

Arrels profundes

Realització d'una Bíblia de sèrie i un guió
pilot d'horror psicològic sobre les pors

Miquel Gomila Martí

Grau en Mitjans Audiovisuals

CURS 2022-23



Centre adscrit a la





Centre adscrit a la



Grau en Mitjans Audiovisuals

**ARRELS PROFUNDES. Realització d'una bíblia de sèrie i un guió pilot
d'horror psicològic sobre les pors**

Memòria Treball Aplicat

**MIQUEL GOMILA MARTÍ
TUTORA: NATALIYA KOLESOVA
CURS 2022-23**



Agraïments

Gràcies a totes les persones que m'han donat suport en la creació audiovisual, així com a les que ho han fet en el present treball amb idees, consells i ànims. A la família, amics i equip docent.

A Nataliya, de qui l'experiència i consell han impulsat totalment a la realització del projecte.

A Judit per l'ajuda amb el disseny i el suport que sempre em dones.

Resum

Arrels profundes és un projecte de guió seriat d'horror psicològic que neix de la necessitat de conèixer el gènere i explorar les pors. La por al desconegut és la base del treball i s'utilitza amb relació als personatges i els espectadors com a recurs narratiu i psicològic. A més, s'emmarca dins del panorama de les noves sèries de TV. A partir d'aquí, s'ha creat una bíblia del projecte i el guió de l'episodi pilot per a la convocatòria de Serializados 2023.

Paraules clau

Horror psicològic; noves sèries; psicologia dels personatges; guió TV;

Resumen

Arrels profundes es un proyecto de guion seriado de horror psicológico que nace de la necesidad de conocer el género y explorar los miedos. El miedo a lo desconocido es la base del trabajo y se utiliza en relación a los personajes y los espectadores como recurso narrativo y psicológico. Además, se enmarca en el panorama de las nuevas series de TV. A partir de aquí, se ha creado una bíblia del proyecto y el guion del episodio piloto para la convocatoria de Serializados 2023.

Palabras clave

Horror psicológico; nuevas series; psicología de personajes; guion TV

Abstract

Arrels profundes is a psychological horror TV series script project that arises from the need to understand the genre and explore fears. The fear of the unknown is the foundation of the work and is used in relation to the characters and the viewers as a narrative and psychological resource. Additionally, it fits within the landscape of new TV series. From this point, a project bible and the script for the pilot episode have been created for the Serializados 2023 call for submissions.

Keywords

Psychological horror; new series; character's psychology; TV script

La por al desconegut. Realització d'un guió sèria d'horror psicològic

Índex

1. Introducció.....	1
2. Marc teòric	3
2.1. L'horror i el cinema	3
2.1.1. Terror i horror: característiques de gènere.....	3
2.1.2. L'estructura clàssica	4
2.1.3. Noves formes de fer.....	5
2.1.4. Les noves sèries.....	6
2.1.5. La creació de personatges.....	8
2.2. La por i els monstres	10
2.2.1. La por	10
2.2.2. Algunes pors comunes	11
2.2.3. La por i el desconegut	12
2.2.4. La por, els monstres i la simbologia	13
2.2.5. Els monstres al cinema.....	15
3. Anàlisi de referents	19
3.1. Quant a trama.....	19
3.2. Quant a personatges	24
3.3. Quant a visuals.....	26
4. Definició dels objectius i l'abast	31
4.1. Objectius principals:.....	31
4.2. Objectius secundaris:	31
4.2.1. Justificació:.....	31
5. Metodologia	33
5.1. Estructura del projecte	33
5.1.1. Bíblia.....	33
5.1.2. Capítol pilot.....	34
5.1.3. Recerca sobre l'horror psicològic.....	36
5.1.4. El procés d'escriptura.....	36
5.2. Anàlisi qualitativa d'algunes pors	37
5.1. Programari	41
6. Anàlisi i resultats	43
El gènere.....	43
El monstre, la Dentada.....	44
Apropar-se a les noves sèries	45
La creació de personatges	45
La por dels personatges	47
Noves formes de fer.....	48
7. Conclusions	49

8. Bibliografia	51
8. Webgrafia.....	53
9. Filmografia	57
9. Estudi de viabilitat	59
9.1. Planificació.....	59
9.1.1. Planificació inicial	59
9.1.2. Desviacions.....	60
9.2. Viabilitat tècnica i econòmica	61
9.3. Aspectes legals.....	63

Índex de figures

Figura 1. Gràfic que mostra la participació per gènere. Elaboració pròpia	38
Figura 2. Gràfic que mostra la participació per edat. Elaboració pròpia	38
Figura 3. Cronograma que mostra el pla de treball durant els mesos del curs. Elaboració pròpia.	59
Figura 4. Captura de pantalla de l'annex II del BOE de 2017	62

1. Introducció

"La més antiga i poderosa emoció de la humanitat és la por, i el tipus més antic i poderós de por és el temor al que és desconegut" (Lovecraft, 2002, p. 125).

