

Societat | | Actualitzat el 24/04/2019 a les 07:00

## «Amb el final d'"Avengers' hi haurà una sensació agredolça: satisfacció i tristesa a la vegada»

*El responsable dels efectes especials de l'entorn del film, Daniel Antón, és de Montcada i Reixac i dona alguns detalls de l'univers Marvel*



El montcadenc amb el cartell del darrer títol de Marvel | Daniel Antón

Aquest divendres arriba el desenllaç d'una de les sagues cinematogràfiques que més milions d'espectadors ha arrossegat: *Avengers: Endgame*. Més d'una dècada després es posa punt i final a l'obra de Marvel, que ha acumulat una vintena de films i gairebé una quarantena de personatges. El creador dels efectes especials i entorns on Thor, Hulk, el Capità Amèrica i Thanos, entre molts d'altres, han donat forma al seu personatge té firma vallesana. De fet, Daniel Antón (Montcada i Reixac, 1987) és l'encarregat de liderar aquesta tasca dins de la firma nord-americana. El montcadenc, traslladat a Vancouver (Canadà) des de 2014, avança a **NacióSabadell** alguns detalls de la pel·lícula, a la vegada que ens parla d'aquest món tan específic i com va arribar des de Montcada a fer films per a Hollywood.

### - Com arriba un noi de Montcada a treballar pel segell cinematogràfic de Marvel?

- És un llarg i inesperat camí, però a la vegada és ràpid com un llamp. Si dos mesos abans d'anar a treballar a Vancouver m'haguessin dit que algun dia em dedicaria a fer pel·lícules de Hollywood, hagués rigut molt i hauria pensat que era una barbaritat.

## - I doncs, per què diu que és llarg?

- Perquè vaig estar cinc anys treballant com podia a Barcelona, vaig conèixer tant les coses bones com dolentes de la indústria. Però vaig tenir la sort de topiar amb un parell de llocs de feina en els que vaig tenir l'oportunitat d'aprendre i vaig coincidir amb dos companys, la Isabel i el Victor Ros, que em van donar bon material visual. Amb això vaig muntar un *reel*, amb el qual vaig anar a la primera edició de la fira d'efectes especials (B'ARS), el 2014 a Barcelona.

## - I com va anar?

- Tot i que era un esdeveniment més d'aparador que per trobar feina, amb aquesta presentació audiovisual i un currículum diferent i atractiu, uns dies després em van contactar per oferir-me feina. Era a l'altre cantó de l'Atlàntic, de la mà de l'empresa MPC, i un cop allà, un any després, em va arribar una altra oferta de Digital Domain per treballar a la pel·lícula de Disney *Beauty and the Beast (La Bella i la Bèstia)*. I a partir d'aquí vaig començar amb Disney i Marvel. El meu primer film, crec, va ser *Spider-man: Homecoming*.

## - Quines tasques fa exactament un desenvolupador d'efectes especials?

- Bé, els efectes especials tenen uns quants departaments. En el meu cas, faig *environments lead*, és a dir, dirigeixo els equips que fan entorns. Creem tot el que es veu i que reproduïm a través del cromat. Hi ha diferents graus de treball, com ara el *paint over*. Per exemple, el director decideix que no li agrada alguna cosa del set o vol afegir destrucció, el canviem i afegim a sobre l'element.

## - Posi'm algun exemple amb una pel·lícula.

- Un dels que més m'ha agradat, a *Avengers: Infinity War* em vaig encarregar de la seqüència del planeta de Gamora, des de la fase *concept*, és a dir, des del principi, la idea inicial, fins al final. En aquest sentit, Marvel et deixa ser molt creatiu i a partir dels dos o tres conceptes que et donen per, dir-ho d'alguna manera, inspirar-te, acabes creant una cosa totalment diferent del que hi havia. A més, gràcies al *background* musical, deixo uns projectes que s'acosten molt el que s'acaba veient a la pantalla de cinema i, també, redueix la feina dels equips de composició. Precisament, en aquesta seqüència que us comentava he fet una mica de tot això. En els plans originals només hi havien en Josh Brolin -Thanos- i Ariana Greenblatt -Gamora nena- a dins d'una pagoda. Així que vaig haver de recrear l'entorn per complet i Marvel també ens va demanar canviar la pagoda del set per una de diferent.

