.com/channel/UCGwu0nbY2wSkW8N-cghnLpA>

mateixa, no inventa ni innova, sinó que tria d'allò que li ofereixen ja existent, entra en escena el paper de les grans empreses del mercantil, que fabriquen necessitats estúpides estudiant la nostra quotidianitat (mitjançant la compravenda de les dades d'ús que fem de la tecnologia i dels mètodes de comportament *online*.) Com un mantra deslligat de qualsevol connotació espiritual, s'insisteix dins els murs de les aules de la facultat en la idea que l'estudi del mercat, l'estudi de la competència i, sobretot, el mapa de l'audiència potencial i les seves necessitats són elements de màxima importància de cara a que un projecte adquireixi "viabilitat" o "rendibilitat", de cara a convèncer homes grans asseguts en cadires maques rere taules llargues que posar calerons en el teu projecte els permetrà, en un futur a mitjà termini, recuperar la inversió amb interessos. "Quina llàstima", pensa l'autor, amb la cultura, els productes culturals i el Clúster Audiovisual en ment. "I quina vergonya", pensant en les alumnes de vint anys tremolant davant dels llops asseguts en cadires maques rere taules llargues. És més, per contradir aquest seguit d'idees, en aquest instant, l'autor tecleja conscienciós una cita de Paco de Lucía (1947 - 2014), músic, guitarrista i compositor espanyol de flamenc, que el va xocar d'allò més. En el documental que estaven rodant quan la mort el va aturar abruptament (*Paco de Lucía: La Búsqueda*, Curro Sánchez Varela, 2014)⁸⁶, el guitarrista va deixar anar una frase que va sorprendre l'autor, i el va deixar reflexionant: Paco va dir que ell no tocava per a l'audiència; ell no tocava per a les persones que assistien als seus concerts que pagaven les entrades i els seus sous. Paco va dir que ell tocava per a sí; que, en el moment en què a ell li agradés el que sonava i li produís satisfacció i plaer, a l'audiència li agradaria també. Per tant, deia, "procura sonar bien para ti, que si a ti te gustas, a la audiencia le gustará." I és el que l'autor pretén: treballar en el que sigui fins a convèncer-se a si mateix i al seu sentit crític i artístic del valor del què sigui en què estigui treballant –*llegar a donde quieras llegar haciendo lo que sea que quieres hacer; cagarla en tus propios términos*.

⁸⁶ Sánchez, F., Varela, C. (Productores), i Sánchez, C. (Director). (2014). Paco de Lucía: La Búsqueda [Motion Picture]. Espanya: AC/E Acción Cultural Española, Canal+ España, Fundación SGAE, Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA), Mediaset España, Telecinco Cinema, Ziggurat Films.

BLOC IV: PLANIFICACIÓ I PRODUCCIÓ

Criteris metodològics

“[...] a la familia no nos ha quedado alternativa en la vida más que practicar ese noble arte que practica el 99.99% de la humanidad que es el trabajar. El trabajar, ya saben ustedes, con todo lo que el trabajo conlleva: el trabajo dignifica al hombre, el trabajo te honra, el trabajo dignifica, el trabajo te pule, te abrillanta, te da esplendor... El trabajo es la hostia, ¡te pone cachondo, fíjate tú! Hay que ver lo cachonda que va la gente a trabajar a las seis, siete y ocho de la mañana, todo el mundo cantando y bailando por la calle, ‘vamos a traabajar, la la la laa lala’ ¿¡Dónde vais con esa marcha matinerita!? ¡¡A TRAA- BAA- JAAR!!” ‘¡No he podido dormir en toda la noche esperando este momento de gloria!’ Y en los medios de transporte todo el mundo pegado, junto, ¡porque se quieren, señoras y señores! Algunos hasta van en caravana, ‘¡nos queremos!’, jadeando al conductor para que llegue pronto, ‘¡Para ser conductor...!’ y el otro ‘¡cuu- rruu- curru- cu- cu! Semejante funcionamiento social... Coño, lo tendrían que colgar de los huevos así del techo y hacerle girar como las aspas de un ventilador tropical, con una cadenita, ‘riqiti cling’. Vaya pedazo de hijo de la gran puta, oye. Que vayan a la mierda con el trabajo, la dignidad, la realización, se lo metan todo en la punta del nabo, a ver si les cabe, ¡bimba!, les explote y les queden los huevos colgando del campanario. ¡Es verdad, hombre! ¡Qué fuerte! Que vayan a engañar al coño de su abuela. ‘¡El trabajo dignifica!’, ¡El coño de tu abuela, dignifica, mamón! (con acento en la ene, pa’ joder). ‘Ganarás el pan con el sudor de tu frente...’ ¡Con el sudor de tu polla, lo voy a ganar! [...]

Aquest fragment del mític monòleg de Pepe Rubianes, *Rubianes Solamente*, resumeix de manera tant aclaridora com irònica i punyent el que ha sigut i és la vida laboral de tantes treballadors d’ahir i d’avui, allò que moltes arriben a sentir, extrapolable també a la situació de les estudiants.

Fins ara, en general, i des de l'òptica de l'autor i de moltes companyes, en termes acadèmics les coses es feien per obligació, perquè així ho imposen les bases de l'assignatura, d'una manera incòmoda, monòtona, avorrida i infructuosa, generalment: redacta aquest text per tal dia, entregueu aquest treball escrit per tal altre i presenteu-lo oralment pel següent, estudeu tot el temari de l'assignatura per l'últim dia... i si no ho fas, suspens. *Toma geroma pastillas de goma*. De fet, de vegades, durant la presentació d'algunes assignatures el primer dia, es fa més ressò en les limitacions dels alumnes i en tot allò que no poden fer o, que si fan, suspenen, que no pas en el seu potencial i en les coses maques que el curs els presenta. No se'ns impulsa, se'ns frena; no se'ns anima, se'ns espanta. En conseqüència, en tals casos, donat que la motivació no ve de bo, el que empeny a seguir és més aviat l'angoixa que genera la potencialitat d'esdevenir un "fracàs" (en anglès, la traducció del verb 'suspender' –un examen– és *to fail*, que ve del nom *failure*, que vol dir 'fracàs'). Rares solen ser les ocasions en les quals un professor, un bon professor, un mestre, es presenta a classe i desenteranyina, vivifica, intensifica i aguditza el potencial intern dels seus alumnes, tot aprenent amb ells, brindant-los l'oportunitat de practicar *la insòlita i poc freqüent capacitat de pensar*. La resta, malauradament, es redueix a produir en massa allò que cantaven els Pink Floyd als vuitanta:

"All in all, we're just a-nother brick in the wall."

D'ençà que naixem, som unes peces dins d'una gran maquinària, dins d'un sistema. No importa, si una es fa malbé, perquè el sistema s'encarrega de fabricar-ne milers d'identiques; se'n posa una altra que sabem que és igual i encaixa perfectament i llestos. Ens preparen no per pensar, participar i millorar en el desenvolupament d'un país, sinó per servir, per servir-los, per obeir cegament sense qüestionar-se les lleis, perquè cal acatar-les. Què, si no? Anarquia? I tothom sap que l'anarquia és dolenta –almenys des de l'òptica de l'apoderat. I les lleis, qui les fa? I amb quina intencionalitat? Quina protecció té un estudiant, un treballador o un ciutadà quan una llei és injusta? Les lleis les fan per beneficiar els estudiants, els treballadors i els ciutadans, o per beneficiar només a uns quants, els més afins?⁸⁷

Per tant, a mesura que la recerca d'idees per a aquest exercici anava construint l'esquema mental resultant, caracteritzat per posar en dubte i criticar les praxis capitalistes i la seva afectació en tots els nivells de la vida dels individus de les societats contemporànies, el caire i l'orientació que prenia la redacció d'aquest i dels altres documents s'han definit i redefinit en una direcció. L'autor era ben conscient, en començar el curs, de la rellevància en termes acadèmics i d'emprenedoria personal i professional que el TFG presenta i, per tant, un dels punts clau a assolir era evitar el que ha passat amb tants altres treballs del *cole*, l'*insti* i la *uni*: que esdevingués una càrrega avorrida d'entomar. Per

⁸⁷ Xavier, C. (18 març 2019). Hablemos Claro!, *Youtube*. Recuperat el 30 d'abril de 2019. Recuperat de: <https://www.youtube.com/watch?v=VhVQFgQPoa0&feature=youtu.be&t=2>

aquest motiu, les eleccions i les decisions de l'autor preses en relació al present exercici són i han sigut producte de l'intent "d'arribar on vulgui i fins on vulgui fent el que sigui que vulgui fer." I, durant aquest recorregut, *cagar-la*. Equivocar-me en el els meus propis termes i rectificar per seguir caminant amb l'ajuda i supervisió del tutor. Això es tradueix de forma directa en un distanciament a partir d'una observació discrepant de les pràctiques que l'autor i la resta de companyes porten experimentant pràcticament durant la totalitat de les seves vides estudiantils, estretament vinculades amb la mercantilització i les praxis del món buròcrata-empresarial, que busquen el màxim benefici econòmic i el mínim cost en el menor temps possible. Això sí, mantenint alhora la consciència d'encara pertànyer a un treball acadèmic, en el que, per tant, moltes idees, reflexions i expressions tirant a informals i barroeres però igualment vertaderes i necessàries es queden fora de la redacció.

Aquest projecte no pretén assolir l'etiqueta de producte de mercat; aquests textos no procuren esdevenir el pròleg o l'embrió d'una eina que serveixi per menjar o per guanyar diners. A la recerca d'alternatives no corporativistes, aquest exercici practica i fomenta l'apropament al desenvolupament de la imaginació, enfocat a la creació artística i a partir d'una obra que generi interès i emoció. Reiterant un cop més, vol elaborar i manufacturar amb el cap i amb el cor quelcom que generi un sentit d'empatia i de realitat, que permeti a l'audiència, en aquest cas, i a tots els seus participants, induir la seva autoprojecció en els personatges i establir-hi vincles emocionals, amb l'objectiu de "sacsejar-los per la solapa de l'americana", criticant constructivament un món que segueix caminant en el rumb equivocat, que es troba cada cop més a prop de la vora del precipici i que juntes entre totes hem de rectificar. I això s'ha de dir. Perquè s'ha de fer.

Per tant, no es busca una rendibilitat econòmica a cap termini, ni cert grau de viabilitat a la recerca d'inversors. Seguint l'estudi de cas de Barone, Wintergatan i JadenAnimations, es genera un producte interessant per a l'audiència que serveixi a l'autor per practicar, per adquirir experiència i coneixement, per desenvolupar la creativitat i la imaginació, per exercitar autonomia i independència i per practicar l'ambició. El capital que pot necessitar-se no l'ha de posar un senyor gran que espera recuperar la inversió; el capital l'aporta la gent interessada en què allò segueixi endavant. El productor té interès en què allò segueixi endavant només si allò aporta calers; els *backers* no esperen diners a canvi, esperen el producte i la qualitat. Per tant, es contempla obrir vies de micromecenatge de diversos tipus: en serveis com Verkami o Kickstarter, els creadors de contingut han d'aportar informació i, a canvi dels diners, "premis", "regals" o "compensacions" segons la quantitat; en canvi, serveis com Patreon funcionen com un compte bancari al qual s'hi fan donacions i aportacions monetàries només amb l'objectiu que el projecte subsisteixi —és el cas de molts creadors de contingut a Youtube i Twitch. A més, cal sumar la monetització de l'exercici serial que esdevé publicar periòdicament un capítol en format d'animació mostrant les fases del procés.

No hi ha cap "dolent", a les històries de la infermera i l'estudiant. Com ens ensenya Miyazaki, el conflicte gira entorn la capacitat dels personatges d'adaptar-se i de créixer en un món que no s'ha construït al voltant de les seves necessitats i que no té, en la més mínima de les consideracions, l'objectiu de cobrar sentit per a ells. La complexitat i la dicotomia en l'espectre de la moralitat són ferotges, però la brutalitat i la tendresa conviuen sense contradiccions en aquest món. Ningú és perfecte. Els protagonistes no són infal·libles. No tenen destí, tenen voluntat. Les imperfeccions dels personatges són necessàries per al realisme. I en aquesta imperfecció –on resideix la bellesa–, mitjançant la impredictibilitat de les seves vides, aquestes prenen lloc, centrant-se no en els moviments cridaners de gran acció, sinó en els més subtils: com s'aproximen els personatges a les coses? De forma curada, cuidada i precisa? O maldestre, precipitada i tossuda? Les emocions dels personatges no s'expliquen a través d'allò que fan, sinó a partir de *la manera* en què ho fan. No es tracta del *què*, sinó del *com*. Són necessaris alguns punts comuns entre l'audiència i els personatges per tal establir aquests vincles i aquesta autoprojecció. I els personatges, com l'audiència, són imperfectament humans.⁸⁸ És sobre aquests aspectes, que l'interès de l'autor es dispara. No pas en ADE. Al principi del procés, quan l'autor començava a idear la definició del que volia fer, volaven pensaments com "rodatge convencional" o "quaranta minuts de metratge." Tanmateix, elaborar un TFG comporta temps i això vol dir que l'atansament al mateix es fa en diversos estats, físics i mentals. És un procés dinàmic, obert, que canvia a mesura que les idees venen i van. La intenció de parlar sobre tot allò que no està bé i que mereix atenció i canvi, del món cosmopolita quotidià va sorgir al mateix inici. A mesura que passaven els mesos, es va determinar que la història d'una infermera podia servir perfectament per filar i per conduir la crítica i donar forma al relat, així com actes bondadosos de suport mutu. Més tard, la idea d'utilitzar el format del dibuix animat va prendre una entonació més atractiva, com s'explicarà més endavant.

La idea primigènia passava sí o sí per la voluntat d'alliberar-se d'investigar i redactar sobre la planificació periodística, el llibre d'estil, el *briefing* publicitari o de R.R.P.P., el pressupost, el pla de rodatge... A l'autor se li ha fet impossible en aquests anys deixar de pensar que la meitat –si no més– d'aquests aspectes són propis del món empresarial, no pas del món audiovisual –per bé (o per mal) que aquest sigui una indústria– i que, per tant, no són exclusius de la comunicació, sinó del capitalisme: quan hom vol treure un producte a la venda en un mercat regit per les lleis de l'oferta, la demanda, la lliure circulació de capital i la competència, ja sigui aquest producte una bicicleta, un curtmetratge animat o, fins i tot, una vagina en llauna, s'ha de redactar tot un seguit d'informes que recullin tot un seguit de dades resultats d'analitzar el segment de mercat que es preveu més calers

⁸⁸ Isbrucker, A. (23 novembre 2016). The Immersive Realism of Studio Ghibli. *Youtube*. Recuperat el 2 de maig de 2019 de: <https://www.youtube.com/watch?v=v6Q6y4-qKac&feature=youtu.be&t=2>

aportarà, una Bíblia que recopili tota descripció del producte, de la seva funció, de les necessitats enfocades a suplir –o crear–, del sector de la societat a qui s'encara, dels possibles inversors o marques interessades en posar diners segons la naturalesa del producte, de les vies de distribució i publicitat, del tipus prefabricat i estudiat de missatge artificial amb el qual s'ha de bombardejar al *target*... Són elements merament dedicats a unes persones generalment amb *traje*, generalment barons de mitjana edat o d'edat avançada, asseguts en cadires maques rere taules llargues, que decideixen si el teu projecte és prou “viable” o no, si té prou “rendibilitat” per a invertir-hi diners. Perquè no importa la necessitat o ús que el producte supleixi; interessin els diners que se'n poden treure. Recorden vostès el polèmic cas dels bolígrafs Bic per a dones, als Estats Units? *Bic for Her: Designed to fit the woman's hand.*⁸⁹ Eren més *finets*, pesaven menys i venien en els dos principals colors de dona: rosa i violeta. I costaven el doble, esclar. S'imaginin vostès el *briefing* entre els il·luminats a qui se'ls va ocórrer la idea i els pallussos dels seus superiors que l'aproven? Segur que eren tots homes.

Hi ha una necessitat imperiosa, en la major part de productes de ficció, d'incloure entre els personatges un bon grapat de gent dispersa, per tal, generalment, d'encabir o englobar en el mateix paquet al major nombre de televidents possible. Bé, doncs quan aquesta pràctica està duta a terme realment amb l'objectiu de mantenir una veracitat fidedigna en la representació i visibilització d'un sector o col·lectiu de la població en particular, d'una societat concreta, en un context històric-temporal donat, amb l'objectiu de compartir i ampliar l'abast d'un missatge *important, interessant i necessari*, provinent d'una veu ja existent, aleshores l'autor aplaudeix. Quan, per contra, la intencionalitat és arribar a un públic més vast, divers i nombrós per tal d'eixamplar el nombre de televidents per tal d'assolir índex d'audiència superiors per tal de vendre els minuts de publicitat més cars, la metodologia es basa en el tòpic, el Kitsch i l'estereotip, i l'autor aixeca el mitger (o dit del mig, o cor, o llarg, o llépol). En aquest segon cas, estem generant i fomentant Kitsch, i d'això ja en tenim massa. Ludwig Giesz, a *Phaenomenologie des Kitsches* (Rothe Verlag, Heidelberg, 1960) apunta algunes etimologies d'aquest terme. Segons ell, la primera aparició de la paraula data de la segona meitat del segle XIX, quan els turistes americans que desitjaven adquirir un quadre barat, a Mònaco, demanaven un esbós (*sketch*). D'aquí vindrà el terme alemany per designar l'art vulgar de pacotilla, destinat a compradors desitjosos de fàcils experiències estètiques. Umberto Eco, a *Apocalittici e integrati: comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa* (Milano, Bompiani, 1964), escriu les següents paraules:

⁸⁹ Hartmann, M. (10 març 2011). Bic For Her: Finally, A Pen Ladies Can Use. *Jezebel*. Recuperat el 4 de maig de 2019 de: <https://jezebel.com/bic-for-her-finally-a-pen-ladies-can-use-5780481>

[...] El Kitsch se nos presenta como una forma de mentira artística, o, como dice Hermann Broch, “un mal en el sistema de valores del arte... La maldad que supone una general falsificación de la vida.” Siendo el Kitsch un *Ersatz*, fácilmente comestible, del arte, es lógico que se proponga como cebo ideal para un público perezoso que desea participar en los valores de lo bello, y convencerse a sí mismo de que los disfruta, sin verse precisado a perderse en esfuerzos innecesarios. [...] Killy habla del Kitsch como un típico logro de origen en el pequeñoburgués medio, de fácil reafirmación cultural para un público que cree gozar de una representación original del mundo, cuando en realidad goza solo de una imitación secundaria de la fuerza primaria de las imágenes. [...] Killy identifica el Kitsch con la forma más aparente de una cultura de masas y de una cultura media, y por tanto de una cultura de consumo.