La por primària de les persones a la cosa desconeguda que declara Lovecraft, es pot relacionar directament amb el que no coneixem com a espectadors. El que no veiem o el que no s'explica directament, provoca que l'espectador hagi d'utilitzar la imaginació per entendre-ho, o a vegades suposar coses pitjors. D'acord amb això, López-Villar (2017) destaca que a les cintes guanyen força els monstres que no es mostren de primeres, ja que és l'espectador el que s'imagina la bèstia, reflectint les seves pròpies pors internes.

Per entendre millor la por, Freud (2009) tracta la qüestió mitjançant el que és sinistre o, en aquest cas, el terme ominós. Ho entén com allò que no és familiar o conegut, i per això fa por. En un altre article, Freud (1924) explica que les persones destaquem per la nostra inclinació a la vida i a sobreviure, però a més hi ha alguna cosa relacionada amb el masoquisme que ens porta a la destrucció i allò fosc.

En consideració al present treball, es tracta de fer d'una Bíblia de la sèrie que inclou 6 episodis autoconclusius o antològics, amb una duració d'entre 15 i 20 minuts, per a la convocatòria del festival *Serializados*. La Bíblia inclou la fitxa tècnica, el concepte, l' storyline, el to, les motivacions, els referents, la descripció de personatges i l'arc de temporada. A més, també s'ha escrit el guió sencer de l'episodi pilot. El tema principal de la sèrie és la por que es tracta a través de l'horror psicològic. A més, la família fa d'element unificador de tota la sèrie i es mesclen bestiaris tradicionals i sobrenaturals, amb elements de ciència-ficció.

Per tractar la viabilitat i la importància comercial del terror, és important tenir una perspectiva més relacionada amb la indústria. Quant a l'audiència del gènere, cal comentar que canvia per cicles. Carroll (2005) explica que normalment a les èpoques de tensió social hi ha una gran recepció del gènere. Tot i això, als moments de menor audiència, sempre hi ha un petit públic fidel.

En relació amb exemples més concrets, Jancovich (2007) declara que la BBC va utilitzar l'horror com a fórmula comercial. Tant el fet de ser una manera de narrar històries tradicional, com el suspens que manté l'espera de l'espectador, feia atractiva la proposta pel públic davant la competència.

Actualment i en l'àmbit d'audiència a Espanya, Hidalgo, Sagarra i Palomares (2022) diuen que el gènere de thriller és el que més triomfa a les plataformes VOD. Encara que aquest s'allunyi del terror, es comparteixen elements de suspens i tensió.

Cal afegir que la producció del cinema de terror s'ha centrat molts cops a fer remakes, ja que el gènere comparteix monstres i bestiaris. Tot i això, segons Bernardo (2013) en l'actualitat s'està qüestionant les seves fórmules tradicionals i evolucionant. Per tant, pot ser interessant explorar la mescla de les fórmules, bestiaris tradicionals o sobrenaturals, i els de ciència-ficció.

A més, Cedeño (2015) explica que en el panorama del cinema espanyol hi ha prestigi en el gènere de terror gràcies a autors que ho han aconseguit, així com Guillermo del Toro, Amenàbar, o altres realitzadors del gènere. Per finalitzar, Sánchez (2013) declara que cineastes com Paco Plaza o Bayona representen els darrers èxits comercials del cinema espanyol que l'han portat a exportar-se internacionalment.

En conclusió, escriure una sèrie d'horror és una estratègia coherent perquè les persones tenim una inclinació natural per allò fosc i perquè hi ha hagut grans autors que han fet el gènere prestigiós a la indústria espanyola. A més, es faria una aportació a un mercat on hi ha una gran audiència o, si no n'hi ha, té fórmules que fan mantenir fidels a un petit nínxol d'espectadors.