V?deo: <https://www.youtube.com/watch?v=V-qYT60FKHA>

## - Els efectes especials, en general, agraden a tothom, però com s'acaba convertint en la seva professió?

- És complicat, perquè a la meua època d'estudiant no hi havia tantes escoles, ni tanta promoció acadèmica tan específica. Tot estava més dedicat a la televisió i la realització. Vaig estudiar en una escola privada de Barcelona i després vaig fer un màster de Cinema Digital. Tenia molt clar que volia fer cinema, des de petit m'he muntat les meves pel·lícules amb les joguines, fins i tot vaig construir el cotxe dels *Caçafantasmes*. De fet, va ser aquesta pel·lícula que inconscientment em va fer entrar en aquest món. Els efectes especials d'aquella època eren amb maquetes i, sense saber-ho, em vaig anar enganxant. Ja a l'adolescència em va agradar la sèrie *Stargate SG-1*. Recordo passar hores, fins i tot dies, intentant emular els seus efectes amb el meu ordinador i amb alguns companys d'institut vam fer curtsmetratges. Avui dia, si ho preguntes als que ens dediquem això, la majoria diuen que és per *Star Wars*, però no és el meu cas.

## - Què ha d'esperar el públic d'*Avengers: Endgame*? Agradarà el desenllaç de l'exitosa saga?

- He d'admetre que no l'he vist sencera. Marvel té moltes restriccions i si no treballes a la seqüència probablement no la veuràs. Però pel que he vist i el que sé de reunions, crec que la millor paraula per definir la sensació que tindrà la gent serà agredolça. Es tancaran moltes històries, s'uniran d'altres i es reviuran algunes que ja hem vist. Tot el que s'ha vingut explicant durant més de deu anys quedarà fornejat i perfectament empaquetat, l'anomenat *full circle*, que acaba una llarga i èpica història. Serà satisfacció i tristesa a la vegada. És una sensació que segur molts espectadors ja coneixen. A mi em passa, per exemple, cada vegada que reviso *El Senyor dels Anells* o *Harry Potter*. És com si una petita part de tu morís, però et quedarà gravada per sempre al cor.

**- Sap que hi ha molta expectació generada per aquest final?**

- Sí. És divertit veure com la gent analitza cada *frame* dels tràilers i imatges promocionals per intentar reconstruir la pel·lícula. Com saps el que realment passa, comproves que s'equivoquen una vegada rere l'altra. He de dir, però, que en el cas d'*Avengers* treballem en diferents versions de plans per als tràilers, quan normalment no es fa així, ja que la versió que s'entrega no és la final. A *Endgame* hem treballat en el mateix pla, però fent coses totalment diferents, com posar Nova York d'entorn, quan l'acció passa en una nau espacial, o afegir o canviar personatges. En general, no crec que molta gent surti decebuda del cinema.



*L'escena amb Thanos i Gamora, de petita, en una pagoda Foto: Daniel Antón*



Thanos i Gamora amb una de les recreacions fetes per Daniel Antón Foto: Marvel

**"Avengers: Endgame supera les tres hores i no tindrà descans. Així que, tocarà aguantar a la butaca del cinema!"**

**- S'ha filtrat que la durada serà de 3 hores i 58 segons. Com s'aconseguirà que l'espectador no vulgui aixecar-se de la butaca durant aquest temps? I creu que passarà a ser la més taquillera de la història?**

- Sí, supera les tres hores, però l'espectador ja està acostumat aquesta durada. De fet, si se li posa un film d'una hora i mitja es pot sentir una mica estafat. Aviso: *Avengers: Endgame* no tindrà descans. Així que tocarà aguantar! I si serà la més taquillera? M'agradaria molt poder dir-ho, però no ho crec. Superar *Avatar* no és fàcil. El meu pronòstic és que superarà *Titanic*; amb l'anterior, *Infinity War*, va estar a punt. Per tant, quedarà com la segona més taquillera. Però m'agradaria molt equivocar-me.