Els, en aquest cas, televidents formen el que s'anomena, en termes empresarials, *target*. Hm... Interessant: quan tu vas a un camp de tir a disparar, allò a què disparem s'anomena *target* (segons el portal de diccionaris Wordreference, “*an object, usually marked with ringed circles, to be aimed at in shooting practice or contests*”); en una empresa, les persones humanes no som persones, som recursos humans en el moment que el nostre valor recau en la nostra capacitat de producció, amb conseqüències negatives per la salut i per a la vida; a casa, les persones som temps d'atenció, som minuts davant la pantalla, ara del *smartphone*. El sentit de l'expressió “el temps és or” és avui més explícit i transcendental que mai.

Evidentment que hi ha d'haver una planificació i un pensament d'emprenedoria, sempre que vulguis dur a terme una empresa, que al cap i a la fi és “emprendre” qualsevol acció. Sortosament, gent com Eric Barone i el seu cas demostren que hi ha maneres i mètodes alternatius. Moltes entrades a portals de notícies i blogs comenten la rellevància de la seva fita a causa d'haver-la dut a terme *single-handedly*, cosa per la qual cal felicitar-lo, però també desmentir-la: el *feedback* constant que va rebre de la comunitat d'usuaris de Twitter i Reddit ha aplanat el terreny i assentat les bases de tot el procés. A Barone se li ha de reconèixer la capacitat per planificar els diversos passos de la cadena i dur-los a terme sense un nombrós i car equip d'especialistes. No som capaços –o ens costa més– d'imaginar una persona fent el mateix amb un cotxe: disseny, materials, fabricació, assemblatge, publicitat, distribució i venda... però, al cap i a la fi, els passos de la cadena són els mateixos que els d'un videojoc o una pel·lícula. Recorden l'anunci d'Aquarius⁹⁰, que se servia de l'experiència d'un home que estava construint des de feia anys i panys una catedral sencera ell sol, *single-handedly*? Aquest “noi”, Eric Barone, en 5 anys ha fet un videojoc. Relacionat amb el que

⁹⁰ Munoz, F. (18 febrer 2014). Spot Don Justo Aquarius. *Youtube*. Recuperat el 4 de maig de 2019 de: <https://www.youtube.com/watch?v=tNimfH3sNaY>

comentàvem unes quantes pàgines enrere, sobre la convergència en el segle XXI dels processos assistits per ordinador, la digitalització i la globalització: és avui infinitament més fàcil crear i compartir. Aprofitar aquest context i situació és imperatiu. Per això s'observen com a casos d'estudi Stardew Valley, Wintergatten i JadenAnimations com a exemples i com a fons d'inspiració.

Els antecedents de la història de la infermera i l'estudiant es troben entre les línies sota el títol Motius i Justificació, i en l'apartat de pertinença professional; l'*storyboard* com a tal no s'inclou perquè el producte no està ideat per a començar la producció un cop es finalitzi el TFG –Miyazaki escriu la història a l'hora que la dibuixa–, però sí que s'inclou un tractament visual que fa de llibre d'estil; quedarà en les pàgines següents explicat que el pressupost és ínfim –una persona treballant amb un ordinador i programari amb llicència *creative commons* o lliure de copyright, amb BSO i Sound FX de creació pròpia– i que es contempla cobrir mitjançant micromecenatge de diverses tipologies i monetitzant els episodis del vídeo-blog mensual que mostren i atansen al públic els processos de planificació, producció, assemblatge, publicats periòdicament a diverses xarxes i portals de serveis (planificació periodística i publicitat); no existeix en aquest recull un pla de rodatge per raons òbvies, així tampoc com l'estudi de mercat, el d'audiència o l'anàlisi de la competència: l'autor defuig elaborar un producte de consum més, tot i que sí s'hi inclou un resum de la història de l'animació al Europa, Amèrica i Àsia a més d'un altre de la situació al mercat i a la indústria de l'animació durant els últims de i quinze anys. Permetin-me que faci ús de la primera persona del singular d'indicatiu, perquè, per informar-me degudament, he hagut d'investigar fora de les indicacions que ens han donat a la facultat per trobar models no mercantilistes de producció, que expliquen que “tota competició és un suïcidi i que sense establir ponts no puc créixer com a persona” –Albert Jacquard. Això és el que ens haurien de dir a les facultats, “que tota competició consisteix en bombardejar ponts”

Why Animation?

El primer rodatge pseudoprofessional on l'autor va tenir l'oportunitat i la sort de poder participar va marcar tendència. Més aviat, va establir les bases del que l'autor va entendre com una "producció eficient". Tant pel que fa als horaris de rodatge, la qualitat del material "enregistrador" i enregistrat, el tracte de l'equip tècnic i del cast... El tarannà pel qual aquells nanos regien les seves accions denotava ganes i *savoir faire*. El producte final, *Self Seeker* (Borderless Dream, 2014) va sortir molt maco i va assistir a diversos festivals estrangers. La col·laboració amb la productora va ser fructífera i alliçonadora. Aquests per aleshores nanos venien del TecnoCampus de Mataró. Desafortunadament, aquesta experiència il·luminadora no es va repetir a la universitat.

Com ja s'ha fet menció en l'apartat Criteris Metodològics, en la majoria dels casos on els alumnes han hagut de formar equips de producció per elaborar productes audiovisuals de caràcter divers, la manca de coneixement i d'experiència ha promogut situacions mal gestionades, incòmodes i avorrides i, en alguns casos, caòtiques i rocambolesques. La causa és comprensible si s'observa des de l'òptica següent: nanos i nanes de dinou i vint anys, que l'únic que han fet en la seva vida ha sigut asseure el cul i fer treballs individuals, que ara es veuen en la vicissitud d'haver de cooperar i coordinar una operació perllongada durant en mesos amb un equip de joves inexperts d'una manera que mai han practicat, ni après, ni aprehès. Com a conseqüència, en tals casos les coses es fan per obligació, perquè així ho imposen les bases de l'assignatura, per aprovar, per no suspendre, per no fracassar; cosa que actua en decrement de les relacions humanes que els alumnes intenten establir voluntàriament o involuntàriament, afectant diversos àmbits de forma negativa.

D'altra banda, una de les últimes assignatures –perquè és de 4t, el curs on menys alumnes queden al grau– que l'autor ha tingut la sort i oportunitat de gaudir ha sigut Animació Audiovisual –a la pràctica, "iniciació ultrabreu a l'Animació AV". Deixant el creixement exponencial de la indústria de l'animació de banda, molts dels assumptes que en aquella aula es van tractar van servir d'inspiració i van encoratjar l'autor a recórrer itineraris fins aleshores inexplorats, però igual, si no més, rics i estimulants. Val a dir que, durant l'època escolar de primària, l'autor va assistir a classes de dibuix artístic però, desafortunadament, només com a activitat extraescolar. Així doncs, aquesta assignatura desenterra alguns aspectes prèviament tractats però mai observats com a quelcom més.

Dels anteriors paràgrafs se'n poden extreure diverses idees. Per una banda, existeix la ferma voluntat d'evitar rodatges, si més no, per a aquest projecte. La coordinació de tot l'equip humà, la parafernà de cars aparells que s'han de llogar i transportar, el tarannà, el "savoir faire" i la professionalitat de cadascú... Per l'altra, dibuixar és un exercici artístic, que potencia i fomenta la creativitat, una i mil vegades reivindicada per l'autor, i donar vida als dibuixos mitjançant l'animació és un procés complex però de resultat satisfactiu. Quasi com els rodatges, si s'hi busca l'equiparació. Per descomptat tenen similituds, però les experiències viscudes en els primers i les ganes d'investigar en la segona han sigut i són dos pilars de l'elecció del format animat. I, reiterant un últim cop, donat el fet que els quatre anys de carrera, llicenciatura, diplomatura o grau –segons l'edat que tinguin vostès i la llei vigent– desperten, potencien i estimulen, en general, més aviat poc o gens les capacitats i vicissituds artístiques dels joves que asseuen els seus culs dia rere dia durant hores, aprofitar la conjuntura que el TFG brinda per reivindicar-ho es presenta com una opció atractiva.

El cas d'Stardew Valley apareix com un model a seguir en termes de producció. És innegable el grau d'independència que aquest projecte assoleix degut al fet que només depèn d'una persona primer i, en segon terme, d'un equip d'allò més reduït. Recordem que, en tot cas, Barone va ser l'encarregat d'escriure la narrativa, de dissenyar l'art, el so i la música, les mecàniques i la programació del joc... Ho feia tot ell –per tant, era molt barat de fer–, però col·laborava amb tota la seva base de fans i *supporters*. Preguntant, suggerint i, sobretot, escoltant la seva audiència. Quelcom que les macro-corporacions empresarials no acostumen a fer amb èxit i, per tant, els seus productes cauen en la mediocritat, perquè l'audiència és qui té l'última paraula, són aquells qui finalment pagaran per experimentar el producte creatiu. És, a més, una bona manera d'abaratir costos, si bé és cert, a costa d'allargar el temps de producció. Però, pel que fa a aquesta qüestió, no hi ha cap *timeline* que complir, cap data d'entrega. En tot cas, per mitjà de la tècnica *single-handed* és més fàcil elaborar curtmetratge de ficció si el format és l'animació, perquè allibera i independitza el procés.

Per últim, i a tall d'esclaiadora inspiració, l'aclamat director, productor i dibuixant d'animació japonès Hayao Miyazaki va deixar anar una perla en forma de frase que l'autor ha volgut recollir i afegir en aquestes pàgines, donat el seu efecte permeable en els quefers de la confecció de la història i d'aquest treball:

"Creating animation means creating a fictional world. That world soothes the spirit of those who are disheartened and exhausted from dealing with the sharp edges of reality."

Hayao Miyazaki

Materials i procediments

De cara als dibuixos, cal separar entre localitzacions i personatges. De cara a les primeres, la tria ha sigut minuciosa, perquè cadascuna és un llibre obert en si mateixa, una oportunitat per explicar idees en forma d'esdeveniments, objectes i subjectes diferents. La majoria són o estan, de manera directa o indirecta, relacionades amb localitzacions reals, i les situacions i les persones que les poblen són històries que ocorren dia a dia als entorns de l'autor. Per tant, després de la tria a conveniència del guió –i, de vegades, per què no, de la mirada artística–, el següent pas a procedir és sortir al carrer amb la càmera a la mà. Les imatges preses són posteriorment retocades i configurades a l'ordinador per mitjà de Gimp v.2.10 –un programa distribuït lliurement per a tasques de retoc fotogràfic, composició, creació i autoria d'imatges–, de tal manera que es tallen i munten peces d'imatges per formar l'enquadrament final, el qual es calca a mà. A continuació, un cop el dibuix a mà és llest, s'escaneja i es torna a retocar per donar-li l'acabat final. Pels personatges, però, el procés és diferent. Aquests no es basen en persones reals, sinó que s'hi inspiren. El dibuix es realitza d'acord amb les proporcions i característiques d'un model com a referència del personatge.

Pel que fa al procés d'animació, es tria el mètode en anglès *Pose to Pose*⁹¹, en el qual es dibuixa primer el principi i el final de l'acció/moviment i, a posteriori, els dibuixos d'entremig. La tècnica es caracteritza per donar un major sentit de control, perquè evita perdre temps si un dels dibuixos no està ben fet –en termes d'acció/moviment; dibuixar *frame a frame* (o *straight ahead animaton*) pot ocasionar escenaris com haver de retocar diversos dibuixos per remeiar un error, la mida dels objectes pot variar de forma involuntària, etc. El color i el seu tractament i significació són alguns dels aspectes que no s'inclouen en aquest projecte a causa del fet que l'estudi del color, tant com el de la llum, el del so o el de l'escenificació, és un món a part i complex, en el qual l'autor reconeix no haver rebut formació suficient ni haver investigat profundament sobre l'afer per enfocar-lo de la manera més adequada. De cara a la investigació a mitjà termini en relació a aquest afer, es contempla la compta d'usuari a Instagram anomenada @colorpalette.cinema, perquè es basa exclusivament a exposar la paleta cromàtica de tot un seguit de plans cinematogràfics extrets directament de les pel·lícules. Resulta encisador descobrir que cada pla té una composició concreta dels objectes que queda afectada directament per la tria i el tracte del color. D'aquesta manera s'afegeix significat, és a dir, càrrega narrativa, a partir de l'ús que del color se'n fa. S'estudia, per tant, de cara a la producció

⁹¹ Alan Becker Tutorials. (6 febrer 2015). Straight Ahead & Pose to Pose - 12 Principles of Animation. *Youtube*. Recuperat el 5 de maig de 2019 de: <https://www.youtube.com/watch?v=v8quCbt4C-c>

del curtmetratge, servir-se d'aquest i d'altres exemples en l'elaboració d'una recerca i consulta en diverses fons sobre els fenòmens del tractament, la cinematografia i el significat del color.

Les eines, processos i procediments acabats d'observar procuren consolidar una planificació dels mètodes de producció requerits per elaborar les animacions. Pel que fa al pressupost, la quantitat de la inversió en cas d'una productora que mostri interès és irrisòria: en el cas de Barone, aquesta va haver de fer-se càrrec bàsicament dels “exercicis empresarials” –se citava *site hosting* (servei d'allotjament web), un tipus de servei d'allotjament d'Internet que permet el tràfic comercial de dades a particulars i organitzacions⁹²; permet l'accés a portals web a través de la World Wide Web. Cosa que, de fet, molts emprenedors avui ja estan utilitzant per si mateixos sense necessitat de contractar serveis de màrqueting i comunicació a terceres empreses. En tot cas, el primer mètode contemplat quant a finestres de finançament és *crowdfunding* –basat en aportacions a canvi de compensacions, siguin aquestes materials o en forma de contingut i qualitat audiovisual– i la monetització del vídeo-diari. Per a aquesta, el servei de Youtube es presenta com un dels que més salten a la vista –almenys a priori– perquè, segons el servei de màrqueting i anàlisi en línia al desenvolupament de llocs web i al capital de risc eBizMBA, és la plataforma de visualització de vídeos en línia més utilitzada arreu del món⁹³. Alhora, però, és un servei de Google, una de les macro corporacions capitalistes el nom de la qual podria ben bé aparèixer citat com a exemple al *Guerrilla Open Acces Manifesto* d'Aaron Swartz. Precisament per aquest motiu s'observen altres finestres de distribució, en aquest cas encabides dins de FEDIVERS⁹⁴, un col·lectiu de xarxes socials descentralitzades, lliures i ètiques⁹⁵, un mètode alternatiu no-corporativista de funcionament.

Alhora, com ja s'ha mencionat anteriorment, aquest projecte no té per objectiu convertir-se en un producte de mercat, ni mantenir econòmicament la renda de ningú, sinó que va enfocat a fomentar la imaginació i la creativitat, així com potenciar l'ambició en el camp del *storytelling* i de l'animació audiovisual. Això i tot, amb la idea al cap que aquest és un treball acadèmic de caràcter científic-social, i que culmina un procés d'aprenentatge universitari caracteritzat per un fort caràcter burocràtic en tracte i industrial en matèria, s'han inclòs tots els apartats mencionats en els diversos documents

⁹² Tibus. (29 juny 2016). The history of web hosting: how things have changed since Tibus started in 1996. *Tibus.com*. Recuperat el 5 de maig de 2019 de: <https://www.tibus.com/blog/the-history-of-web-hosting-how-things-have-changed-since-tibus-started-in-1996/>

⁹³ eBizMBA Inc. (gener 2019). Top 15 Most Popular Video Websites. *eBizMBA.com*. Recuperat el 5 de maig de 2019 de: <http://www.ebizmba.com/articles/video-websites>

⁹⁴ FEDIVERSE. Federation Universe. Consultat el 5 de maig de 2019 a: <https://fediverse.party/>

⁹⁵ Lleialtec, comissió de tecnologia de La Lleialtat Santsenca (2019). Fediverse: xarxes socials lliures i ètiques.

<https://tec.lleialtat.cat/>. Recuperat el 5 de maig de 2019 de:

<http://documents.lleialtat.cat/LleialTec/Fediverse/fediverse-xarxes-lliures-a4.pdf> amb llicència

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.ca>

posats a disposició de l'alumnat. Si bé no apareixen en el més tradicional dels aspectes, sí que s'hi reflexen un seguit d'eines i mètodes –inexistents en els currículums de la majoria d'assignatures de la facultat i que de ben segur s'han trobat a faltar– que s'integren un àmbit de tècniques menys destructives amb les relacions dels humans entre nosaltres i amb el nostre entorn.

BSO

Si abans les línies parlaven sobre la importància del tractament del color, generadora de càrrega narrativa, en termes sonors l'autor pot esplaïar-se. Donada la naturalesa dinàmica de l'acció, nodrida pel canvi de pla per tall, la vasta majoria de la banda sonora del curtmetratge està disposada en forma d'efectes sonors, per mitjà dels quals s'introdueix ritme, de vegades musical. La idea inicial parteix dels atansaments tan característics de Darren Aronofski –*Requiem for a Dream* (2000), *The Wrestler* (2009), *Black Swan* (2010). Cada pla es presenta com una eina de narració sonora, a conveniència del guió o de la mirada artística, enfocada des de l'òptica, l'estil i el criteri propis de l'autor. Els carrers plens de cotxes, les maletes dels turistes, els carros de metall dels sense sostre, les alarmes dels monitors de l'UCI, la respiració dels malalts, les màquines i sistemes propis de la sanitat... El disseny sonor de tots els efectes sonors es durà a terme i s'enregistrarà al *home studio* de l'autor i sobre el terreny amb gravadora de mà. Tots ells formaran la banda sonora, que s'encarregarà de nodrir de significat el món sonor, desgraciadament supeditat per regla general a la informació visual de forma quasi estipulada. Alhora, el silenci servirà d'eina de contrast, s'ocuparà de rellevar la presència del so (la foscor és absència de llum) i gràcies a ell hi haurà moments de reflexió.

Paral·lelament, i donat l'evident suport narratiu –i conductor– que suposa, la música és inclosa en la història de dues maneres: de fons mentre sona la ràdio –amb càrrega narrativa, “la calma abans la tempesta”– i, més endavant, com a eina de meditació usada per Marçal, el coprotagonista. De la primera val la pena anomenar que es tracta del *Concerto n.º2 en sol menor, Op. 8, RV 315*, de Vivaldi. Es tracta de *l'Estiu*, de *Les 4 Estacions*, la calma abans de la tempesta. Cada fregada de cordes equival a una passada del pinzell de maquillatge de l'Anna. El tema que interpreta Marçal no és un tema sencer estructurat, sinó que es tracta d'un batibull de melodies, acords, *riffs* i arranjaments succeïts ràpid i per tall, de manera tal que aparegui en la història a manera d'exercici pràctic per al personatge però, també, ensenyant una espècie de *tempus fugit* mentre *carpe diem*. Es contempla, a mesura que el curtmetratge prengui forma, afegir cançons i fils musicals de caràcter diegètic. Tant aquests com el cas de Vivaldi s'usen amb llicència Creative Commons del portal web Archive.org.

BLOC V:

PRESENTACIÓ FORMAL DEL PROJECTE

Idea

Una infermera de l'UCI i un estudiant universitari viuen, conviuen i sobreviuen en un estat i societat que ha anteposat el benefici econòmic i la utilitat pràctica als valors humans i a la *dignitas hominis*.