2. Marc teòric

2.1. L'horror i el cinema

Aquest primer apartat es divideix en cinc més: terror i horror: característiques del gènere, l'estructura clàssica, noves formes de fer, les noves sèries, i creació de personatges.

2.1.1. Terror i horror: característiques de gènere

Tot i que els dos gèneres comparteixen diverses característiques i es poden arribar a confondre, hi ha algunes diferències segons les figures que ho protagonitzen (o antagonitzen) i les sensacions que es poden arribar a transmetre a l'espectador.

Roma (2009) detalla que el terror fa referència a actes violents i explícits molts cops relacionats amb la figura d'un assassí o psicòpata, però l'atacant es tracta d'un ésser humà i, per tant, la sensació té més a veure amb el fet de fugir. D'altra banda, l'horror està relacionat amb el sobrenatural i el suggeriment de la violència (en el cas que n'hi hagi), és tot el que és incontrolable per l'ésser humà i que, a més, el paralitza. Aquest gènere és el que escrivia Lovecraft que declarava, des d'una versant més literària, i tal com s'ha comentat a la introducció del treball, que la por més antiga de les persones és cap al fet desconegut.

Amb tot això, concretant el gènere d'horror, es pot aprofundir en el subgènere horror psicològic. Durán Manso (2015) qualifica el subgènere com a pare del suspens, i el caracteritza de manera que es basa en l'interior dels personatges, però posant èmfasi en les emocions enteses com a negatives, tal com són les incerteses, les pors... Encara que l'autor diu que l'horror psicològic, també és conegut com a terror psicològic, cal tenir en compte les diferències explicades anteriorment entre un gènere i l'altre.

D'altra banda, tot i que s'ha comentat la importància de l'horror per suggerir, també és important mencionar algunes característiques específiques del terror. Tal com afirma López (2017), la sensació de por a l'espectador es manté més durant més temps, fins i tot quan ha acabat el film, quan la por té més a veure amb el terror que amb l'horror. Això és així perquè l'espectador ho relaciona amb fets que són més quotidians o realistes, i sorgeix una preocupació relacionant-ho amb la seva vida.

En els darrers anys han sorgit diverses pel·lícules d'horror classificades en un nou gènere anomenat post horror. Per definir-lo, els autors Skrypchenko, Kravchuk, Kulii, Perva i Morawiec (2022) el descriuen com un tempo més lent, en el qual es poden mostrar els monstres a través de metàfores i juguen amb el final obert.

Igualment, Church (2020) remarca la poètica amb la qual són determinades les obres d'aquest gènere. Així mateix, aquests tipus de pel·lícules estan dotades d'una certa distància (pel que fa a enquadrament) amb els personatges, que juntament amb la narració lenta susciten una forta tensió, sense donar tanta importància als enurts del terror *hollywoodians*. Per tant, l'espectador comparteix les angoixes dels personatges que normalment solen estar més desenvolupats que als films de terror tradicional. El mateix passa amb el tema d'aquestes pel·lícules, ja que el fet de ser minimalistes fa que es doni més pes a la trama d'aquestes, sense tant ornament. Això no impedeix que les pel·lícules més clàssiques no tinguin tema.

2.1.2. L'estructura clàssica

A continuació i més enllà del gènere de terror, cal abordar el cinema i les seves possibilitats a l'hora de narrar. En primer lloc, s'estudia la perspectiva clàssica.

McKee (1997) explica que, segons Aristòtil, depèn de quant llarga sigui la història els actes seran més o menys. Tot i això, McKee considera que com a mínim són necessaris 3 canvis a la història perquè l'espectador tingui una bona experiència. Encara que exemplifica l'estructura amb els llargmetratges d'uns 120 minuts, també recorda que no és una fórmula absoluta i que el primer acte ha d'ocupar un 25% de la història, el darrer acte ha de ser el més curt, i el segon acte és el més llarg. També proposa que pel tercer acte poden funcionar bé els finals falsos, de manera que en el moment que sembla que tot ha acabat i ho ha fet de certa forma, ocorre un gir que sorprèn l'espectador.