V?deo: <https://www.youtube.com/watch?v=TcMBFSGVi1c>

**- El passat mes de març es va estrenar *Capitana Marvel*, al juliol viurem el retorn d'*Spider-man* amb *Far from home*, i ara el final de la saga d'*Avengers*. Els superherois tenen corda per estona?**

- Això sembla. Marvel ja ha dit que té els propers cinc anys preparats, sense comptar l'absorció de Fox per part de Disney, que implica recuperar les llicències dels *X-Men*, *Deadpool* i *Fantastic 4*, que imagino seran presentats a la fase 6 o 7 de Marvel. I si a tot plegat se li suma que la productora DC també està agafant embranzida i alguns projectes paral·lels com *Venom* a les grans produccions, hi haurà superherois per moltíssims anys!

## "En la seqüència de l'atac al planeta de Gamora, a Avengers: Infinity War vaig amagar els noms d'Andreu Buenafuente i David Broncano"

- Imagino que el secretisme és una clàusula amb majúscules al seu contracte, però expliqui'm-en algun...

- Per exemple, en el meu departament acostumem a posar cabres a les escenes més importants. Estan molt amagades i si no saps on són no les trobaràs mai. La cabra és una referència a la difícil tasca que, de vegades, hem de fer en poc temps i és una mena de símbol, perquè aquests animals poden arribar a llocs insospitats. També he posat el meu nom i el de la meua dona amagats en alguns plans. Com a curiositat, en l'atac al planeta de Gamora, a *Avengers: Infinity War*, vaig amagar els noms d'Andreu Buenafuente i David Broncano en uns edificis.



Una escena de la pel·lícula de Foto: Daniel Antón

- Hem comentat molt l'espectacularitat de la seva feina i el més visible, però com són les condicions, la pressió amb la que es treballa?

- Et sorprendries la de vegades que s'han de canviar coses a última hora. Hi ha molta feina i, remarco, molta feina darrere dels efectes especials. Sense anar més lluny, amb *Avengers: Endgame* vam treballar en una llarga seqüència durant uns sis mesos i quan gairebé estava acabada, després d'un passí amb amics i familiars, Marvel va decidir canviar tota una seqüència i tornar-la a gravar una altra vegada. I això era al gener de 2019, a tres mesos per a l'estrena! Així que va tocar fer la feina de mig any prèvia en dos mesos. Coses d'aquest tipus fan que, algunes vegades, es noti pèrdua de qualitat dels efectes especials. En aquest cas, però, l'equip ha fet una

feina monumental.

**- Hi ha molta diferència en la feina i les produccions que es fan a casa nostra amb l'estranger?**

- És un món totalment diferent, és un altre nivell. A les produccions que he treballat a Espanya han estat una mica justes de temps com ara un capítol d'*'sabel*, que teníem d'una a dues setmanes en el millor dels casos per treballar. I una altra diferència és que la gent s'intenta aprofitar: projectes gratuïts, pagar menys de la meitat del pressupost... si això se li afegeix que, de vegades, et toca treballar amb incompetents, que es pensen que ho saben tot... A Vancouver és un altre ambient, som com una família. Tothom ajuda a tothom. Et paguen el que t'han de pagar, hores extremes incloses. Tot plegat crea un bon clima i es treballa a gust i això és molt important. Dit això, actualment a Espanya, tot i que els projectes no tenen res a veure, s'estan fent coses molt interessants.