Sinopsi

Anna és una infermera del torn de nit de l'UCI d'un hospital concertat. Marçal és un estudiant de Comunicació a la universitat. Són mare i fill, i ambdós conviuen en una societat que ha anteposat el benefici econòmic als valors humans. Anna ho nota en el seu entorn de treball –manca de personal, càrrega laboral– i Marçal a les aules –que segueixen com les de fa cent anys. Viuen a Sant Antoni, un dels barris obrers afectats per la turistificació i l'especulació immobiliària.

En un món on s'educa als joves a témer i es controla la societat ensordida amb la por, on hi ha el doble de morts per suïcidi que per guerres i atemptats criminals, on la xifra en els països rics s'ha disparat perquè tenen de tot material però les seves vides no tenen sentit, Anna i Marçal viuen, conviuen i sobreviuen per adaptar-se a un entorn que no està dissenyat per a les seves necessitats i que no té cap intenció de cobrar sentit, on gestos d'amor i d'apatia coexisteixen de forma inversemblant.

Dramatis Personae

ANNA DE LEÓN CERVETOS

Edat: 54 anys; Alçada: 160 cm.

Complexió/estatura: mitjana.

Cabell arrissat, llarg i vermellós.

La seva família va emigrar del poble a Castella a la metròpoli catalana a la recerca de feina i qualitat de vida. Va néixer al barri del Raval a la dècada dels 60 i va anar a una escola de monges.

Després de l'institut, va entrar a la universitat mentre treballava d'auxiliar. Diplomada i treballant d'infermera, es va casar amb Jaume Santiago, un noi alt i esvelt del barri, fill d'emigrants i dependent en uns grans magatzems, i es van mudar a un àtic molt petit a Sant Antoni.



Va establir un gran vincle professional i d'amistat amb les companyes de feina del seu torn, en especial amb Corcu, una metgessa de guàrdia i de cures intensives. Avui, porten 35 anys d'experiència laboral a l'esquena.

Personalitat: es brinda pel benestar de la resta encara que hagi de sacrificar part del seu. És independent i pren decisions, però té por i se sent insegura davant d'allò que no domina o no entén.

Caràcter: hipersensible. Els últims anys han sigut difícils a nivell emocional. Les jubilacions de les seves companyes de feina s'han traduït en un augment de la càrrega laboral.

MARÇAL SANTIAGO DE LEÓN

Edat: 24 anys; Alçada: 189 cm.

Complexió/estatura: alta.

Cabell llis, curt i fosc.

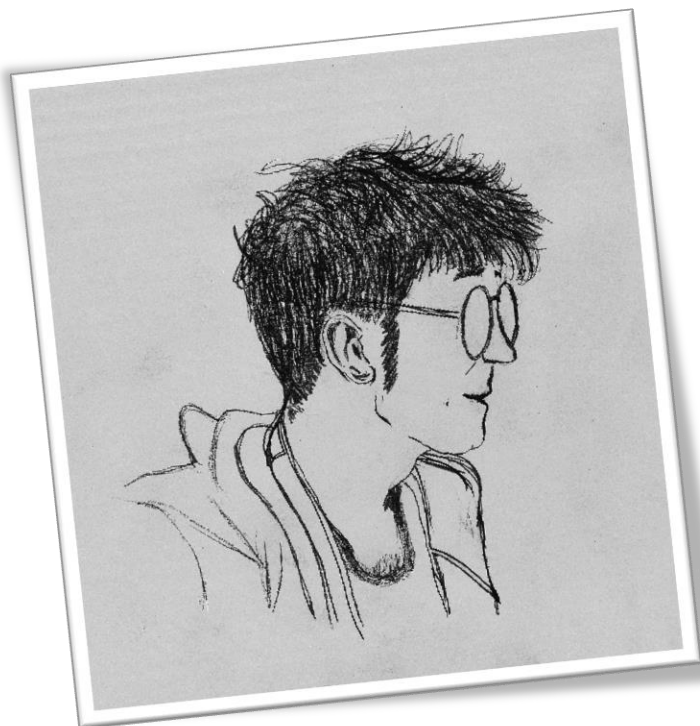
Els seus pares són catalans fills d'emigrants espanyols. Va néixer al barri de Sant Antoni a la dècada dels 90 i va créixer sense germans. El seu pare sempre ha sigut dependent en uns grans magatzems i la seva mare sempre ha sigut infermera del torn de nit d'UCI.

Va anar a una de les escoles públiques del barri i, posteriorment, a un dels instituts públics del barri, prop de Plaça Espanya. Va cursar 1r de batxillerat científic i a segon va decidir canviar d'institut per acabar els estudis a la branca artística-escènica. Allò li va canviar la manera de veure el món. Un any més tard va fer les PAU i va entrar a Formació Professional que no va gaudir gaire.

Dos anys després va entrar a la universitat pública. Avui, porta tota la vida estudiant i se sent més perdut que mai.

Personalitat: té una ment activa que es guarda per a sí. Per a prendre una decisió ha de considerar totes les vessants i això el duu moltes vegades a no prendre-la.

Caràcter: intel·lectual. Els últims anys han sigut difícils a nivell emocional. Créixer en el món dels adults s'ha traduït en desil·lusió i frustració.



Tractament

Part 1

SEQ. 1 – NIT, EXT. BARRI

Un vehicle d'Uber travessa els carrers de l'Eixample. S'atura al semàfor. Dels balcons de l'edifici del costat pengen cartells: "Aturem el turisme massiu; Tots els barris units contra la Marca Barcelona."

El cotxe arriba a la cantonada de Balmes amb Rosselló. Del darrere surt un estranger que es dirigeix al bar de copes Mojito Club. Quatre estrangers l'esperen a la porta, bevent i fumant. Se saluden cridant.

SEQ. 2 – NIT, INT. Casa CORCU / EXT Carrer

La Corcu abaixa la persiana i tanca les cortines, però els crits no callen. Mentre intenta llegir al llit, recorda que s'ha deixat els anells a la feina, així que es canvia i surt de casa.

SEQ. 3 – NIT, INT. EXT Hospital / INT UCI

La Corcu entra a l'UCI. Infermeres, doctora i auxiliar es troben totes al mateix box treballant en un pacient. L'Anna li explica la situació i la Corcu rumia i recomana què cal fer. L'equip efectua el procés unit i coordinat i el pacient s'estabilitza. La Corcu les felicita.

SEQ. 4 – MATÍ, EXT. INT VESTIDOR / EXT BARRI / INT casa ANNA

Anna es canvia al vestuari i surt al carrer de bon matí. Baixa pels carrers fins arribar a la fleca i hi compra el pa. Segueix baixant pel barri i travessa la manifestació dels taxistes, la parada de l'Aerobus, l'antic Cinema Urgel, pel videoclub i pel Mercat de St. Antoni.

Tomba a l'altura del carrer Parlament, treus les claus de la bossa i obre la porta. Un cop a casa, deixa el pa a la cuina i l'abric i la bossa al menjador. Es mira al mirall. Està cansada i satisfeta. Somriu.

SEQ. 5 – MATÍ, INT AULA

En Marçal es renta les mans al lavabo de la facultat. Fa fred. Pel passadís es dirigeix a classe i hi entra. Encara no és plena per la meitat. S'asseu sol i prepara l'ordinador.

Quan passen deu minuts d'en punt, entra el professor, s'asseu amb dificultats i comença a preparar l'ordinador. Marçal sospira. L'aula és plena d'alumnes xerrant. El professor s'aixeca amb dificultat, baixa la cortina i es posa a llegir la diapositiva. Quan es gira de cara als alumnes, esperant silenci, ells gradualment callen. El professor comença a recitar les paraules escrites a la diapositiva. Un alumne l'interromp per preguntar si cal copiar. El professor s'amarga una mica més i una onada sonora de milers tecles bastonejades envaeix l'aula. Marçal sospira i comença a teclejar.

SEQ. 6 – EXT TARDA. EXT BARRI

En Marçal agafa el tren per tornar a la seva ciutat. Treu un llibre i comença a llegir. La gent té la cara enganxada al mòbil, només un parell toquen llibres. Abans no se n'adoni, ja arribat a la destinació i ha de guardar el seu. Surt de l'estació i s'endinsa al raval. Surt per Plaça Goya i s'endinsa a l'Eixample. Arriba a la biblioteca municipal i hi entra. Està quasi plena, però troba lloc i s'asseu. Treu l'ordinador i un llibre i es posa a estudiar.

En un moment han passat dues hores, així que recull, s'aixeca i surt de la biblioteca. Camina per davant de les obres del Mercat de Sant Antoni i entra al Raval pel carrer de Sant Antoni Abat. Tomba a mà esquerra i camina pel carrer Príncep de Viana. Al fons, pica una porta a mà dreta que s'obra rere una pausa, i hi entra.

SEQ. 7 – VESPRE, INT PIS

L'Anna es desperta de la becaïna i es fa un cafè. Es maquilla davant el mirall el bany quan sona la porta i la veu de Marçal. S'abracen càlidament i s'expliquen la jornada.

L'Anna li explica el sopar a en Marçal i s'acomoden a la porta de casa. En Marçal agafa la guitarra i es posa a tocar. Abans no se n'adoni, sona la porta i la veu del seu pare. Se saluden, en Marçal para taula i el pare es canvia. Sopen en silenci, rient de forma coordinada amb els riures enllaunats de la televisió.

En Marçal es renta les dents, s'acomoda del pare i es tanca a l'habitació. La llum d'un encenedor il·lumina l'escletxa entre el terra i la porta.

Part 2

SEQ. 1 – NIT, INT. UCI

Hi ha set malalts a l'UCI; la Mari Àngels aplica les cures d'infermera i amb l'auxiliar i l'Anna fa gràfiques. El monitor del box 6 marca descens dràstic i continuat de pulsacions per minut i l'Anna truca al metge.

Dins el box, les ppm segueixen baixant. L'Anna s'atansa al capçal del llit i li practica Reiki fins que arribi la família.

SEQ. 2 – INT, NIT. PIS ANNA

El pare se'n va a dormir i en Marçal treu els estris de fumador: enrotlla un cigar de marihuana i cala.

SEQ. 3 – NIT, INT. UCI

Sona el timbre de la UCI i ningú respon. L'Auxiliar surt i veu a l'Anna fent Reiki al pacient. Sense temps per admirar l'escena, va a obrir la porta. A l'altra banda hi ha la família del pacient. Travessen l'habitació i entren al box. L'Anna els espera d'en peus vora el llit i s'encarrega de donar una explicació el més confortable possible. Les filles de l'home estirat al llit trenquen a plorar. Arriba el Doctor a gambades i entra al box per comunicació formal amb els familiars. Quant surt, signa el *parte* de defunció i marxa de pressa a Urgències. En quan surt per la porta, l'alarma del box 8 esclata a tot volum.

SEQ. 4 - MATÍ, INT. PIS ANNA

En Marçal es lleva, es prepara el cafè, fa de ventre, es dutxa i s'eixuga el cabell. Agafa la jaqueta i les ulleres de sol, es mira al mirall i surt al carrer.

Fa bon dia, alguns *guiris* ja seuen a dinar. El Mercat de St. Antoni és ple de gent celebrant la dominical del llibre. En Marçal esquiva. Turistes van i venen.

Al caixer automàtic, en Marçal treu un bitllet i se'l guarda a la cartera. Al carrer següent hi ha una sucursal d'un altre banc i, al davant, una altra.

La dona alta saluda a Marçal i ell li retorna un cop de cap. La plaça del Dubte i el carrer Príncep de Viana és ple de pols. A la calçada hi ha un camió d'obres i, dins l'edifici a l'esquerra, martells pneumàtics tirant murs a terra. Els treballadors són tots de pell morena.

En Marçal pica la porta i baixa les escales de l'associació. Espera torn. Passa la targeta pel lector electrònic i fa la comanda. Maxi li explica el que està passant a fora. S'acomiaden i en Marçal surt al carrer. Veïnes filipines parlen i riuen, dels balcons cau la roba estesa. Asseguts als bancs de plaça del Pes de Palla hi ha tres nois africans amb un carro de supermercat pelant cables.

SEQ. 5 - TARDA, INT. PIS ANNA

L'Anna aixeca la persiana i es queda mirant per la finestra. Pica suaument a la porta i l'obre: en Marçal pivota a la cadira, s'hi atansa i es fan una abraçada i un petó llarg. En Marçal pregunta i l'Anna li explica la jornada.

SEQ. 6 - MATÍ, INT. AULA

A l'Aula, els alumnes embotits esperen suant a què el full de firmes passi mentre el professor Mateu es passeja pels passadissos de cadires mentre parla per les parets.

SEQ. 7 - TARDA, INT. PIS ANNA

En Marçal dóna les gràcies a l'Anna i li fa una abraçada ben forta. Mare i fill comparteixen el moment.

Guió Literari

tu

by

ARNAU SANTIAGO

PRIMERA PART

SEQ. 1 - NIT, EXT. BARRI

Un sedan negre travessa els silenciosos carrers de la Dreta de l'Eixample. Tomba a mà esquerra i, més endavant, s'atura al semàfor que travessa els carrers Mallorca amb Sardenya. Dels balcons de l'edifici del costat hi pengen cartells blancs amb lletres negres i vermelles escrites a mà: "Aturem el turisme massiu; Tots els barris units contra la Marca Barcelona; #BCNensOfega". Sota la matrícula del sedan hi ha una placa petita amb les lletres "SP". Les llunes posteriors estan tintades. A l'interior, ja en marxa, una mà fa *scroll down* a un *smartphone* de 6.5 polzades. El cotxe gira tres cantonades a mà dreta: Aribau, París i Balmes, i s'atura al xamfrà amb Rosselló. De la porta del darrere surt un *guiri* ros que es dirigeix somrient a un grup de joves adults situats a la vorera de la dreta, reunits amb copes de plàstic d'amagatotis a les mans, a la porta d'un establiment que té al cartell escrit "Mojito Club". El sedan marxa. Els *guiris* es saluden eufòricament.

SEQ. 2 - NIT, INT. Casa CORCU / EXT Carrer

CORCU abaixa la persiana del tot, tanca les cortines i es torna a ficar al llit. Els crits dels *guiris* s'atenuen però no s'extingeixen. Obre un llibre i llegeix amb un té a mig beure a la tauleta de nit. Passa la pàgina i aixeca la mirada amb calma.

CORCU

Mierda. Los anillos.

CORCU tanca el llibre i surt del llit, s'empassa el que queda de té i es treu la camisa de dormir. Ja vestida, es col·loca la bufanda al rebedor, agafa l'abric i el *bolso* i tanca la porta amb clau. Al carrer, mira a la dreta. A la vorera del davant els *guiris* fumen i beuen. Criden. CORCU, amb disgust a la cara, mira el rellotge de polsera. Les agulles marquen les 23:15. Torna a mirar la porta del bar i, en direcció contrària, se'n va.

SEQ. 3 - NIT, INT. EXT Hospital / INT UCI

L'edifici de l'Hospital s'aixeca poderós en la negra nit. La majoria d'habitacions de planta que donen al carrer tenen les llums apagades. CORCU entra per la porta principal i saluda als tres recepcionistes i al porter de seguretat.

Els peus de CORCU caminen pel passadís. Entren per la porta de la UCI i s'aturen. Una INFERMERA entra amoïnada al Box 6. A la porta del box hi ha una taula amb bates, guants i màscares especials de protecció d'aïllats. Quan CORCU arriba a l'alçada de la porta del box, ROSSETA s'està vestint amb elles. A dins, tot el personal sanitari va vestit igual.

DOCTORA GUÀRDIA UCI

Ràpid! Porteu el *pleure-vac*, que li punxo un drenatge pleural!

De fora del box, AUXILIAR porta muntat un aparell de plàstic de la mida d'una maleta; ROSSETA connecta un dels tubs a la presa de buit de la paret i ANDREA ajuda a la DOCTORA a connectar-lo al malalt. ANNA, està apartada, controlant la saturació i les constants del pacient pel monitor. Darrera seu, a l'entrada del box, hi ha la CORCU.

ANNA (*es gira*)

Corcu! ¿Qué haces aquí a estas horas?

CORCU

(*observant l'escena*)

Nada, los anillos, que me los he dejado. ¿Qué le pasa a Fede?

ANNA

(*observant els monitors*)

Está desaturando constantemente y no hay manera de ventilarlo bien. Además, ha hecho un pneumotòrax y estamos colocando el drenaje... Hemos estado haciendo de todo y no hay manera...

CORCU rumia. Fa una pausa i es dirigeix en to respectuós a DOCTORA.

CORCU

(*subtil i intel·ligent*)

¿Has pensado en pronarlo?

DOCTORA s'atura uns segons i rumia amb la mirada perduda. Als monitors, la saturació segueix baixant.

DOCTORA GUÀRDIA UCI

O.K. ¡Preparad para pronar!

En acció coordinada: AUXILIAR surt del box en direcció al control d'infermeria i agafa el telèfon; ANDREA i ANNA connecten les perfusions a tubs allargadors; en veu alta amb el telèfon a la mà, AUXILIAR avisa CAMILLER; CORCU segueix fora del box, mirant; PACIENT, de panxa enlaire, sedat i inconscient, duu un tub endo-traqueal, la sonda nasogàstrica en declivi, una via central per jugular dreta, el drenatge pleural i el catèter arterial.

Per la porta de l'UCI entra el CAMILLER i es dirigeix de pressa al Box 6. CORCU el saluda i li deixa espai. De la taula agafa i es posa la bata, la màscara i els guants d'aïllament, i entra al box. De sobte, salta una alarma de monitor a l'altra banda de l'UCI. CORCU es gira cap a les boxes del davant. DOCTORA, rere el capçal del llit, aguanta el cap del pacient amb una mà i el tub endo-traqueal amb l'altra. ANNA i ANDREA se situen a l'esquerra del llit i CAMILLER i ROSSETA a la dreta. AUXILIAR és als peus del llit, cautelosa.

Inicien coordinadament la maniobra: desplacen entre totes el llençol travesser de sota el pacient a la banda dreta del llit; seguint la compta enrere del CAMILLER, tomben amb cura el malalt; la DOCTORA segueix sostenint el cap i el tub mentre el cos gira; un cop el pacient és en posició decúbit pron, ANDREA i ANNA li col·loquen els braços, l'esquerre sobre el maluc i el dret vora el cap, i DOCTORA allotja el cap amb cura mentre sosté amb els tubs. ANDREA aplanar els llençols i DOCTORA deixa els tubs al matalàs, rere el coll de PACIENT. Comprova que el catèter de via central estigui ben col·locat i connectat. Mentrestant, ANNA fa gimnàstica artística ajupida per revisar les connexions dels tubs que es connecten a la paret rere el llit. La saturació torna a augmentar gradualment. CAMILLER es treu la màscara, la bata i els guants i surt del box en direcció a la pica. AUXILIAR es neteja les mans amb solució alcohòlica, se les eixuga i se les neteja de nou amb aigua i sabó. S'hi afegeix CAMILLER. A l'estanteria del damunt de la pica hi ha tres anells platejats. CORCU mira contenta com AUXILIAR creua a la fila de boxes del davant i entra al box 2. Segons després l'alarma calla.