Per definir i explicar cadascun dels actes, Field (1999) diu que el primer acte és aquell que explica qui és el personatge, la història i quina és la situació. Al final d'aquest primer acte es presenta un nus que porta la història cap a una altra banda i sorprèn. El segon acte o confrontació és el més important i consisteix a fer difícil d'aconseguir l'objectiu del personatge que just s'havia presentat. El segon acte també presenta un nus al final d'aquest, així com ho fa el primer,

i això porta a la resolució final. Finalment, el tercer acte és com acaba la història i ha de tenir força, no deixar indiferent.

Per acabar, s'inclou un llistat de passos que proposa Comparato per a la realització del guió.

Construir la story line es determinar el conflicto; escribir una sinopsis es descubrir los personajes; estructurar es organizar una acción dramática; elaborar el primer guión es llegar a los diálogos y al tiempo dramático; trabajar el guión final es manejar las escenas, esto es, la unidad dramática. (Comparato, 2014, pag. 44)

2.1.3. Noves formes de fer

Un cop vista la forma de fer més tradicional, cal tenir en compte que els autors abans mencionats es refereixen normalment a obres que són llargues (amb una duració d'uns 120 minuts). Per tant, a continuació s'observaran altres fórmules que poden funcionar per històries més curtes o originals.

Per això, Tubau (2011) reflexiona sobre els llibres de guió coneguts en els quals hi ha una abundància de pel·lícules de parla anglesa, superproduccions i d'estructures conegudes. En conseqüència, proposa el recurs de seguir aquestes estructures més típiques per trencar-les en qualsevol moment. També suggereix fer les estructures visibles, encara que sigui en forma de paròdia cap aquestes i anar-hi totalment en contra, sorprenent d'aquesta manera a l'espectador. La paròdia d'algunes estructures té sentit perquè, d'alguna manera, critica el típic final feliç de Hollywood en el que un gran problema se soluciona en molt poc temps, de manera poc realista.

A més, Tubau comenta noves formes d'estructura més enllà de la clàssica dels tres actes. D'aquesta manera es poden afegir estructures, treure'n o, com a mínim tractar innovar. Per exemple, un dels recursos que fa possible el trencament de l'estructura tradicional és amagant-la, de manera que s'omet informació rellevant i és l'espectador qui ha d'imaginar què ha passat.

Una altra manera que proposa Tubau de fer el trencament del punt típic és desordenant la trama, amb salts al temps... però remarca que res del comentat és necessari del tot per la innovació que es pretén, si no que és suficient amb no caure en els finals reparadors. Bàsicament, es tracta de jugar amb el suggeriment.

Addicionalment, Sánchez (2021) suggereix el terme desestructuració, amb relació a la innovació de les estructures narratives més típiques. Aquesta tècnica consisteix en el desordre dels blocs narratius, però de manera que es planteja una gran pregunta a l'espectador i, just abans de respondre-la, es canvia de bloc narratiu per plantejar-n'hi una altra. En aquest cas, l'espectador es manté en tensió, i com actualment aquest està entrenat, el recurs funciona. Tot i això, és important que si s'utilitza el recurs de la desestructuració, s'han de mantenir els tres actes.

Per una altra banda, i també fugint del tòpic, també es pot innovar a l'hora de provocar simbologia fílmica. Cruz (2013) aborda la qüestió de manera que proposa escapar dels símbols que coneix tothom, així com:

Si escribimos una escena en la que un personaje se mira en un espejo, transmitimos sin esfuerzo un conflicto interno del mismo. La imagen de un laberinto nos hace pensar en la palabra “confusión”, una puerta cerrada nos sugiere la existencia de un secreto y la caída de una hoja nos recuerda el implacable paso del tiempo”. (Cruz, 2013, p.133)

Cruz diu que no s'ha de fugir dels significats més tradicionals associats als objectes, però que se'ls hi pot donar una nova representació, o una més complexa. Així mateix, ho exemplifica amb diverses escenes de la pel·lícula *Up* (2009), en la que un globus blau és el símbol que uneix a la parella amorosa protagonista, però a la vegada aquests globus blaus sempre estan agafats de la mà dels personatges. En un moment del film els globus volen per primer cop, simbolitzant la llibertat i l'aventura. D'aquesta manera, els globus de la pel·lícula tenen el símbol tradicional d'il·lusió, però també simbolitza el principi-final de la relació amorosa i el pas final del protagonista per viatjar.