CORCU

*(a totes les professionals
sanitàries a la UCI)*

¡Buen Trabajo, equipo!

Totes somriuen, ANNA d'orella a orella, i retornen el compliment.

ANNA
(*orgullosa de CORCU*)

¡Buen trabajo! Fede te agradecerá que te los hayas dejado. ¡Vete tú a saber si no ha sido casualidad!

CORCU
(*humil, posant-se els anells de la pica*)
Se lo agradecerá al maravilloso equipazo
que le ha salvado la vida.

DOCTORA GUÀRDIA UCI
(*s'atansa empassant orgull*)
Gracias, Corcuera.

CORCU (*agraïda*)
No hay de qué, Mercedes.

ANDREA saluda a CORCU i es dirigeix al control d'infermeria. CAMILLER s'acomiada des de la porta de l'UCI. ANDREA s'asseu en una cadira i omple una gràfica. AUXILIAR porta material al *carrito*. ANNA es renta les mans mentre parla amb CORCU.

SEQ. 4 - MATÍ, EXT. INT VESTIDOR / EXT BARRI / INT PIS ANNA

ANNA entra al vestuari i saluda contenta però cansada a una companya del matí, que ja surt canviada mentre d'altres encara es desvesteixen. Es dirigeix a la seva taquilla, a la cantonada esquerra, i n'obre la porta. Es treu l'uniforme verd i el desa a dins, i es vesteix amb uns texans i un jersei de punt. Està feta pols, però satisfeta. Quan surt, saluda a una altra companya que just entra. Recorre pel passadís blanc, baixa les escales i surt pel *hall* principal.

Al carrer fa rasca, ANNA es col·loca la bufanda. Mira el rellotge de polsera i aquest marca les 08:11. Comença a caminar alegre carrer Borrell avall. La llum del cel és molt tènue i la dels fanals encara no s'ha apagat. Les botigues a peu de carrer i les finestres dels edificis romanen tancades amb les persianes baixades. Només hi ha el so ocasional de motors distants. ANNA somriu contenta, pensant en coses.

Arriba a la cantonada de la fleca i, quan la veu entrar per la porta, la fornera treu dues barres curtes de pa integral apartades en un racó.

FORNERA
(*simpàtica*)

Bon dia maca! *Lo mateix de sempre?*

ANNA
(*somrient*)

Sí, si us plau! Bon dia!

FORNERA
(*posant el pa en bosses*)

Què, heu tingut bona nit, avui?

ANNA
(*comptant monedes*)

Buenu, Déu ni dó! Hi ha hagut feineta.

FORNERA
(*li dona el pa*)

Bueeeeno, pos ara a descansar, eh?

ANNA
(*li dona les monedes*)

Sí, i tant! Ara tinc tres dies de festa per
aprofitar.

S'acomiaden i ANNA surt per la porta, direcció carrer avall.

La Gran Via és plena a vessar de taxis aturats a la calçada, arribant fins a la línia de l'horitzó. Només un carril lateral està buit. Petits grups d'homes taxistes estan drets als xamfrans. Es giren per observar ANNA quan passa.

Encara baixant, travessa el carrer de Sepúlveda. A la cantonada hi ha una parada de l'Aerobus, amb quatre turistes esperant amb maletes i amb quatre més desplaçant-s'hi arrossegant-les. Segueix baixant i passa per davant de l'antic Cinema Urgel, ara clausurat i a la venda; del videoclub del barri; i del Mercat de Sant Antoni, en obres des de fa anys.

A la cantonada del carrer Parlament, busca i treu del *bolso* el seu manoll de claus, d'on penja una nina de plata amb trenes de llana vermella. Agafa la clau més llarga i la introdueix en el forrellat d'una majestuosa porta de vidre, alta i ampla, amb sanefes de metall negre simulant flors i natura modernista, situada entre dos restaurants. ANNA entra a l'ampla porteria de doble altura i sostre elevat, omplint el silenci amb la reverberació de les seves passes,

i pitja el botó de l'ascensor. Mentre puja, escull una clau de punta rodona. Al replà, la introdueix en el forrellat de la segona porta de fusta massissa a mà dreta. Gira, empeny i entra. Tanca la porta, deixa el pa a la bossa de la cuina i el *bolso* i l'abric a la cadira del menjador. La llum entre tímida per la persiana a mig aixecar. El rellotge marca les 08:40. ANNA es mira al mirall. Està baldada. Està satisfeta. Somriu.

SEQ. 5 - MATÍ, INT AULA

MARÇAL es mira al mirall del lavabo mentre es renta les mans amb l'abric posat. Fa un fred que pela i l'aigua surt gelada. El raig de llum que entra per la finestreta elevada és encara tènue. Tanca l'aixeta amb dits tremolosos, s'eixuga amb paper de vàter i se'ls duu a la boca per bufar-hi l'alè, mentre surt al passadís. La vidriera sud-est de l'edifici deixa entrar un torrent tímid de llum blava d'un sol amagat entre núvols. Mira el rellotge de polsera i les agulles marquen les 08:55. A la porta sota el rètol "A-3" hi ha un grup de noies xerrant. MARÇAL les saluda i elles el saluden, sense aturar-se.

MARÇAL entra a l'aula. La major part de les primeres files estan desocupades, excepte per quatre noies que s'asseuen davant de la taula del docent. La resta de quadrants estan semipoblats per grups de joves amb motxilles a terra i ordinadors a taula. Alguns tenen gots de cartró d'on veuen cafè del bar, d'altres xerren i comenten els plans pel *finde*, i la resta miren el mòbil amb cara d'esgotats. MARÇAL s'endinsa al mar de cadires pel passadís i tomba a mà esquerra cap a la meitat de la sala. Saluda a les companyes de la fila de darrere mentre deixa a terra la motxilla, i s'asseu sol amb l'abric posat al costat del passadís. En treu l'ordinador portàtil de divuit polzades, l'obre, l'encén i espera. Aixeca la mirada. Cada dos per tres entra un altre alumne per la porta. Quan MARÇAL té el *Word* llest, l'aula és quasi plena. L'ordinador marca les 09:10. MARÇAL veu que el grup de noies de la porta mira al fons del passadís i, acte seguit, entren totes a l'uníson. Segons després apareix el PROF. MATEU.

PROF. MATEU entra per la porta amb un maletí de pell a la mà dreta. Camina lent, tort, puja l'esglaó de l'estrada amb dificultat. Deixa anar un petit esbufec, deixa el maletí sobre la taula i s'asseu a la cadira encoixinada del professor. Després d'una pausa, s'ajup per encendre l'ordinador de l'aula, obre el maletí i n'extreu un *pen drive*. MARÇAL l'observa desapassionadament. PROF. MATEU connecta el *pen drive* al port USB. El projector emet una llum blava que plasma sobre la pissarra fosca l'escriptori de l'ordinador. Un avís de

reconeixement de dispositiu salta a l'extrem inferior esquerre. El cursor es mou lent, tort i amb dificultat. MARÇAL mira al cel. El cursor s'endinsa en un seguit de carpetes fins a arribar a la que conté les presentacions en *powerpoint* del curs. MARÇAL sospira. L'ordinador marca les 09:17. Els alumnes segueixen xerrant, però, ara, l'aula n'és plena. El projector mostra la portada de la presentació. PROF. MATEU busca la icona de "pantalla completa", la troba i la clica. Mira la pantalla, veu la portada. Mira el teclat, reflexiona uns instants, pitja la tecla "espai" i la diapositiva passa a la següent. Somriu. S'aixeca costosament de la cadira i avança poques passes. Abaixa la cortina de tela blanca del projector fins a baix, però aquesta no s'atura i s'enrotlla cap amunt quan deixa d'aplicar-hi força. L'ordinador marca les 09:21. PROF. MATEU lliga el fil de la cortina a la pissarra a la babalà i s'aparta unes passes enrere. Observa que un terç de la projecció sobresurt per la part inferior de la cortina. Amb una mà al maluc i l'altra fregant-se el bigoti, comença a llegir per a sí el contingut de la diapositiva, amb un gest entre encuriolit i desmotivats. Quan acaba, es gira de cara als alumnes: 80 nois i noies aproximada i majoritàriament de 19 anys, blancs, caucàsics i heterossexuals cis gènere, xerren en grups i riuen mentre miren el mòbil. Amb un gest intolerant i avorrit al rostre, PROF. MATEU resta dret, en silenci i de braços plegats, esperant per començar.

Gradualment, els alumnes fan silenci i PROF. MATEU comença a recitar en veu alta les paraules de la diapositiva.

PROF. MATEU

*(amb el mateix gest al rostre
i to de veu estàtic)*

Una empresa és un conjunt organitzat de treball creatiu i tècnic. Disposa de béns materials, econòmics i relacions comercials. Té com a finalitat la producció i la difusió de continguts. No totes ho fan tot; algunes només produeixen, donant serveis de comunicació mitjançant diversos suports i plataformes -a causa de la revolució tecnològica. Els béns o serveis poden ser *monetaritzats* de diferents maneres: simple, que és temps d'atenció, la *tele* oberta; diners; publicitat, que és indirecte; o complexa, com el *crautfandin*, berkami.

JOEL

(intervé alhora que aixeca la mà)

Profe profe, això entra a examen?

PROF. MATEU obre els narius i les ulleres li rellisquen pel nas.

PROF. MATEU
(*amb el mateix gest al rostre*)

Tu què creus?

Alguns alumnes es miren entre si. De manera sobtada i coordinada, esclata un allau sonor de centenars de tecles colpejades alhora que envaeix la sala. PROF. MATEU, amb el mateix rostre indiferent, se'ls mira uns segons. Deixa anar un sospir i segueix recitant la resta de la diapositiva mentre es passeja a banda i banda de l'estrada. MARÇAL l'observa. Mira el teclat i torna a aixecar la vista. Sospira. Comença a teclejar mentre li pesa el cap.

SEQ. 6 - EXT TARDA. EXT BARRI

MARÇAL es desperta d'un cop de cap sobtat. Està assegut al banc de pedra de l'estació de tren. S'està adormint. El cel s'ha buidat de núvols i la llum és càlida. El seu rellotge de canell marca les 16:19. El tren en direcció Barcelona entra abans que la reproducció automàtica l'anunciï.

El vagó va semibuit. MARÇAL troba lloc i s'asseu. Dels pocs usuaris, tots toquen el mòbil excepte un parell que toquen pàgines d'un llibre. Ja en marxa, treu de la motxilla un llibret negre amb un drac vermell reposant sobre una pila de monedes d'or dibuixat a la tapa, i l'obre. Mira la pantalla del tren: "Pròxima parada: Bellaterra". Es posa els auriculars que li pengen del coll de la samarreta a les orelles, es treu el mòbil de la butxaca i amb el polze clica un parell de vegades. El guarda i comença a llegir.

Una persona entra al receptacle de seients on està MARÇAL assegut i ell recull les cames i la deixa passar. MARÇAL mira pel passadís, on la gent està perduda en les pantalles dels seus telèfons, i continua amb la lectura.

Una allau d'adolescents amb uniforme, nàutiques i motxilles de colors llampants inunda la tranquil·litat del vagó i ocupa els pocs seients que queden buits. Els passatgers drets al passadís amb els mòbils a les mans s'estrenyen entre sí, i una motxilla a l'atzar empeny MARÇAL contra el passatger del costat, que mira el mòbil. Els adolescents criden i juguen amb el mòbil.

L'última persona surt del receptacle de seients. MARÇAL aixeca la mirada. A la pantalla: "Pròxima parada: Pl. Catalunya". MARÇAL mira el rellotge de canell. Les agulles marquen les 16:59. Guarda de pressa

el llibret a la motxilla, s'alça i se la posa a l'esquena. Es col·loca l'abric per darrera i surt del vagó. S'integra en un allau de persones amb abrics, motxilles i maletes, la meitat amb el mòbil a la mà i l'altra amb auriculars, en direcció a les estretes escales mecàniques. Passa la targeta pel lector i travessa la porta que s'obre. Surt a l'exterior pujant les escales d'entrada a l'antiga Avenida de la Luz.

El carrer Pelai és ple de llums apagats de colors que penjen de fils sobre la calçada. El cel és clar però la llum és de poca intensitat. La gent abrigada camina de pressa i els turistes entren i surten de les botigues de roba. Entre la multitud, MARÇAL creua pel mig del carrer i s'endinsa al carrer de Gravina. Passa per davant d'un supermercat, d'un Hotel de tres estrelles, d'una metal·listeria antiga "de tota la vida", un altre Hotel de tres estrelles, un altre supermercat, i dos restaurants. Surt a la Plaça Castella, poblada amb quatre grapats de persones vestides de negre assegurades al mur sota els arbres i turistes a les portes i terrasses dels bars. Al fons a l'esquerra, pel Carrer Tallers, transita un corrent continu de gent. Al davant, les portes de l'edifici Zesalpina i mitja façana de l'edifici contigu estan retolades amb firmes i lletres inintel·ligibles d'estil *grafiti* de mil colors i mides. A la dreta, el capellà passa l'escombra pel porxo de la Parròquia de Sant Pere Nolasc Mercedaris.

MARÇAL surt pel carrer de Torres i Amat a la Plaça Goya, en un extrem de la qual reposa discret i apagat el Teatre Goya. A la cantonada, una dona alta amb el cabell recollit i maquillatge espera quieta, guaitant a MARÇAL. MARÇAL passa pel seu costat sense mirar-la, en direcció al carrer de Sepúlveda, on un de cada tres comerços és d'informàtica, amb rètols de llum intensa de neó de colors, i un de cada tres és un bar/restaurant. MARÇAL camina amb les mans a les butxaques i els auriculars a les orelles. Passa per davant dels contenidors de reciclatge, on un home de pell morena els manté oberts i rebusca a l'interior amb un pal d'escombra trencat. MARÇAL abaixa la mirada i tomba a mà esquerra.

Tomba a mà esquerra de nou i s'endinsa al passatge que condueix als Jardins Càndida Pérez. Camina al costat del vidre de l'entrada de la Biblioteca Joan Oliver, i hi accedeix. Tota la paret és de vidre. Puja les escales fins a la primera planta i treu el cap al passadís. Les deu cadires estan ocupades per estudiants de segon cicle d'ESO. Puja les escales fins al segon pis i torna a treure el cap. Vuit cadires estan ocupades per joves universitaris. MARÇAL es treu la motxilla; tira enrere la cadira; s'atansa assegut a taula; obre el portàtil; treu de la motxilla i obre un llibre amb etiqueta blanca.

S'atura uns instants. Les agulles del rellotge de canell marquen les 17:38. Respira fondo i es posa a llegir i a teclejar.

El finestral de davant dels joves universitaris està cobert per unes estructures metàl·liques allargades i retorçades en espiral, que recorren tota la façana exterior. A ambdós costats, mans teclegen i escriuen. Un avís salta a l'extrem inferior esquerre de la pantalla: "nivell de bateria 15%". MARÇAL treu els cables de la motxilla i els connecta a l'endoll de la taula. Continua llegint i teclejant.

El noi del costat guarda el seu llibre i el seu portàtil a la motxilla. A l'acostar la cadira a la taula, aquesta deixa anar un grinyol que desperta MARÇAL de cop. Aixeca la mirada i comprova que només queda una dona de mitjana edat de cabells malgirbats amb el seu portàtil endollat a la corrent. La pantalla marca les 19:40. MARÇAL plega el portàtil, tanca la cremallera, es posa la motxilla i camina de pressa cap a les escales. Dona un cop d'ull a l'ordinador de la dona asseguda: està descarregant arxius des de *eMiul*.

MARÇAL baixa les escales de tres en tres, agafant-se a la barana. A baix, es col·loca l'abric per darrere i surt del fosc passatge. Tomba a mà dreta, i passa per davant d'una botiga de telefonia d'Oransh, d'una altra de Bodafón, de l'establiment del barri de cafès "de tota la vida", i d'una altra de MoviStark.

El Mercat de Sant Antoni s'aixeca dèbil enmig del barri. La teulada està aixecada i l'estructura primordial que l'aguanta està a la vista. Uns operaris estrangers de pell fosca hi treballen. Les obres ocupen el 70% del bloc i la gent camina per les voreres del davant. MARÇAL s'espera impacient al semàfor, entre l'àvia que agafa pel braç la seva cuidadora sud-americana i un grup de preadolescents amb dessuadores i *leggings* de l'escola situada carrer avall. El semàfor es posa en verd i MARÇAL creua la ronda de Sant Pau pel pas de vianants. S'endinsa al Raval pel carrer de Sant Antoni Abat i passa entre dos edificis d'edat medieval. Tomba a mà esquerra pel carrer del Príncep de Viana. El Bar Pascoal està obert però l'entrada és buida. Amunt cau la roba dels balcons estesa. Entre dos arbres prims i torts hi ha una *scooter* aparcada. Al mur dret hi ha una frase escrita: "*Your money is your God & you are a failure.*" MARÇAL no s'atura, camina carrer amunt. A mig carrer, pica al timbre d'una porta a mà dreta. Després d'una pausa, la porta es desbloqueja amb un so automàtic, MARÇAL l'empeny i la porta es tanca.

SEQ. 7 - VESPRE, INT PIS

ANNA es desperta de la becaïna al sofà, s'estira i apaga la tele. Posa una càpsula a la màquina, pitja el botó il·luminat de "curt" i el cafè surt. Encén la ràdio mentre consulta el mòbil i xarrupa la tassa. A la ràdio, la presentadora pregunta de forma ingènua si val la pena gastar-se més de 2.000€ en un *smartphone* presentat a l'última edició del *Mobile World Congress*, i un col·laborador tecnòfil contesta que hi ha molta innovació al darrere.

ANNA es maquilla davant el gran mirall del bany. A la tauleta sona el primer moviment del *Concerto n.º2 en sol menor, Op. 8, RV 315*, de Vivaldi. Cada fregada de cordes equival a una línia dibuixada amb l'*eyeliner*.

La porta de casa -de fusta massissa- s'obre i la veu de MARÇAL diu hola. La porta es tanca i ANNA surt al menjador mentre MARÇAL s'acosta pel passadís. S'abracen càlidament.

ANNA (*contenta*)

Ja estàs aquí? Com ha anat, el dia?

MARÇAL
(*esbufegant*)

¡¿Cómo que ja estic aquí?!

(*mirant el rellotge del menjador*)

Si són les vuit i deu! De ben poc no m'adormo a la *biblio*! Almenys així ens veiem una mica de temps, ni que sigui.

ANNA
(*se li atansa, es posa de
puntetes i li fa petons*)

¡Oi, oi, oi, mi vida!

MARÇAL s'ajup per facilitar-li la taca, somrient. Es dirigeixen al bany.

MARÇAL
(*sense ganes, canviant de tema*)

El dia, en general, bé. Cap novetat. Explica'm tu: ha anat bé, la nit, avui?

ANNA
(*acabant-se de maquillar*)

Pues, Déu n'hi dó! Hem tingut un malalt que no parava de dessaturar, a més ha fet un pneumotòtax... Total, que l'hem hagut de pronar... Però Bueno, érem un equip i ha sortit tot bé. No s'ha complicat ningú més.

MARÇAL
(*ignorant, però amb interès*)

Pos menus mal.

ANNA
(*prosseguint*)

La Corcu s'ha deixat uns anells a l'hospi i ha hagut de venir a buscar-los des de casa, que es veu que ja s'havia ficat al llit i tot!

MARÇAL
(*dialogant*)

Avui no treballava, la Corcu, no?

ANNA
Ha treballat de vuit del matí
a vuit de la tarda.

MARÇAL
(*interrompent*)

Hòstia. I s'ha deixat els anells i
els ha hagut d'anar a buscar de nit? Vaya pal.
Ara, vaya horaris que té, la tia, també.

ANNA
(*a la cuina, maquillada i vestida,
aguantant amb la mà la porta de la nevera*)

I per sopar teniu mongeta tendra amb patates al vapor per tu i pel pare. I després embotit.

MARÇAL
(*mirant-ne l'interior*)

Okei, de conya.

Al rebedor, MARÇAL aguanta la porta de fusta massissa amb la mà dreta mentre allarga l'esquerra a ANNA, atansant-li el manoll de claus de

la nina de plata amb trenes de llana vermella. ANNA el guarda al bolso.

MARÇAL

*(ajupint-se i abraçant ANNA, mentre ella
li esborra la marca de pintallavis
de les galtes)*

*Buenu, pos que passeu la millor nit possible.
No vull desitjar-vos bona nit perquè quan ho
faig aneu fins al cul de feina.*

ANNA

Exacte. Així que no ho diguis en veu alta.

MARÇAL *(a la porta del pis)*

Fins demà, mama.

ANNA *(a la porta de l'ascensor)*

Fins demà, mi vida.

Es llencen un petó i MARÇAL tanca la porta amb clau. S'atura un instant i es gira.

Corre la cremallera, treu la guitarra de l'estoig i s'asseu a la cadira de l'habitació de l'ordinador. S'atura uns instants.

Comença a tocar. Abans d'acabar el segon acord, l'interromp el so de la porta obrint-se.

PAPA

Holaaaa.

MARÇAL mira el rellotge de l'ordinador, que marca les 21:30. S'aixeca d'una revolada, guarda la guitarra a la funda i tanca la cremallera:

MARÇAL *(en veu alta)*

Para ná m'hah pillao dehpreveníó!

PAPA

(suspirant)

Qué violín eres. ¿Has visto qué hora es?

MARÇAL

Ara mihmo. Viá poné la mesa y cenamos, que sólo hay que llevar el embutido y calentar las *mungetes*. ¿Ha ido bien el día?

PAPA entra a l'habitació, es fan un petó, MARÇAL surt en direcció a la cuina.

PAPA

(s'asseu cansat a la butaca)

Bueno, hemos ido haciendo. Después de comer no hay ni Dios, pero a media tarde vienen todas las Marías.

MARÇAL

*(a la cuina, servint mongetes
i posant un plat al microones)*

¿Mucho cachondeo o qué?

PAPA

(traient-se les sabates)

Bueno, hasta el punto en que te viene con unas bermudas en la mano y te dice: "Oiga, ¿estos son fresquitos?" Y claro, ¡tú no puedes enviarles a tomar por culo! Tienes que quedarte ahí, sonriente.

MARÇAL, tallant pernil, riu fort però adulterat.

Al menjador, la taula està parada i la televisió encesa. MARÇAL i PAPA sopen en silenci, rient espontàniament i de tant en tant, seguint els riures enllaunats de la *sitcom* dels científics.

MARÇAL es renta les dents. S'acomia de PAPA, assegut al sofà amb els peus enlaire sobre la taula i tanca la porta de l'habitació contigua al menjador. El volum del televisor disminueix. La llum d'un encenedor il·lumina l'escletxa entre el terra i la porta.

FI PRIMERA PART

SEGONA PART

SEQ. 1 - NIT, INT. UCI

El box 6 està vuit de màquines. Només un monitor marca la freqüència cardíaca a 110 x' (ppm). Dels altres deu, set boxes estan ocupats. Al box 4, MARI ÀNGELS aplica gotes de sèrum fisiològic als ulls del malalt; neteja els narius, mobilitza la sonda nasogàstrica i en canvia l'esparadrap, i AUXILIAR ajuda. ANNA és al control d'infermeria, fent gràfiques. El rellotge de taula marca les 00:12. Aixeca la mirada i el monitor del box 6 marca 80 x'. L'UCI està en silenci, però pocs malalts dormen. ANNA rumia uns instants, baixa la mirada i segueix escrivint. MARI ÀNGELS recol·loca el tub endotraqueal; neteja l'interior de la boca amb col·lutori i aplica vaselina als llavis; i AUXILIAR ajuda. ANNA torna a mirar el monitor del box 6: marca 65 x'. Comprova que MARI ÀNGELS i AUXILIAR estan enfeinades i agafa el telèfon.

ANNA
(serena)

Lluís, hauries de trucar a la família del pacient del box 6 perquè vinguin ja, que està bradicarditzant.

Penja el telèfon, s'aixeca de la cadira i es dirigeix al box 6. La llum és tènue. El pacient, d'uns 80 anys i 70 kg, està inconscient, estirat de cap per munt. El box és buit, il·luminat només per la pantalla del monitor. ANNA el mira; marca 55x'. ANNA s'atura un instant i mira el pacient. La respiració és relaxada. Torna a mirar el monitor, que marca 50x'. Camina per la vora del llit i se situa darrere el capçal. Col·loca el palmell de la mà dreta sobre el dors de l'esquerra, s'inclina endavant i les posiciona sobre el front del pacient. La respiració segueix en calma. ANNA tanca els ulls i es queda immòbil, en silenci.

SEQ. 2 - INT, NIT. PIS ANNA

L'esquena de MARÇAL està recolzada a la cadira a l'habitació de l'ordinador, tirada endarrere. El distreuen tres cops secs a la porta tancada.

PAPA (sense obrir)

Bona niiiit!

MARÇAL s'aixeca i obre la porta. Es fan un petó de bona nit i PAPA s'endinsa en la negror del passadís. MARÇAL espera, expectant. Quan el sent ficar-se al llit mentre estossega, tanca la porta amb molta cura. S'atura uns instants i mira l'escriptori. La làmpada emet una

llum esgrogueïda i tènue sobre la taula, on hi ha un got d'aigua, papers, un teclat de colors i un ratolí futurista. A la paret hi penja un suro ple de notetes. Es llegeix: "*even monkeys fall from trees*", "*dancers were judged insane by those who could not hear the music*." Al monitor, Youtube brilla sobre la cara de MARÇAL. El rellotge marca les 00:10.

En ordre seqüencial: obre el calaix; treu un estoig; l'obre; treu un bloc de papers llargs de fumar i n'agafa el primer; enrotlla un filtre de cartó i se'l col·loca dins la dilatació que duu l'orella; sobre el paper hi escampa tabac d'embolicar. S'atura un instant: el pare encara tus en la distància; es peta els dits de les mans. Treu una bosseta de plàstic del fons de l'estoig, l'obre i l'ensuma; amb el polze i l'índex, n'extreu un cabdell de marihuana; el col·loca dins el *grinder*, el tanca i el gira. Sobre el tabac s'escampen com el pebre sobre la carn els petits trossos de verd empastats de pol·len. Els índexs i els polzes d'ambdues mans enrotllen i entuben la barreja; la llengua mulla la línia de goma amb saliva; el bolígraf premsa l'obertura.

L'habitació està a les fosques. Només la llum de la làmpada i de l'ordinador il·luminen la taula de l'escriptori. El rellotge marca les 00:18. MARÇAL, a la cadira, es posa els cascos, pitja una tecla i s'estira endarrere. Encén l'encenedor, atansa la punta del cigar verd a la flama i xucla. Aguanta la respiració uns segons i omple l'habitació de fum. Es desfà la cua del cabell

SEQ. 3 - NIT, INT. UCI

El timbre de l'UCI irromp en el silenci. No hi ha ningú a la vista.

AUXILIAR

(col·locant el cobrellit amb MARI ÀNGELS)

Anna, ¿puedes abrir?

El silenci continua. AUXILIAR treu el cap del box 4. Busca al box 6 i troba a ANNA en silenci amb les mans immòbils al front del pacient. AUXILIAR admira uns instants i ràpidament s'encamina cap a la porta de l'UCI. ANNA no s'immuta. A l'altra banda, una dona de mitjana edat, el seu marit i la seva germana petita esperen a fora. La porta s'obre.

DONA (commocionada)

Hola. Ens han trucat perquè vinguéssim, que el nostre pare s'està morint.

AUXILIAR.

Ja podeu passar.

Travessen l'habitació. Els box 1 i 2 són buits; al 3 hi ha un mòrbid estirat cap per amunt, al 4 la MARI ÀNGELS fa el llit i estira els llençols quan AUXILIAR entra i segueix ajudant; al 5 hi ha una dona gran de cabell blanc semiadormida. Quan arriben al 6, ANNA és a la vora del llit. El monitor marca 60 x'. ANNA atansa de seguida la mà a la dona, convidant-la a passar, i la rep als peus del llit.

ANNA
(*profundament*)

Us estàvem esperant.

ANNA li posa la mà esquerra sobre l'espatlla dreta.

ANNA
(*amb to relaxat*)

Ha tingut una baixada de la freqüència cardíaca
fa cosa d'uns deu minuts, que és quan us hem
trucat.

ANNA pot veure les llàgrimes a la comissura dels ulls de la dona. A la seva germana ja li regalimen per les galtes. El marit resta mut al seu costat.

ANNA
(*suaument*)

Ara cal que us acomiadeu.

La dona assenteix agraïda mentre la seva germana s'acosta per la vora esquerra del llit i agafa la mà del seu pare. Ella s'acosta per l'altra vora i s'inclina. El mira. Esclata a plorar i l'abraça mentre sanglota. Li diu coses a cau d'orella.

DOCTOR entra per la porta de l'UCI quan ANNA tanca la porta del box 6 amb la família dins. Camina a gambades.

DOCTOR
(*atrafegat*)

Ja sóc aquí. Necessito que vagis a buscar el
parte de defunció.

AUXILIAR s'encamina a la porta de l'UCI i surt.

DOCTOR
(sense aturar-se)

Ja són dins?

ANNA

Sí.

DOCTOR

Molt bé.

LLUÍS es dirigeix a la porta mentre es col·loca la bata. Es passa una mà pels cabells abans de córrer la porta.

DOCTOR
(sense tacte)

Hola, bones, què tal? Sóc el Doctor Lluís Estanyol. Imagino que ja els hauran dit...

La seva veu s'atenua quan tanca la porta. Torna el silenci a la UCI. MARI ÀNGELS recull els estris al carro. ANNA resta uns instants dempeus. Sacseja el cap i es dirigeix cap al control d'infermeria, on la gràfica espera. El rellotge del monitor del control marca les 00:24. AUXILIAR entra per la porta de l'UCI i DOCTOR surt del box. AUXILIAR li atansa un paper.

DOCTOR
(traient un bolígraf de la butxaca de la bata)

Genial, doncs una firmeta per aquí mateix i ja ho tindriem. Vaig a Urgències, si necessiteu res, truqueu allà.

En el moment en què DOCTOR surt per la porta de la UCI, una alarma esclata de cop a tot volum.

MARI ÀNGELS
(cridant, de fons)

El 8! Que se'ns *chungu*!

ANNA, cansada, arrenca a córrer.

SEQ. 4 - MATÍ, INT. PIS ANNA

Hi ha cendres al cendrer, i s'hi compten fins a tres filtres de cartó enrotllat. Entra llum clara per la finestra. Les dues parets en contacte amb el llit estan nues. El mòbil de la tauleta de nit

s'il·lumina automàticament, i un braç maldestre emergeix del llit en cerca de la font sonora. El mòbil marca les 11:20.

MARÇAL s'incorpora amb els cabells malgirbats. Li arriben al pit. Badalla.

Quan el so de la màquina calla, aboca llet vegetal, fica la tassa al microones i en tanca la porta.

Assegut al lavabo, xucla la tassa.

De peu a la dutxa, s'ensabona el cap.

De peu al bany, se l'eixuga amb a) tovallola i b) assecador.

MARÇAL agafa la jaqueta de la seva habitació i les ulleres de sol. Es mira al mirall del rebedor. Agafa les claus i tanca la porta de fusta massissa.

Surt i tanca la porta del carrer -més petita, formada només per un marc metàl·lic i vidre, sense sanefes modernistes. El carrer Parlament és ple de bars i restaurants. Alguns *guiris* ja seuen a dinar. A l'interior, la gent mira el mòbil. Fa sol i el cel brilla.

A la cantonada del Mercat entre Manso i Tamarit hi ha molta gent amuntegada perquè acull la dominical del llibre. Hi ha parades a la vorera i col·leccionistes de cromos intercanviant. MARÇAL els esquiva. Tomba a mà esquerra al carrer de Sepúlveda; de cara ve un grup de quatre nois joves de pell clara parlant en francès; del darrere sent venir un grup de turistes jubilats d'origen asiàtic arrossegant grans maletes de viatge. Quan passen, Marçal els mira. Es dirigeixen a la parada de l'Aerobus, que és plena a vessar d'estrangers de pell clara. MARÇAL sospira.

Al caixer automàtic, introdueix la seva targeta bancària; la pantalla anuncia que no hi ha saldo; MARÇAL la treu i la guarda; treu una cartilla i la hi introdueix; tecleja el número secret tapant amb l'altra mà i es guarda el bitllet de 20€ mentre camina. Travessant el carrer hi ha una altra sucursal bancària d'un altre color i, al davant, una altra. Passa per davant del que abans era el videoclub del barri, ara una agència immobiliària.

A la cantonada entre l'avinguda de St. Antoni i el carrer Riera Alta, la dona alta de cabell recollit i maquillatge saluda a MARÇAL, i MARÇAL retorna la salutació amb un cop de cap i un somriure. La Plaça del Dubte és plena de pols i soroll: al principi del carrer Príncep de Viana hi ha un camió d'obres aturat amb el motor encès: l'edifici del davant està sent remodelat. Martells pneumàtics tiren murs a

terra. Tots els treballadors tenen la pell morena: alguns duen casc, cap duu màscara per la pols.

MARÇAL s'atura quatre passes enllà del camió. Pica el timbre d'una porta de la vorera del davant. No es veu el cel de la pols que hi ha en l'aire. La porta s'obre, MARÇAL hi accedeix. Es troba en un petit habitacle amb una altra porta, que s'obra automàtica.

MARÇAL baixa les escales, espolsant-se. Una habitació rectangular de murs taronges amb cadires fa de sala d'espera. Al fons, al dispensari, un home d'uns quaranta anys d'aspecte demacrat espera impacient l'equivalent a la seva aportació mensual. MARÇAL fa cua dos metres rere d'ell mentre treu la cartera i la targeta. Quan l'home passa pel seu costat, se'l mira amb fastig. MARÇAL l'ignora i avança.

MARÇAL
*(passant la targeta pel
lector electrònic)*

Hola Maxi, Buenos días.

MAXI
¡Hola niño! ¿Qué hay? ¿Cómo estamos?

MARÇAL
(deixant el bitllet al mostrador)

Muy bien. Despiertos, que ya es algo. ¿Me pones veinte euritos de aportación de Amnesia Kush, por favor?

MAXI
*(traient una capsa de plàstic transparent amb herba
a dins)*

Marchando.

MAXI obre la capsa i col·loca un parell de cabdells de marihuana en un bol metàl·lic sota el qual hi ha una balança electrònica. Mira fixament la pantalla i n'afegeix un altre.

MARÇAL
Oye, te quería comentar: estos de aquí fuera, ¿qué están haciendo? Está como todo lleno de polvo, hay un ruido que lo flipas...

MAXI
(interromp)

Calla, calla. Llevan tó la mañana dando por culo, los moros de mierda. Están haciendo obras en el edificio pero es que lo están haciendo con el culo porque los que los contratan, pa ahorrarse unas pelas, no les hacen contrato o lo que sea, no tienen ni idea...

MARÇAL no té ocasió d'intervenir. MAXI afegeix un altre cabdell.

MAXI

...y están liando una en la calle que no veas. Ya no se ve la cámara de fuera de tanto polvo que levantan. Estoy por llamar a la policía y que venga a ver y les metan un puro, pero claro, estoy trabajando aquí, y tampoco es plan.

MAXI riu mentre allarga el braç en direcció a un totxo de centenars de bossetes hermètiques de plàstic. MARÇAL l'interromp allargant-li la seva. MAXI guarda els cabdells a la bosseta i se la dona a MARÇAL. Encaixen les mans i s'acomoden.

MARÇAL surt al carrer tapant-se la cara amb el braç.

Puja pel carrer Nou de Dulce espolsant-se. En una porteria, cinc veïnes filipines parlen i riuen en Tagalog. Dels balcons cauen les robes esteses de les veïnes del Raval. Asseguts en uns dels bancs de la Plaça del Pes de la Palla hi ha tres nois africans tant joves com MARÇAL amb un carro de supermercat atrotinat, pelant cables i traient-ne el coure. Una persiana s'aixeca.

SEQ. 5 - TARDA, INT. PIS ANNA

L'habitació és a les fosques. A mesura que la persiana s'aixeca, la figura d'ANNA es distingeix de la finestra. Es queda mirant-hi a través.

Pica suaument a la porta de l'habitació de l'ordinador i l'obre. MARÇAL pivota a la cadira i s'hi atansa rodant. S'abracen i es fan un petó llarg.

MARÇAL

Bon dia, mama.

ANNA

Bon dia, *cariño*.

MARÇAL

Has dormit bé?

ANNA

No gaire. M'he llevat a les dues a fer un *pipi* a quarts d'una i ja m'he quedat tombada al llit.

MARÇAL

Vaya... Bueno, i què tal la nit?

A la cuina, ANNA es prepara un entrepà amb dues meitats d'una llesca de pa integral i dos talls de formatge.

ANNA

No preguntis... Fatal. Un horror. De les pitjors nits que recordo.

MARÇAL (*sorprès*)

No fotis. Tan dolenta ha sigut?

ANNA

Mira, hem tingut: tres malalts amb ventilació mecànica; un altre amb una gangrena de Fourinier, amb possibilitat de cura, que portava hemofiltració; un pacient procedent de quiròfan de neocirurgia d'última hora de la tarda; un altre amb hemorràgia subaracnoidea, aletargat, amb control de Test de Glasgow; un de pancreatectomia, intervingut fa dos dies, amb diversos drenatges i sonda gasogàstrica per controlar; i dos pacients intervinguts avui mateix de cirurgia bariàtrica.

MARÇAL la mira intentant desxifrar l'idioma.

MARÇAL

Bariàtrica?

ANNA

Els operats d'obesitat mòrbida.

MARÇAL

Ahà. Quants malalts, en total, doncs?

ANNA

En total nou, dels quals quatre eren crítics.

MARÇAL

I quantes éreu, vosaltres?

ANNA

Érem la Mari Àngels i jo, i una auxiliar. I després ha vingut la Tere, la de quiròfan, que és de quiròfan, no d'UCI. Ara, sabent com es presentava la situació era com per què l'haguessin cobert amb més personal. Situacions com aquestes generen estrès i són un perill per la seguretat del pacient.