2.1.4. Les noves sèries

La nova televisió i les sèries de qualitat apareixen a partir del naixement dels canals de pagament (alguns d'ells es transformen en plataformes digitals). Carrion (2011) explica que als anys vuitanta va començar a perdre's l'època daurada de les sèries de TV, un cop es deixa de fer la superproducció d'aquestes als Estats Units. Tot i això, aquest fet permet el començament de les sèries de qualitat.

Tubau (2011) exemplifica la nova televisió de qualitat mitjançant HBO, el fet de no tenir anunciants fa que es deixin de costat els trucs fàcils per mantenir l'atenció de l'espectador i la narrativa de la TV vol assemblar-se a la del cinema. D'alguna manera, HBO intenta trencar amb el que era la televisió convencional:

Su lema lo dice claramente: No es televisión, es HBO. La cadena de pago HBO es responsable de uno de los mayores cambios en la industria audiovisual y ha demostrado que se pueden contar otras cosas y además de otra manera. (Tubau, 2011, p.66)

López (2020) remarca aquest fet explicant el començament de la tercera edat d'or de la televisió amb HBO. A més, cita a Cascajosa per comentar la introducció d'un volum de Cahiers Du Cinema en el qual les crítiques eren per primer cop a sèries de TV.

Tal com es va començar a fugir de la televisió convencional, Tubau (2011) comenta que també ho van fer alguns autors de l'espectador convencional, trencant regles que quasi sempre s'aplicaven. Tubau ho exemplifica talment es trenca la forma ortodoxa d'utilitzar seqüències de màxim dos minuts, amplificant-ho fins a quatre o cinc. A més, l'autor cita a David Chase, creador de *Els Soprano* (1999), criticant la falta de silenci a les sèries típiques. Es busca temps per reflexionar, descansar (no només a través del silenci, sinó també amb una càmera més pausada, que hauria de poder ser estàtica) i no tot ha de ser causal, tal com s'ha dit sempre als manuals de guió. Tot això afegeix una mica de realitat a la sèrie, i misteri.

Relativament a la pèrdua d'importància de l'espectador convencional, els nous canals de pagament i la subscripció dels clients, permeten una menor fixació en l'espectador generalista. Per això, els missatges de les sèries poden ser menys simples i, sense anunciants censuradors pel mig, també es poden fer crítiques socials cap a la mateixa nació o fugir de tabús així com el sexe o la mort.

Per la seva part, i més enllà dels continguts de les noves sèries, però relacionant-ho amb la fugida de la convencionalitat, Cascajosa (2009) explica el terme *gimmick*. Aquesta expressió consisteix en el fet d'innovar i ser innovador en el sentit narratiu, contràriament als processos estandarditzats que se seguien a l'anterior televisió. D'aquesta manera, es busquen noves formes artístiques i molt relacionades amb el fet avantguardista, ja que el més important és sorprendre a l'espectador i el creador figura com artista.

D'altra banda, i al·lusionant als personatges, Cascajosa mostra el canvi que aquests han fet des dels models més típics als actuals. Si abans els protagonistes eren els que encarnaven els ideals americans positius, però de manera plana i estàtica, actualment els personatges destaquen per ser contradictoris i interessants, més enllà del fet de caure bé o no:

La reacción del presidente de la cadena Chris Albretch cuando el guionista Tom Fontana incidió en la idea de que los protagonistas de la serie carcelaria *Oz* iban a ser criminales fue elocuente: «No me importa que no caigan bien mientras sean interesantes». La búsqueda de la identificación daba paso a la fascinación por personajes violentos al margen de las normas establecidas, con estilos de vida que podían ser despreciados a la vez que secretamente envidiados por unos espectadores con vidas anónimas y normalizadas". (Cascajosa, 2009, p. 24)

2.1.5. La creació de personatges

Els personatges són els protagonistes de la història i els que fan que aquesta avanci. Per una banda, Aragay (2021) s'allunya de la psicologia clàssica i declara que aquesta pot fer que els personatges actuïn en relació amb els traumes passats. La conseqüència és que poden quedar sobre explicats i treu tot el misteri que és allò que considera interessant. L'autor creu que a l'hora de crear personatges, cadascun d'ells ha de ser únic moralment i representar uns valors que s'allunyi dels altres. Cada personatge ha de significar un valor, segons la història sobre la qual es vulgui escriure.

A més, Aragay proposa el mètode de la piràmide de Hartmann que consisteix a dotar al personatge de 4 marcs diferents, l'estructura ètica, la supervivència, les emocions i l'estatus social.