MARÇAL

(pensatiu)

Ja ho pots ben dir...

ANNA

(canviant de tema)

Bueno, i tu què? Com ha anat el matí?

SEQ. 6 - MATÍ, INT. AULA

A l'aula, un mar d'alumnes embotits suant de calor espera que l'únic paper amb el llistat dels números d'identificació universitari passi de seient en seient, sent signat per cada alumne, mentre el PROF. MATEU es passeja amunt i avall pels passadissos de cadires esquivant motxilles i xerrant amb les parets.

SEQ. 7 - TARDA, INT. PIS ANNA

MARÇAL

(a la cuina)

Una merda.

ANNA

(afligida)

Em sap greu.

MARÇAL
(*després d'una pausa*)

Que no te'n sàpiga. D'això ja me n'encarrego jo.

MARÇAL fa un pas endavant, s'ajup i abraça a ANNA fort, sentidament.

MARÇAL
Gràcies per la feina tan dura que fas.

ANNA
(*sorpresa i agraïda*)

Mi vida. T'estimo tant!

Es queden uns instants quiets i en silenci. Ambdós amaguen llàgrimes als ulls.

FI

Universtias Autònoma de Barcelona
Bellaterra, 2019

BIBLIOGRAFÍA

- Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials*. Indianapolis, Indiana: John Wiley & Sons.
- Biblioteca de Consulta Larousse. (2003). *Diccionario de Arte II*. Barcelona. Spes Editorial SL (RBA).
- Brenner, R. (2007). *Understanding Manga and Anime*. Devon. Libraries Unlimited.
- Buchan, S. (2013). *Pervasive Animation*. New York. Routledge.
- Clements, J. ; McCarthy, Helen (2006). *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917*. Berkeley, Calif: Stone Bridge Press.
- Eco, U. (2013). *Apocalípticos e Integrados*. Barcelona, Tusquets Editores S. A.
- Giesz, L. (1973). *Fenomenología del Kitsch*. Barcelona, Tusquets Editores S.A.
- Han, B. (2014). *Psicopolítica*. Barcelona Herder Editorial S.L.
- Han, B. (2014). *La sociedad de la transparencia*. Barcelona Herder Editorial S.L.
- Kōdansha. (1993). *Japan: An Illustrated Encyclopedia*. Tokyo. Kōdansha Ltd.
- Ordine, N. (2013). *La utilidad de lo inútil*. Barcelona, Acantilado
- Patten, F. (2004). *Watching Anime, Reading Manga: 25 Years of Essays and Reviews*. Berkeley. Stone Bridge Press.
- Solomon, Ch. (1989). *Enchanted Drawings: The History of Animation*. New York: Random House, Inc.
- Schodt Frederik, L. (1997). *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics* (Reprint ed.). Tokyo, Japan: Kodansha International.
- Spehr, P. (2008). *The Man Who Made Movies: W.K.L. Dickson*. Indiana University Press. John Libbey Publishing.
- Venkatasawmy, R. (2012). *The Digitization of Cinematic Visual Effects: Hollywood's Coming of Age*. Lanham, MD, USA. Lexington Books.

WEBGRAFIA

- Allegra, F. (29 febrer 2016). How did indie farming sim Stardew Valley top the Steam sales chart? *Polygon*. Recuperat el 26 d'abril de 2019 de: <https://www.polygon.com/2016/2/29/11134934/stardew-valley-steam-indie-farming-rpg-harvest-moon>
- Anime News Network. (2019) Anime. *Anime News Network*. Recuperat el 20 d'abril de 2019 de: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=45>
- Assotiation Press. (16 setembre 2014). Ferguson beats Conan in ratings for 1st time. *Los Angeles Times*. Recuperat el 12 de març de 2019 de: <https://www.latimes.com/entertainment/la-etw-ferguson-obrien-10april10-story.html>
- Aznar, L., Soldevila, L. (21 novembre 2018) Els 24 mites falsos que banalitzen la violència quotidiana contra les dones. *elCrític.cat*. Recuperat el 24 de març de 2019 de: <https://www.elcritic.cat/reportatges/24-mites-falsos-que-banalitzen-la-violencia-quotidiana-contra-les-dones-10673>
- Baker, C. (9 març 2016). The 4 years of self-imposed crunch that went into Stardew Valley. *Gamasutra*. Recuperat el 26 d'abril de 2019 de: http://gamasutra.com/view/news/267563/The_4_years_of_selfimposed_crunch_that_went_into_Stardew_Valley.php
- Barrett, B. (29 febrer 2016). Stardew Valley, a PC Harvest Moon-like indie game, rockets to the top of Steam top sellers. *PC Games N*. Recuperat el 27 d'abril de 2019 de: <https://www.pcgamesn.com/stardew-valley/stardew-valley-a-pc-harvest-moon-like-indie-game-rockets-to-the-top-of-steam-top-sellers-chart>
- Bauman, Z. (27 febrer 2012). Times of interregnum. *Ethics & Global Politics*. Recuperat el 18 de març de 2019 de: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.3402/egp.v5i1.17200>
- Becker, F., Fouché, P. (2019). History, a *Flipbook.info*. Recuperat el 16 d'abril de 2019 de: <https://www.flipbook.info/history.php>
- Capdevila, C. (12 maig 2016). Cada nit és el Dia Mundial de la Infermeria. *Ara.cat*. Recuperat el 21 de març de 2019 de: https://www.ara.cat/opinio/carles-capdevila-cada-nit-es-dia-mundial-infermeria_0_1576042418.html

- Chan, S. (19 gener 2018). SuperData: Stardew Valley is an indie success with over 3.5 million copies sold. *Venture Beat*. Recuperat el 27 d'abril de 2019 de: <https://venturebeat.com/2018/01/19/superdata-stardew-valley-is-an-indie-success-with-over-3-5-million-copies-sold/>
- Dealessandri, M. (8 abril 2016). How Stardew Valley won Steam. *MCV*. Recuperat el 27 d'abril de 2019 de: <https://web.archive.org/web/20160422065932/http://www.mcvuk.com/index.php/news/read/in-the-valley-of-success/0165236>
- Díaz, M. (31 gener 2010). Animación Tradicional - Cel Animation. *Animación Artesanal*. Recuperat el 20 d'abril de 2019 de: <http://animacionartesanaltecnicas.blogspot.com/2010/01/animacion-tradicional-cel-animation.html>
- Dingman, H. (21 novembre 2018). "Fallout 76 review: Almost hell, West Virginia". *PC World*. Recuperat el 27 d'abril de 2019 de: <https://www.pcworld.com/article/3323056/fallout-76-review.html>
- Espineli, M. (20 novembre 2016). Harvest Moon Creator on His New Game and How Stardew Valley Carries on His Legacy. *GameSpot*. Recuperat el 26 d'abril de 2019 de: <https://www.gamespot.com/articles/harvest-moon-creator-on-his-new-game-and-how-stard/1100-6445583/>
- eBizMBA Inc. (gener 2019). Top 15 Most Popular Video Websites. *eBizMBA.com*. Recuperat el 5 de maig de 2019 de: <http://www.ebizmba.com/articles/video-websites>
- Favis, E. (28 abril 2016). Understanding Autism Through Stardew Valley. *Game Informer*. Recuperat el 27 d'abril de 2019 de: <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2016/04/28/understanding-autism-through-stardew-valley.aspx>
- FEDIVERSE. Federation Universe. Consultat el 5 de maig de 2019 a: <https://fediverse.party/>
- Gamasutra Staff. (12 decembre 2016). Gamasutra's Best of 2016: The top 10 game developers of the year. *Gamasutra*. Recuperat el 27 d'abril de 2019 de: http://www.gamasutra.com/view/news/287153/Gamasutras_Best_of_2016_The_top_10_game_developers_of_the_year.php
- Good Word Guide (2019). Anime. *Good Word Guide*. Recuperat el 21 d'abril de 2019 de: <https://www.goodwordguide.com/define/anime>

- Hartmann, M. (10 març 2011). Bic For Her: Finally, A Pen Ladies Can Use. *Jezebel*. Recuperat el 4 de maig de 2019 de: <https://jezebel.com/bic-for-her-finally-a-pen-ladies-can-use-5780481>
- Hernandez, P. (2 març 2016). A Surprising Number of People Feel Bad For Pirating Stardew Valley. *Kotaku*. Recuperat el 27 d'abril de 2019 de: <https://kotaku.com/a-surprising-number-of-people-feel-bad-for-pirating-sta-1762379596>
- Kaifu, M. Digital Contents White Paper 2004. (15 febrer 2005). Scanning the Media: Japanese Anime – Within Sight of a 10 Trillion Yen Global Markets. *Jetro*. Recuperat el 22 d'abril de 2019 de: <https://web.archive.org/web/20050310035337/www.jmrli.co.jp/english/inthemediascan/2005/01.html>
- Kodaka, W., Cho, Y. (2 maig 2017). Anime a \$21bn market – in China. *Nikkei*. Recuperat el 22 d'abril de 2019 de: <https://asia.nikkei.com/Life-Arts/Arts/Anime-a-21bn-market-in-China>
- Lleialtec, comissió de tecnologia de La Lleialtat Santsenca (2019). Fediverse: xarxes socials lliures i ètiques. (<https://tec.lleialtat.cat/>). Recuperat el 5 de maig de 2019 de: <http://documents.lleialtat.cat/LleialTec/Fediverse/fediverse-xarxes-lliures-a4.pdf> amb llicència <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.ca>
- Lin, A. (23 febrer 2016). Stardew Valley: Pushing the Boundaries of Farming RPGs. *The Cornell Daily Sun*. Recuperat el 26 d'abril de 2019 de: <https://cornellsun.com/2016/02/23/stardew-valley-pushing-the-boundaries-of-farming-rpgs/>
- Litten, Frederick S. (17 juny 2014) Some remarks on the first Japanese animation films in 1917. *Litten.de*. Recuperat el 21 d'abril de 2019: <http://litten.de/fulltext/ani1917.pdf>
- Luque Rodrigo, L. (14 març 2014). Reflexiones en torno a La utilidad de lo inútil. Manifiesto, de Nuccio Ordine (traducción de Jordi Bayod. Barcelona: Acantilado, 2013). *El Genio Maligno*. Recuperat el 21 de març de 2019 de: https://elgeniomaligno.eu/pdf/lecturas3_nordine_lautilidaddeloinútil_lluquerodrigo.pdf
- Macaskill, M. (4 maig 2008). Craig Ferguson 'may be next Letterman.' *The Sunday Times*, a Times Online. Recuperat el 12 de març de 2019 de: <http://www.timesonline.co.uk/tol/news/uk/scotland/article3868137.ece>; i de: <https://web.archive.org/web/20080517065353/http://www.timesonline.co.uk/tol/news/uk/scotland/article3868137.ece>
- Marks, T. (10 març 2016). Interview: What's next for Stardew Valley. *PC Gamer*. Recuperat el 26 d'abril de 2019 de: <https://www.pcgamer.com/stardew-valley-interview/>

- McDuling, J. (3 juliol 2014). Hollywood Is Giving Up on Comedy. The Atlantic. *The Atlantic Monthly Group*. Recuperat el 22 d'abril de 201 de: <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2014/07/the-completely-serious-decline-of-the-hollywood-comedy/373914/>
- Merriam-Webster. (2019). Anime. *Merriam-Webster Dictionaries*. Recuperat el 21 d'abril de 2019 de: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/anime>
- Myrent, G. (29 desembre 1985). When moview began and no one came. *New York Times*, The New York Times Company. Recuperat el 17 d'abril de 2019 de: <https://www.nytimes.com/1985/12/29/movies/when-moview-began-and-no-one-came.html>
- Pastells, J. (7 febrer 2019). Infermeres de nit: equip i caliu per afrontar l'allau de feina. *Ara.cat*. Recuperat el 25de març de 2019 de: https://www.ara.cat/comarquesgironines/Infermeres-equip-caliu-afrontar-allau_0_2175982382.html
- Picazo, S. (16 desembre 2018) No s'ha parlat prou de la duríssima vida de les infermeres a Catalunya. *elCrític.cat*. Recuperat el 26 de març de 2019 de: <https://www.elcritic.cat/opinio/sergi-picazo/no-sha-parlat-prou-de-la-durissima-vida-de-les-infermeres-a-catalunya-13946>
- Prince, S. (2010). Through the Looking Glass: Philosophical Toys and Digital Visual Effects. Projections, Volume 4, Issue 2. *Filmoterapia*. Recuperat el 16 d'abril de 2019 de: <http://filmoterapia.pl/wp-content/uploads/2015/07/Through-the-Looking-Glass-Philosophical-Toys-and-Digital-Visual-Effects.pdf>
- Reed, C. (22 Agost 2015). 150 years on, meet the prolific pioneer who brought us the movie projector. *PBS News Hour*. PBS. Recuperat el 17 d'abril de 2019 de: <https://www.pbs.org/newshour/science/150-years-prolific-pioneer-brought-us-movie-projector>
- Research and Markets. (7 gener 2019). Global Animation, VFX & Games Markets, 2018-2020: Total Value of Global Animation Industry is Projected to Reach US\$ 270 Billion. *PRNewswire*. Recuperat el 22 d'abril de 2019 de: <https://www.prnewswire.com/news-releases/global-animation-vfx--games-markets-2018-2020-total-value-of-global-animation-industry-is-projected-to-reach-us-270-billion-300773718.html>
- Sharp, J. (23 setembre 2004). Pioneers of Japanese Animation (Part 1). *Midnight Eye*. Recuperat el 22 d'abril de 2019 de: <http://www.midnighteye.com/features/pioneers-of-japanese-animation-at-pifan-part-1/>

- Singal, J. (14 març 2016). How a First-time Developer Created Stardew Valley, 2016's Best Game to Date. *Vulture*. New York Media, LLC. Recuperat el 26 d'abril de 2019 de: <https://www.vulture.com/2016/03/first-time-developer-made-stardew-valley.html>
- Singal, J. (17 març 2016). In 'Stardew Valley,' you reap what you sow. *Boston Globe*. Recuperat el 26 d'abril de 2019 de: <https://www.bostonglobe.com/arts/2016/03/17/stardew-valley-you-reap-what-you-sow/OtevYl1D31M5x2KWGCiHPK/story.html>
- Tibus. (29 juny 2016). The history of web hosting: how things have changed since Tibus started in 1996. *Tibus.com*. Recuperat el 5 de maig de 2019 de: <https://www.tibus.com/blog/the-history-of-web-hosting-how-things-have-changed-since-tibus-started-in-1996/>
- Wintergatan. Wintergatan Bio 2016. Recuperat el 29 d'abril de 2019 de: <https://www.dropbox.com/s/7rq1brfppc5erya/Wintergatanbio2016.pdf?dl=0>
- Williams, M. (3 gener 2017). GTA 5 and Civilization 6 Top Steam Best-Sellers of 2016. *US Gamer*. Recuperat el 27 d'abril de 2019 de: <https://www.usgamer.net/articles/gta-5-and-civilization-6-top-steam-best-sellers-of-2016>
- Valentine, R. (15 novembre 2018). Stardew Valley grosses \$1 million in iOS debut. *GamesIndustry.biz*. Recuperat el 27 d'abril de 2019 de: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-11-14-stardew-valley-grosses-usd1-million-in-ios-debut>
- Yilun Chen, L. (18 març 2016). Tencent taps ninja Naruto to chase China's \$31 billion anime market. *The Japan Times*. Recuperat el 22 d'abril de 2019 de: <https://www.japantimes.co.jp/news/2016/03/18/business/tencent-taps-ninja-naruto-chase-chinas-31-billion-anime-market/#.XPFQorfVKUk>
- Wikipedia contributors. (2019). Animation. A *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperat el 16 d'abril de 2019 de: <https://en.wikipedia.org/wiki/Animation#History>
- Wikipedia contributors. (2019). C Sharp (programming language). A *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperat el 26 d'abril de 2019 de: [https://en.wikipedia.org/wiki/C_Sharp_\(programming_language\)](https://en.wikipedia.org/wiki/C_Sharp_(programming_language))
- Wikipedia contributors. (2019). Craig Ferguson. A *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperat el 12 de març de 2019 de: https://en.wikipedia.org/wiki/Craig_Ferguson
- Wikipedia contributors. (2019). Computer animation. A *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperat el 20 d'abril de 2019 de: https://en.wikipedia.org/wiki/Computer_animation#Explanation

- Wikipedia contributors. (2019). Desmond Tutu. A *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperat el 16 de març de 2019 de: https://en.wikipedia.org/wiki/Desmond_Tutu
- Wikipedia contributors. (2019). Early access. A *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperat el 27 d'abril de 2019 de: https://en.wikipedia.org/wiki/Early_access
- Wikipedia contributors. (2019). Hayao Miyazaki. A *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperat el 28 de març de 2019 de: https://en.wikipedia.org/wiki/Hayao_Miyazaki
- Wikipedia contributors. (2019). History, Animation. A *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperat el 20 d'abril de 2019 de: <https://en.wikipedia.org/wiki/Animation#History>
- Wikipedia contributors. (2019). Ladislav Starevich. A *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperat el 20 d'abril de 2019 de: https://en.wikipedia.org/wiki/Ladislav_Starevich
- Wikipedia contributors. (2019). Microsoft XNA. A *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperat el 26 d'abril de 2019 de: https://en.wikipedia.org/wiki/Microsoft_XNA
- Wikipedia contributors. (2019). Persistence of vision. A *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperat el 17 d'abril de 2019 de: https://en.wikipedia.org/wiki/Persistence_of_vision
- Wikipedia contributors. (2019). Story of Seasons. A *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperat el 26 d'abril de 2019 de: https://en.wikipedia.org/wiki/Story_of_Seasons
- Wikipedia contributors. (2019). Wintergatan. A *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperat el 29 d'abril de 2019 de: <https://en.wikipedia.org/wiki/Wintergatan>
- Wikipedia contributors. (2019). Xbox Live Indie Games. A *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperat el 26 d'abril de 2019 de: https://en.wikipedia.org/wiki/Xbox_Live_Indie_Games

VIDEOGRAFIA

Alan Becker Tutorials. (6 febrer 2015). Straight Ahead & Pose to Pose - 12 Principles of Animation.

Youtube. Recuperat el 5 de maig de 2019 de:

<https://www.youtube.com/watch?v=v8quCbt4C-c>

BBC One. (2018) Leading Lady Parts. [Actualització Facebook]. Recuperat el 24 de març de 2018

de: <https://www.facebook.com/watch/?v=2385981834750335>

BBC Four. (30 juliol 2018). Hear Her: Leading Lady Parts. Recuperat el 24 de març de 2019 de:

<https://www.bbc.co.uk/programmes/b0bdcr9l>

Canal 44 TV. (2018). El triunfo es un instrumento de tortura; el éxito es el mito que nos venden para sentir qué sí libramos y qué no... El éxito es cagarla en tus propios términos: Guillermo del Toro #MasterClass [Actualització Facebook]. Recuperat de:

<https://www.facebook.com/canal44tv/videos/1670202389693868/?v=1670202389693868>

Cuellilargo. (26 febrer 2018). ¿Por qué no estalla una REVOLUCIÓN ya? Una respuesta de Orwell y Huxley. *Youtube*. [Arxiu de vídeo]. Recuperat el 24 de març de 2019 de:

<https://www.youtube.com/watch?v=6BuboQ52zdY>

Diari ARA. (24 novembre 2015). Carles Capdevila: L'ARA ha sigut el projecte de la meua vida i ara el meu projecte és la meua vida. *Youtube*. [Arxiu de vídeo]. Recuperat el 16 de març de

2019 de: https://www.youtube.com/watch?v=xHJISJxev_M

Great Big Minds. (2017). 6 Problems With Modern Schooling System. [Actualització Facebook].

Recuperat el 21 de març de 2018 de:

<https://www.facebook.com/greatbigminds/videos/334919270244966/?v=334919270244966>

Isbrucker, A. (23 novembre 2016). The Immersive Realism of Studio Ghibli. *Youtube*. Recuperat el

2 de maig de 2019 de: <https://www.youtube.com/watch?v=v6Q6y4-qKac&feature=youtu.be&t=2>

Jackson, P., Osborne, B., & Walsh, F. (Producers), & Jackson, P. (Director). (2003). The lord of the rings: The return of the king [Motion Picture]. USA: New Line Cinema.

Jaiden Animations. *Youtube*. Recuperat el 29 d'abril de 2019 de:

<https://www.youtube.com/channel/UCGwu0nbY2wSkW8N-cghnLpA>

Late Late Show w/ Craig Ferguson Archive. (19 gener 2015). Late Late Show with Craig Ferguson 3/4/2009 Archbishop Desmond Tutu. *Youtube*. [Arxiu de vídeo]. Recuperat el 16 de març de

2019 de: <https://www.youtube.com/watch?v=12OIaE2Sfes&t=1010s>

- Munoz, F. (18 febrer 2014). Spot Don Justo Aquarius. *Youtube*. Recuperat el 4 de maig de 2019 de:
<https://www.youtube.com/watch?v=tNimfH3sNaY>
- Nerdwriter1. (5 gener 2015). Craig Ferguson: A Late Night Revolutionary. *Youtube*. [Arxiu de vídeo]. Recuperat el 16 de març de 2019 de:
<https://www.youtube.com/watch?v=50MU4Cz62so>
- Pablo Echenique. (2018). La culpa de todo es de esos malditos extranjeros. [Actualització Facebook]. Recuperat el 24 de març de 2019 de:
<https://www.facebook.com/pablo.echenique/videos/295908397870329/?v=295908397870329>
- Partido Por un Mundo más Justo. (16 octubre 2018). Sani Ladan, Vicepresidente de la Asociación Elín y estudiante de Relaciones Internacionales. *Youtube*. [Arxiu de vídeo]. Recuperat el 24 de març de 2019 de:
https://www.youtube.com/watch?v=peThESWbsrM&fbclid=IwAR0ISxsHDPMBRdrhwnycC-AzvDxw9YwPo_JpAfU-cmYPHEdEgVrWFGNhNek
- PessoaToday. (2018). ¿Todo tiene que ser crecimiento? ¿Y el ser humano, sustituido por robots? [Actualització Facebook]. Recuperat el 18 de març de 2018 de:
<https://www.facebook.com/pessoatoday/videos/1353082078157780/?v=1353082078157780>
- Spanish Revolution (2018) Ahora se explota a sí mismo y cree que está realizándose. [Actualització Facebook]. Recuperat el 25 de març de 2018 de:
<https://www.facebook.com/watch/?v=1625241864231275>
- Spanish Revolution. (2018). Albert Jacquard: "Toda competición es un suicidio". [Actualització Facebook]. Recuperat el 21 de març de 2019 de:
<https://www.facebook.com/SpanishRevolution/videos/1769547796467347/>
- Spanish Revolution. (2018). La educación se ha creado por el sistema económico para crear gente obediente. [Actualització Facebook]. Recuperat el 18 de març de 2019 de:
<https://www.facebook.com/SpanishRevolution/videos/1771403472948446/?v=1771403472948446>
- Spanish Revolution. (2018). José Luis Sampedro y el miedo. [Actualització Facebook]. Recuperat el 18 de març de 2018 de:
<https://www.facebook.com/SpanishRevolution/videos/1115215338567266/?v=1115215338567266>

- Spanish Revolution. (2018). José Luis Sampedro, reflexionando sobre la humanidad, el 15M y el capitalismo. [Actualització Facebook]. Recuperat el 18 de març de 2018 de: <https://www.facebook.com/SpanishRevolution/videos/1727879677300826/>
- Spanish Revolution. (2019). Nos duelen las manos de aplaudir. [Actualització Facebook]. Recuperat el 18 de març de 2018 de: <https://www.facebook.com/watch/?v=319037098963465>
- Spanish Revolution. (2018). Vázquez Montalbán no se equivocaba. [Actualització Facebook]. Recuperat el 18 de març de 2019 de: <https://www.facebook.com/SpanishRevolution/videos/1839291326159660/?v=1839291326159660>
- TEDx Talks. (15 febrer 2013). The art of being yourself | Caroline McHugh | TEDxMiltonKeynesWomen. *Youtube*. [Arxiu de vídeo]. Recuperat el 18 de març de 2019 de: <https://www.youtube.com/watch?v=veEQQ-N9xWU>
- Xavier, C. (18 març 2019). Hablemos Claro! *Youtube*. Recuperat el el 30 d'abril de 2019. Recuperat de: <https://www.youtube.com/watch?v=VhVQFgQPoa0&feature=youtu.be&t=2>

ANNEXOS

Compilació d'idees

Tractament visual

“Las narraciones de éxito son condensaciones de historias mucho mucho mucho más complejas. El instrumento más cabrón es el fracaso, darte de morros contra la pared. Eso te enseña los límites y a querer romperlos.

La carrera (cinematográfica) es un accidente a velocidad normal. Viene un wey en un coche, cocha, salta el airbag. Y tu dices, ‘¿sale vivo o no, sale vivo o no? Ah, pues sí saló, wey. Para uno que está dentro (de la carrera), con la adrenalina del chingadazo, todo pasa en cámara lenta: y pegas en el volante y te partes los dientes, esa es una película. Pegas pa trás y te partes una vértebra, esa es otra. La pinche bolsa de aire sale y te rompe los lentes. Y pasan 25 años de darte chingadazos... y sales vivo.

El triunfo es un instrumento de tortura, cabrón. Igual que la belleza y la perfección. Son pinches palabras de tortura, cabrón. La belleza es única pa quien la mira, cabrón. La perfección no existe. ¡No existe! La belleza del mundo es la imperfección. Y el éxito es el mito que nos venden para distraernos con un montón de lucecitas. El mayor éxito que existe es llegar a donde quieras llegar haciendo lo que sea que quieras hacer, cabrón. El éxito es cagarla en tus propios términos.

Y otra cosa: tener las ganas de decirle al mundo que está equivocado.”

Masterclass de Guillermo del Toro.¹

“Good teachers learn with their students.” –**Sir Ken Robinson**

“It is one of the characteristics of the leader, that he not doubt for one moment the capacity of the people his leading to realize whatever he’s dreaming. Imagine if Martin Luther King would’ve said: *I have a dream! But I’m not sure they’ll be up to it.*”

“What are you doing, who are you being that your students’ eyes are not shining.”

“Success is not about wealth, fame and power. It’s about how many shining eyes I have around me.”

“Bring purpose to the notes you play, to the steps you take.”

“Nothing is so powerful as an idea whose time has come.” –**Benjamin Zander.**

¹ Canal 44 TV. (2018). El triunfo es un instrumento de tortura; el éxito es el mito que nos venden para sentir qué sí libramos y qué no... El éxito es cagarla en tus propios términos: Guillermo del Toro #MasterClass [Actualització Facebook]. Recuperat de: <https://www.facebook.com/canal44tv/videos/1670202389693868/?v=1670202389693868>

“– Oh, es que es Doctor en Harvard. – Ya, pues ojo porque los Harvard hacen muchas harvaridades.”

“Fíjese si están mal las cosas que un banquero se tiene que dedicar a formar en valores.”

“¿Por qué nos pasa, si ustedes han leído el último Informe Económico del Foro de Dabos, que el 1% de la población mundial ya acumula más riqueza que todo el 99% restante? Esto no es normal, no es lógico. No es necesario. Creo que no es tolerable.”

“Estamos destruyendo el planeta. No es el cambio climático: estamos destruyendo el planeta.”

“Y la pregunta es: ¿por qué? Porque estamos en el s.XXI y nunca antes como ahora habíamos tenido tantos recursos científicos, técnicos, tanta riqueza... Y sin embargo es la época en la que tenemos más conflictos. Y es para mí porque hemos perdido por el camino la dignidad humana. Hemos olvidado lo que es el ser humano y lo hemos enfocado todo en el dinero, el crecimiento, los negocios. Y cuando miro la época del Renacimiento, esta época dorada en la que surgen personajes como Da Vinci, Raphael, Miguel Ángel, gente humanista, capaz de conocerlo todo, de abarcarlo todo: el arte, la ciencia, la religión; y que auguraba un futuro increíble cuando comienza la ciencia, con Keppler, Copérnico, Galileo... gente que tiene el coraje de decir: “Señores, ¡que es la tierra la que gira alrededor del Sol!” Luego Newton, que parecía ya después poco más y que el mundo tendría un éxito fantástico... Y hemos llegado a la destrucción. Y es porque una parte de la ciencia se ha enfocado en una visión reduccionista del ser humano. Y hemos ido enseñando a partir de las teorías de Darwin que el ser humano es poco más inteligente que un animal, que lucha por sobrevivir porque la vida es una lucha por la supervivencia, y en esta lucha sobreviven o evolucionan los más fuertes o los que se saben adaptar mejor. Y este **miedo** nos lo hemos creído. Recuerdo el otro día que leía un artículo que mencionaba que entre simios y humanos la diferencia era de cuatro meros genes (y viendo según qué seres humanos tiendo a pensarlo yo también a veces). A los jóvenes se les educa desde pequeños en el miedo, diciéndoles que tienen que estudiar porque el día de mañana, como no tengan una buena carrera universitaria y una maestría en alguna universidad americana no se **ganarán la vida**, que está todo muy mal, que tienen que luchar, prepararse para que cuando terminen se adapten a la sociedad... yo de entrada os digo a los jóvenes: por favor, no os adaptéis a la sociedad porque esta sociedad está enferma. Y si os adaptáis acabaréis igual. Es una sociedad que no está bien, que necesita ayuda. Necesita recuperar la dignidad humana. No somos animales que luchamos por sobrevivir. Lo estamos haciendo, pero no es nuestra dimensión. Discutía apasionadamente con un científico prestigioso hace meses en Catalunya (soy muy apasionado) que decía que el ser humano es un puñado de partículas orgánicas que se juntan y que cuando mueran se desintegran y no hay nada más, no queda nada. Y yo decía: –Si eso fuese cierto, **si la vida fuese una lucha por la supervivencia,**

¿por qué los seres humanos escribimos poesía? ¿Por qué componemos música? ¿Por qué pintamos cuadros, construimos catedrales? ¿Esculturas maravillosas? Hacemos esto porque somos humanos. Precisamente porque no es necesario es tan importante. Porque el ser humano ya hace siglos que salió del ámbito de la necesidad y entró en el ámbito de la libertad. Lo hacemos porque somos libres. Y creadores. Y lo hacemos por amor, algo que llevamos dentro y queremos compartir. Esto es para mí la dignidad humana: la capacidad de la libertad, del amor y de la creatividad.

Y esto que hemos sido capaces de hacer en el mundo del arte no lo hemos hecho en la vida social ni económica. Ahí sí: luchamos. Y ahí nos animalizamos. Y el miedo constante que se nos inyecta desde pequeños: cuidado de mayores, que está toh mu difícil, el mercado, la oferta, la demanda... la demanda, la oferta... la competencia... y ahí nos comportamos no como seres humanos, sino como animales. Y esta es la tarea: llevar la dignidad humana a la vida social y económica."

"En el 89, cuando cae el muro de Berlín, empieza la globalización y hay que crecer, y hay que crecer, y hay que crecer."

"En la vida uno crece cuando es pequeño. Y llega una edad en que paras de crecer y maduras. Ya no podemos crecer más, ni podemos ni tiene sentido. Cuando en un cuerpo humano un grupo de células empieza a crecer más de lo que toca, olvidándose que pertenecen a un organismo, a eso lo llamamos cáncer. Y acaba matando al organismo. Y en este organismo mundial que formamos entre todos, hay gente que quiere crecer más que los demás. Y ni tiene sentido, ni les proporciona la felicidad, y es un problema para el resto del mundo." → *"¿Por qué nos pasa que el 1% de la población mundial ya acumula más riqueza que todo el 99% restante?"*

"En este momento en el mundo hay el doble de muertos por suicidio que por guerras y atentados criminales juntos. Y cuando miras los índices de suicidios, en los países ricos se ha disparado. ¿Por qué se suicidan, si lo tienen todo? No, todo no. Tienen todo lo material, no tienen un sentido en su vida."

"Recordad que se nos ha dado un tiempo. Que no todos vamos a morir de viejos. Y la gente me dice –hay, que desagradable. Y yo les contesto –yo no lo he puesto; está ahí. ¿Por qué no aprovechamos el tiempo brindado para hacer algo que tenga sentido?"

"Tenemos un problema grave en la educación. Se nos está infundiendo en Europa el famoso Informe PISA que elabora la OCDE. ¿Por qué una organización empresarial habla de educación? Es como si yo hablara sobre cómo ha de hacerse un túnel. Esto hay que dejárselo a profesionales de la educación y de los padres. Y el informe Pisa habla del nivel de matemáticas, del nivel de ciencias y del nivel de gramática. Pero no habla ni del nivel de poesía en un país. O de música. O de ética."

“Vive una vida útil a los demás, sé digno, respeta a los demás. No se puede enseñar en las universidades como hacen hoy aún que vivimos en un mercado libre, en el que impera la ley de la oferta y la demanda, que hay que maximizar los beneficios, minimizar los costes y bla bla bla. Que esto, en lenguaje profano es: –Tú preocúpate de lo tuyo y a los demás que les den. Esto es una perversión moral. A los jóvenes hay que decirles que cualquier decisión que tomes afectará a quienes te rodean y al resto del planeta, tú eres el responsable del mundo. Esto es lo que hay que enseñar.”

“Tenemos una educación errónea, perversa, que educa en el egoísmo y la competitividad. Y mira como nos va.”

“El mercado no existe: nosotros creamos el mercado. Y cuando uno tiene coraje y pierde el miedo, cambia el mundo.”

“El hombre más rico de España y su marca salen en la revista Forbes. Me parece obsceno hacer esta ostentación de la riqueza, más aún cuando se le murieron hace dos años y medio casi 500 mujeres en Bangladesh quemadas en un subterráneo inhumano, trabajando en condiciones inhumanas. No se puede permitir. Y aunque la ley lo permita (por eso se van a India o a China, donde no hay derechos humanos), en lo que me queda de vida jamás compraré algo de esta marca. Los jóvenes lo están entendiendo: están demandando conciencia, autenticidad. Y lo que no sea auténtico, ético y coherente no tiene futuro.”

“Somos seres humanos que hemos valorado excesivamente la inteligencia y hemos olvidado el corazón y la bondad. Hay un culto a la inteligencia. Excesivo.”

Joan Antoni Melé, Banca Ética²

² PessoaToday. (2018). ¿Todo tiene que ser crecimiento? ¿Y el ser humano, sustituido por robots? [Actualització Facebook]. Recuperat de:
<https://www.facebook.com/pessoatoday/videos/1353082078157780/?v=1353082078157780>

Our system of education has become ineffective³

We send our children to school to prepare them for the real world, which is changing very, very fast. But our schools haven't changed much for hundreds of years. In fact, thought leaders from around the world agree that the current system of education was designed in the Industrial age mainly to churn out (producer en masa, "como churros") factory workers [□ principalmente para producir trabajadores de fábrica como churros.] And this industrial age mentality of mass production and mass control still runs deep in schools.

PROBLEM 1. Industrial age values. We educate children by badges (rewards) and govern their lives by ringing bells. All day long, students do nothing but follow instructions. Sit down! Take out your books! Turn to page 40! Solve problem nº3. Stop talking. At school, you're rewarded for doing exactly what you're told. These are industrial age values that were really important for factory workers. Their success depended on following instructions and doing exactly what they were told. But, in the world of today, how far can you get by simply following instructions? The modern world values people who can be creative, who can communicate their ideas, and collaborate with others. But our children (ourselves) don't get a chance to develop such skills in a system based on industrial age values.

PROBLEM 2. Lack of autonomy and control. At school, our children experience a complete lack of autonomy and control. Every minute of the child's life is controlled by the system. But in today's world, if you're doing important work, then you'll be managing your own time. You're making your own decisions regarding what to do and when to do it. But life at school looks very different. The system is sending a dangerous message to our children: that they are not in charge of their own lives. They just have to follow whatever is laid down instead of taking charge and making the most of their lives. Experts believe that autonomy is incredibly important for children. It's no wonder then that our children are bored and demotivated by school. Can you imagine how you would feel if you were told what to do for every minute of your life?

PROBLEM 3. Inauthentic learning. Most of the learning in our schools today is not authentic because it relies on memorization, and "road" learning. The system defines a generic set of knowledge that all children must know. And then, every few months we measure how much has been retained by administering exams. We know that such learning is not authentic because most of it is gone after the day of the exam. Learning can be much deeper, and more authentic. It can be so much more than just memorization and retention. But that's the only thing we measure. And test

³ Great Big Minds. (2017). 6 Problems With Modern Schooling System. [Actualització Facebook]. Recuperat de: <https://www.facebook.com/greatbigminds/videos/334919270244966/?v=334919270244966>

scores are the only thing we value. This has created an unhealthy culture of students, parents and teachers. Children are going through endless hours and tuitions, staying up all night memorizing useless facts that they will forget very soon.

PROBLEM 4. No room for passions and interests. We have an extremely standardized system, where each child must learn the same thing at the same time in the same way as everyone else. This doesn't respect the basic fact of being human: that each of us is unique and different in our own way. We all have different passions and interests. And the key to fulfilment in life is to find your passion. But, do the schools of today help out children find and develop their passion? There seems to be no room in the current education system for the most important questions in a child's life: what am I good at? What do I want to do in life? How do I fit into this world? The system doesn't seem to care. There are so many talented people who failed in the traditional school system. Fortunately, they were able to overcome this 'failures', but not everyone can. We have no measure for how much talent, how much potential goes unrecognized in the current system.

PROBLEM 5. Differences in how we learn. Each of us is also different in how we learn, in how much time we take to learn something, and what tools and resources are best for us. But the system has no room for such differences. So if you are a bit slow in learning something, you are considered a failure, when all you needed was a bit more time to catch up.