D'altra banda, Company (2001) planteja la creació de la biografia dels personatges a través d'uns elements bàsics que es poden combinar amb el que diu Aragay. Per començar, diu que l'edat, el lloc de naixement i el nom no poden ser qualsevol, ja que tots donen molta informació del context cultural, l'època, la moral que pot arribar a tenir... i no tothom actuaria de la mateixa manera.

A continuació hi ha l'estatus social i educatiu que té a veure amb el nivell econòmic de cadascú i els valors familiars. Això també fa que cadascú tingui uns valors concrets, ja que també marcarà les persones amb les quals s'ajunta, on estudia o treballa el personatge. També és important la ideologia del personatge, ja en sigui conscient o no, estigui informat o no, i amb relació a l'educació que ha tingut a casa.

Company remarca la importància de per què. Per què els personatges són com són, pensen el que pensen, per què ha deixat córrer alguns dels seus somnis, ja que això proporciona nova informació que no se sabia. Cal saber els gustos dels personatges, la música que escolta, els llibres que llegeix, les predileccions culinàries, les preferències sexuals, els somnis ocults...

Els somnis ocults mencionats són rellevants perquè són els que no estan ben vistos socialment, però són el costat fosc d'ells. Relacionats amb el gènere de terror (encara que no té perquè) cal destacar les pors dels personatges, ja que quan es porta a l'extrem es pot veure com són ells de veritat. En situacions límit poden ser contradictoris amb allò que creuen, pensen o com volen ser. Finalment, són importants les relacions internes (com veuen els personatges als altres) i les relacions externes (com són vistos pels altres, quin rol compleixen) tant en l'àmbit familiar, de feina, amics, ja que tot això pot fer comprendre completament i en diversos sentits com són els personatges.

Tot i que Company dona totes aquestes possibilitats per a la creació de personatges, Vale (1996) explica que a l'hora de presentar sèries de TV és crucial ser breus, pel fet que els productors tenen poc temps per llegir. Per tant, de tots els detalls que explica l'autora, és crucial agafar els més rellevants per explicar el personatge en qüestió.

Finalment, per a fer els personatges més complexos, Davis (2004) proposa diversos recursos. En primer lloc, els superobjectius, que són aquells que desitgen a llarg termini els personatges. Aquests superobjectius representen la idea de la història i si s'amenaça el seu compliment, es fa avançar la història i es veu com és el personatge realment. Els autoenganyos són aquells en els quals el personatge es percep de manera diferent a com ho fa l'espectador i això és positiu perquè aquest participa en el film de manera activa.

A més, l'autor explica el terme de la voluntat que tracta sobre aquells desitjos dels personatges que són contraposats per alguna oposició, de manera que provoca un dilema o conflicte intern. Tot això, les contradiccions i l'inesperat, els fa humans.

2.2. La por i els monstres

Aquest segon apartat, se separa en 5 subapartats molt relacionats amb el sentiment de por, les causes i els monstres. Aquests són: La por, Algunes pors comunes, La por i el desconegut, La por, els monstres i la simbologia, i Els monstres al cinema.

2.2.1. La por

Un cop entesa la por dins els diferents gèneres cinematogràfics i com generar-la, es diferencia i s'aprofundeix en la por des d'una versant més psicològica, que pot tenir diverses definicions. En primer lloc, l'IEC en fa diverses, però s'ha pres la que té més a veure amb el que s'investiga:

l f. [LC] [PS] Torbament de l'ànim, especialment sobtós i fort, en presència d'un perill real o imaginari. Tenir por. Tremolar de por. Els vaig trobar morts de por. De què tens por? El gos li feia por.

Així mateix, recordant la qüestió que es tracta a la introducció, Freud (2009) explica la qüestió de la por mitjançant el fet sinistre explicant que és la cosa poc familiar. És a dir, tot allò que no sembla proper.