PROBLEM 6. Lecturing. In the current system, children are lectured for more than 5 hour a day. But there are a few big problems with lecturing. Sal Khan, from Khan Academy, calls lecturing a fundamentally dehumanizing experience. "30 kids with fingers on their lips, not allowed to interact with each other." Also, in any given classroom, different children are on different levels of understanding. Now, whatever the teacher does, they're bound to be students who are either bored because they're ahead, or confused because they're behind. Because of the Internet hands digital media, or children have at their fingertips all the information of the world. Technology has made it possible for anyone (with money) to learn everything (with censorship, privileges, and capitalist interest). But, for fear of losing control, the system is not leveraging these incredible resources. Our system of education, which evolved in the industrial age, has become outdated and ineffective. If we want to prepare our children for the modern world, if we want learning to be effective and engaging, then there's no doubt we need to fundamentally change our system of education.

Freedom to choose?⁴

"Freedom to choose? If you are shackled with debts, you don't have a freedom to choose!"

"Keep people desperate and pessimistic. That way they don't vote. If the poor in Great Britain or in USA turned out and voted for people who represented their interest, it'd be a real democratic revolution. And they [power huggers] don't want that."

"There's two ways of controlling people: first of all, frighten people. And secondly demoralize them."

"An **educated**, **healthy** and **confident** nation is harder to govern."

"The top 1% of the world's population owns 82% of the world's wealth. It's incredible. And people put up with it, but they're poor, they're demoralized, they're frightened. And therefore, perhaps the safest thing to do is take orders and hope for the best."

"Psychedelics are illegal not because a loving government is concerned that you may jump out of a third story window. Psychedelics are illegal because they dissolve opinion structures and culturally laid down models of behaviour and information processing. They open you up to the possibility that everything you know is wrong." –**Terence McKenna**

[Baby boomer voice] Kids today are too soft. In MY day we were emotionally (and even physically) abused by our parents and we repressed our trauma so deeply we incorporated that abuse into a toxic system of values which prizes a mythological "toughness" at the expense of actually dealing with our pain. @elle_em

"Cuando se murió Franco no se murieron 40 millones de franquistas [...] 40 años de páramo intelectual, político, artístico [...] No me importa que me llamen antisistema. Soy antisistema porque este sistema es una mierda. –**Gran Wyoming**

⁴ Spanish Revolution. (2018). Tony Benn: "Un país educado, sano y seguro de sí mismo es más difícil de gobernar que uno lleno de personas asustadas". [Actualització Facebook]. Recuperat de: <https://www.facebook.com/SpanishRevolution/videos/1622457211176407/?v=1622457211176407>

“Mi soledad no tiene nada que ver con la presencia o ausencia de personas. Detesto quien me roba la soledad sin a cambio ofrecirme verdadera compañía.” **–Friedrich Nietzsche**

“I reminded too much inside my head and ended up losing my mind” **–Edgar Allan Poe.**

Experiencia es el nombre que le damos a nuestros errores.
Conoces el precio de todo y el valor de nada. **–O. Wilde**

Dancers were judged insane by those who could not hear the music.
–F. Nietzsche

Si quieres llegar a la maestría algún día, entonces acepta ser alumno para siempre. **–A. Jodorowski**

I have approximate answers and possible beliefs and different degrees of certainty about different things, but I'm not absolutely sure of anything and, in many cases, I don't know anything about. **–R. Feynman**

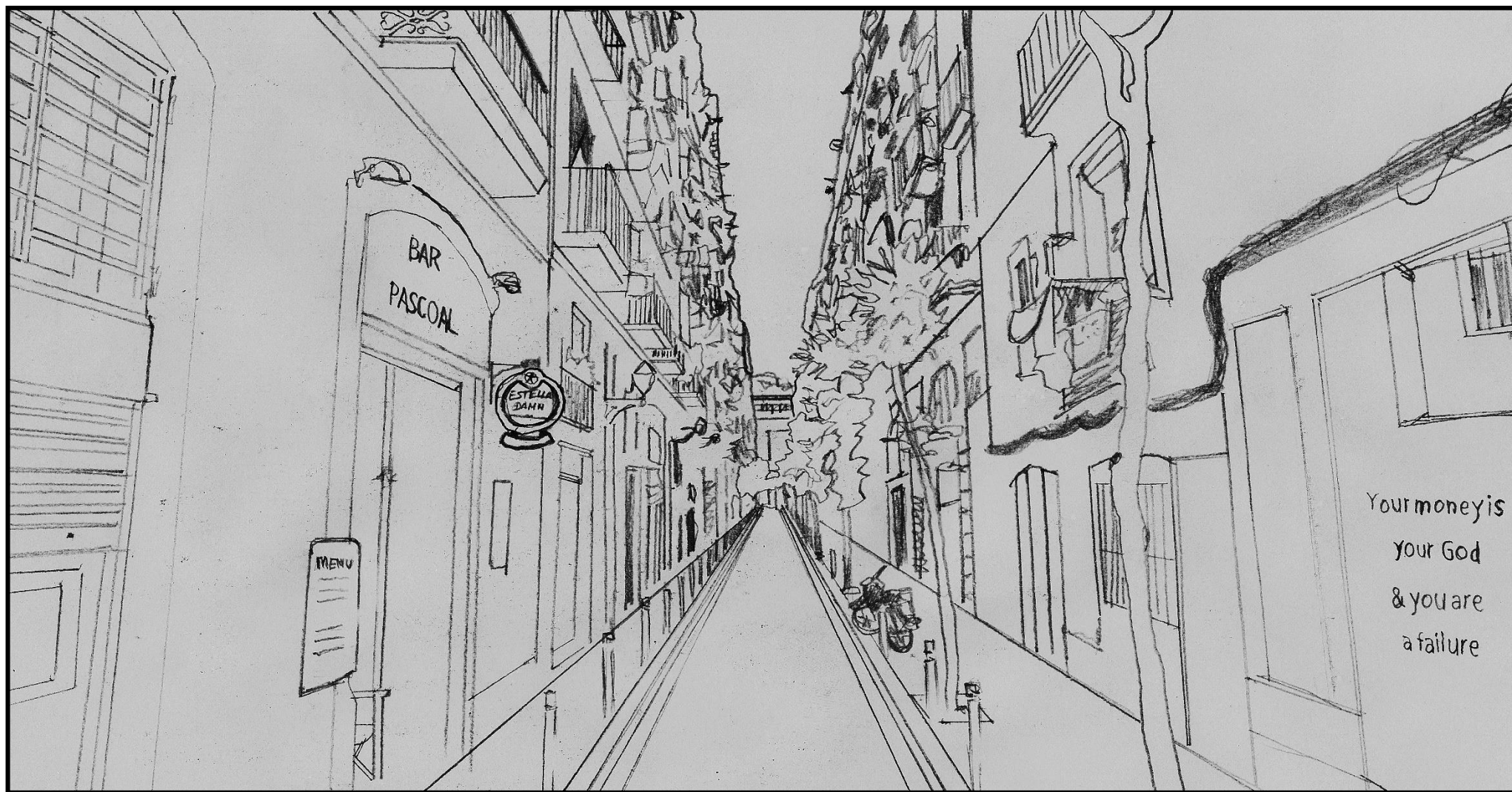
Ten people, ten colours.

Even monkeys fall from trees.

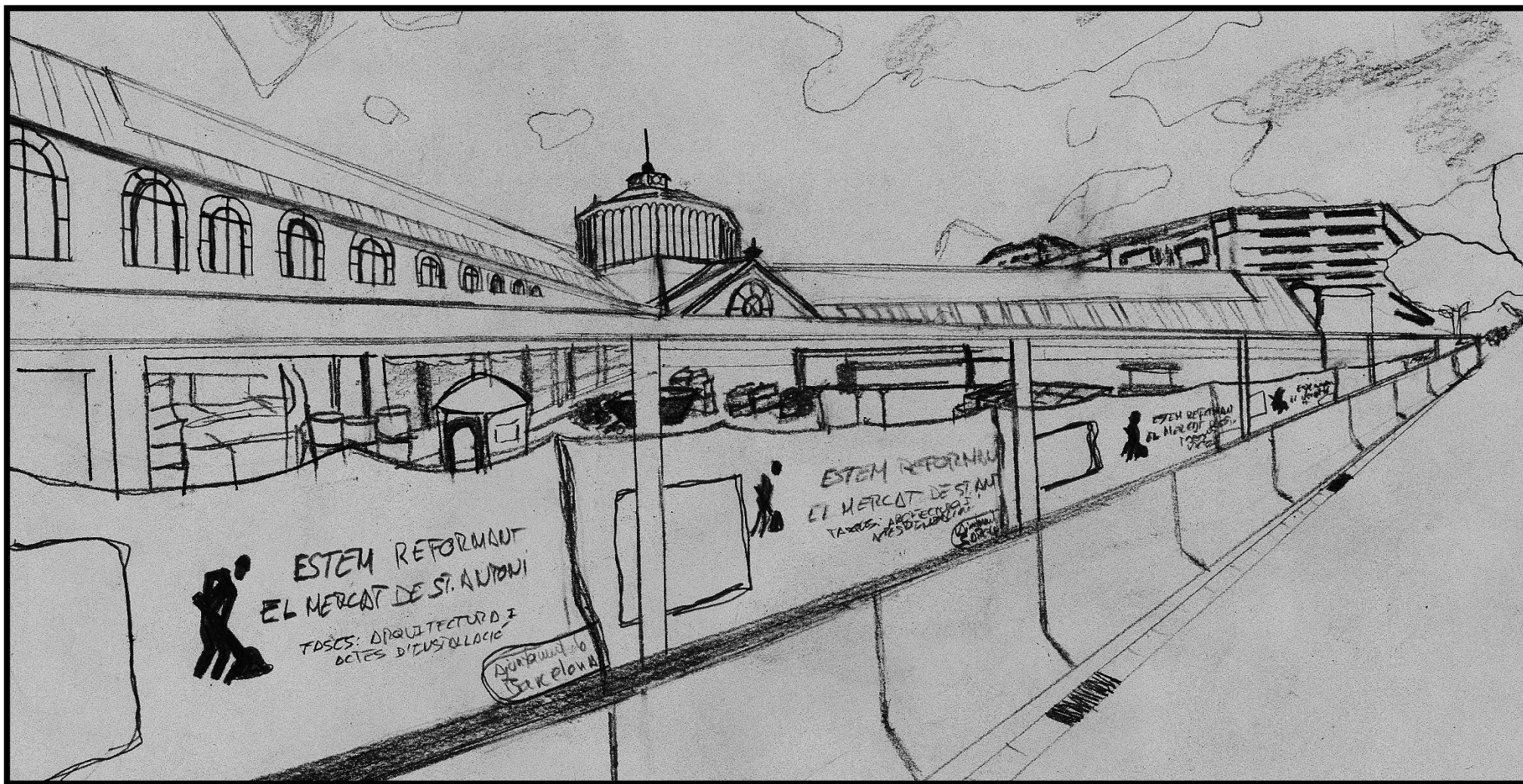
Improve doesn't feel like it.

Tractament Visual

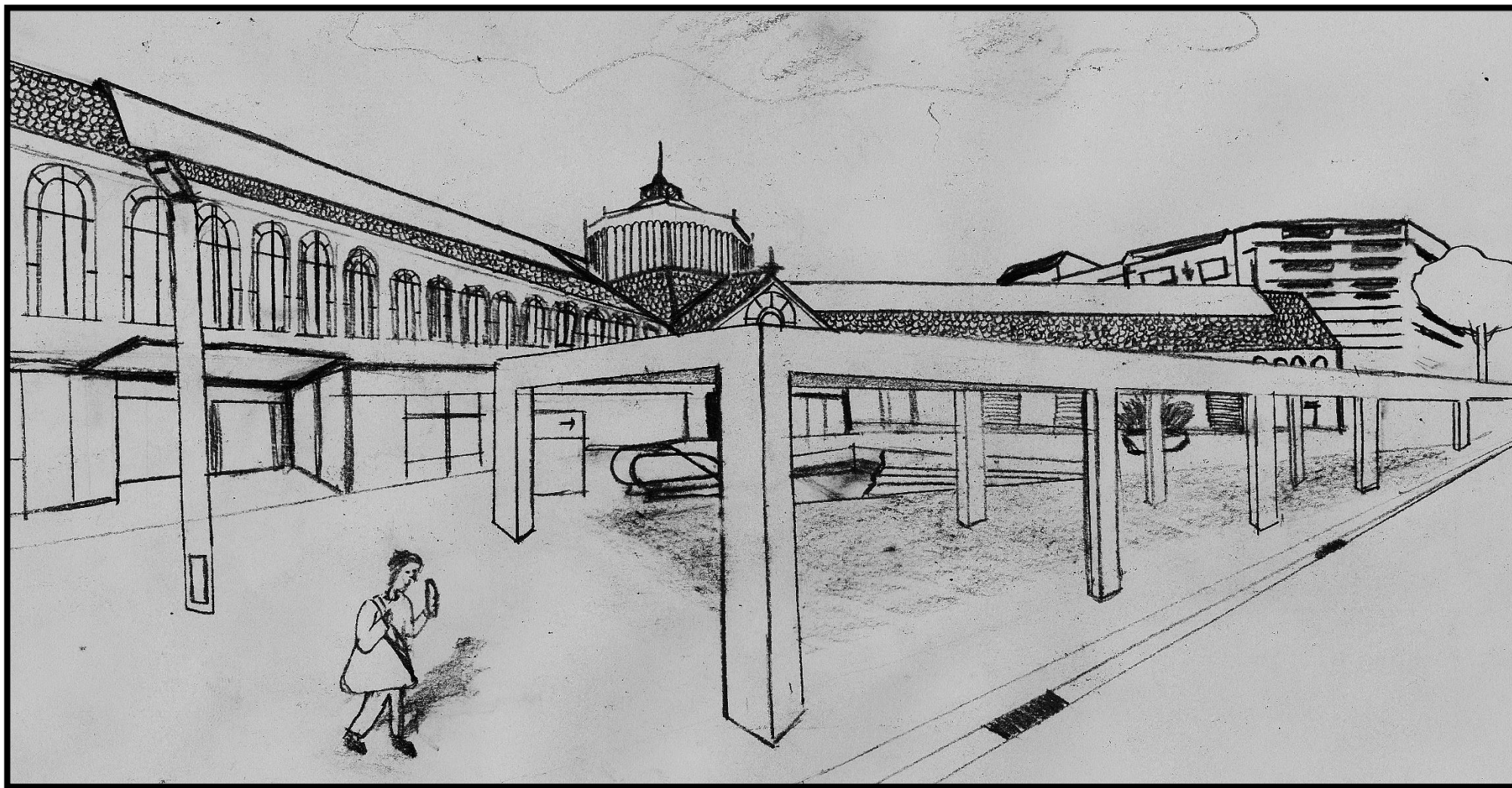
Barri



Carrer Príncep de Viana. Raval, Barcelona.
Caminant a mà dreta hi ha l'Associació. Al fons hi ha la Plaça del Dubte.



Mercat de Sant Antoni durant les obres de reforma i rehabilitació.
Les veïnes no poden accedir a l'illa en vuit anys.

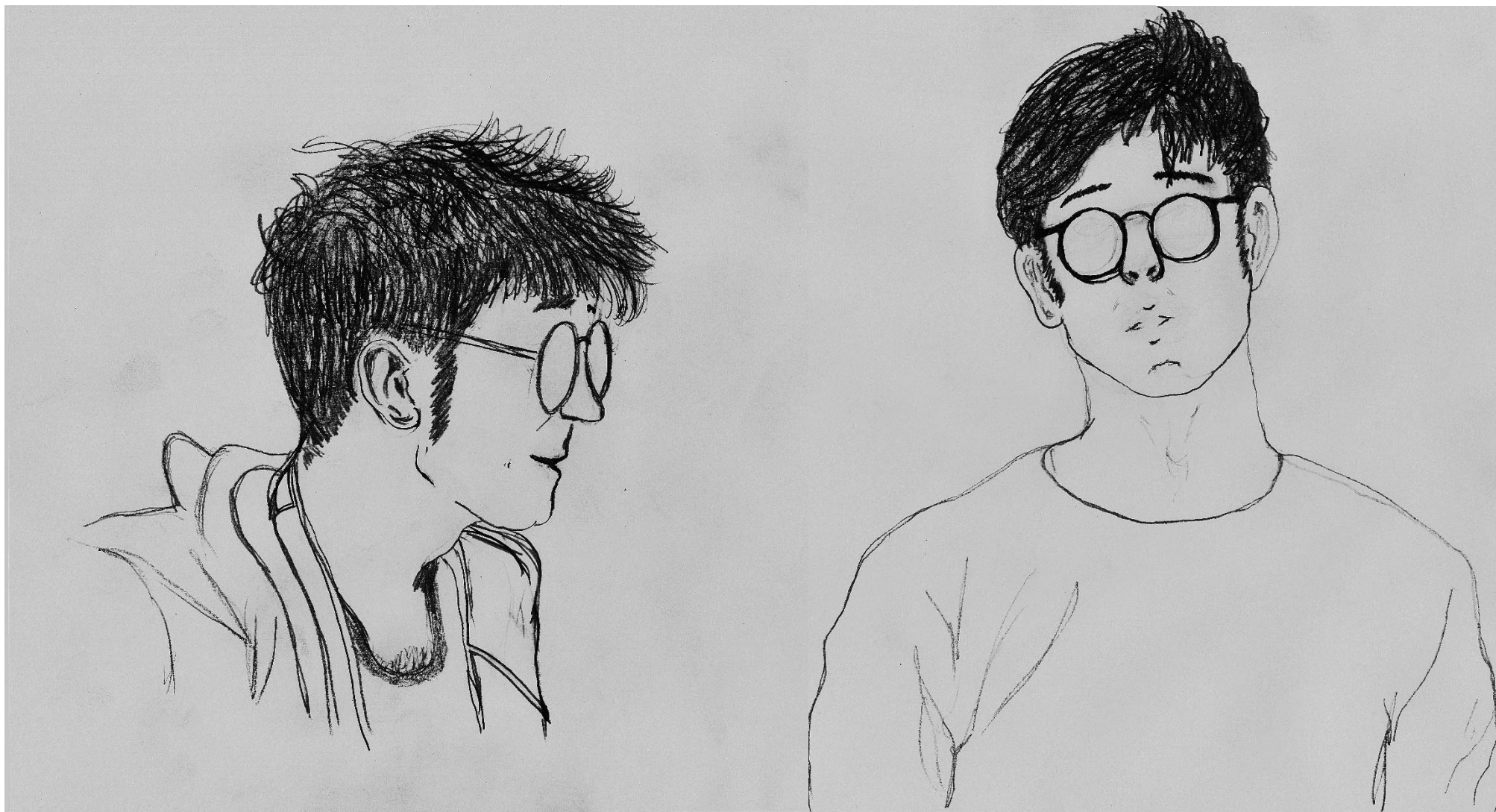


Mercat de Sant Antoni després de les obres de reforma i rehabilitació.
L'estructura metàl·lica acull les parades del dominical del llibre.

Personatges



Anna de León Cervetos (54); infermera i mare.



Marçal Santiago de León (24); estudiant i fill.

Universitat Autònoma de Barcelona

Bellaterra, 2019