Un altre pensador que va tractar la por en diversos camps va ser Aristòtil. Neumann (2022) explica el significat del temor segons Aristòtil i detalla que és el temor davant una amenaça que pot malbaratar o ferir, i sembla real. D'altra banda, existeix una tensió per part de qui ho pateix, ja que existeix l'esperança de salvar-se. Neumann cita també a Heidegger per detallar com aquesta amenaça de la qual parla és futura fins que ocorre, però la tensió es troba al mateix temps que passa fins que arriba aquesta. Tot i això, remarca que el sentiment de por no s'empra a la lleugera:

Ahora bien, que el daño o la penalidad sean males no es suficiente para dar lugar al miedo. Para que haya temor el objeto provocador tiene que ser capaz de infligir un daño *grande*, no uno que podamos sin más sobrellevar, pues, de hecho, en la vida cotidiana

enfrentamos una serie de situaciones que causan cierta penuria o turbación, pero no por eso su posible aparición nos produce miedo. (Neumann, 2022, pag. 30)

Finalment, Marina (2007) defineix l'ansietat com una intranquil·litat negativa. Igualment, hi diferencia la por que és donada quan se sap l'origen d'aquesta, de l'angoixa que és irracional, no se'n sap la causa i no se sap com solucionar-la. Per tant, es podria dir que tots els autors i institucions ho defineixen de la mateixa manera, tot i que hi pugui haver petites variacions i precisions.

2.2.2. Algunes pors comunes

En aquest apartat es fa un resum sobre algunes de les pors més comunes. Per a la realització d'un estudi sobre les pors a Mèxic, Antón (2015) classifica diversos tipus de por que coincideixen amb les proposades per Valdez Medina amb la teoria de la pau i l'equilibri. Aquestes són: por a la mort, a la soledat o l'abandonament, al càstig o la venjança i a la carència o la necessitat. Tot i això, segons la generació que ho pateix, les pors són unes o altres, però la por més gran de totes és a la mort (o a allò que et porta a ella).

Los miedos infantiles del presente y del futuro se enfocan a amenazas reales de muerte, soledad, castigo y carencias. [...] Los miedos que aquejan a los adolescentes hombres y mujeres se relacionan con la muerte, las carencias, los afectos, la afiliación, la seguridad personal y las expectativas del futuro. [...] Los miedos de los adultos se agrupan en torno a la muerte, a la enfermedad, a la familia y a la inestabilidad o crisis económica. (Antón, 2015, p.177-179)

D'altra banda, s'inclou en aquest apartat un llistat d'algunes pors femenines. De Fez (2020) explica algunes d'aquestes pors, no tant en un sentit acadèmic, sinó personal, però amb intenció de representar a les dones en general. Per explicar cada por, ho fa relacionant-la amb alguna pel·lícula de terror o horror.

En primer lloc, comenta la por a la humiliació en relació amb la regla i ho compara amb el film *Carrie* (1976) de Brian de Palma. Seguidament, hi ha la por a no ser acceptada i l'exemplifica amb la pel·lícula *La nit de Halloween* (1978) de John Carpenter. La por que excita, la conta com aquella que té a veure amb el pertorbador, però que no pots evitar voler descobrir. La por al sexe va relacionada amb els homes, a mostrar el cos, al desig... i a prendre iniciativa de l'acte

sexual. Aquesta la relaciona directament amb *It follows* (2014) de David Robert i té a veure amb les malalties de transmissió sexual i el que les envolta.

També parla de la por a no tornar a casa de nit, exemplificant-la amb *A girl walks alone at home at night* (2014) d'Ana Lily Amirpour que qüestiona la normalització de la por i fa una inversió dels rols. La por al desig també està relacionada amb la por al sexe, ja que l'autora menciona moments de no estar preparada físicament per l'acte sexual o, fins i tot, una culpa abstracta. La por a la dona que fa el que vol, fa referència justament a la por a sortir dels rols socials impregnats a la dona.

Cal destacar la por a l'embarassament (projectant les mateixes pors d'elles i cap al bebè) i a tot el que comporta, com la invasió de consells dels propers o a ser una mare dolenta. Aquesta, la relaciona amb *Rosemary's baby* (1968) de Roman Polansky en la qual un nadó neix dimoni i durant l'embaràs creix la paranoia i l'estranyesa, sorgint preguntes com si el pare és la persona correcta per començar aquest camí. Finalment, comenta la por a envellir o a la pèrdua, així com la por a no resistir, sobretot en el fet de ser una dona en un entorn majoritàriament masculí.

2.2.3. La por i el desconegut

A part de les diverses pors més típiques, cal parlar de la por al fet desconegut, que pot relacionar-se des d'una versant literària amb el que escrivia Lovecraft, que s'ha citat abans. Bravo (2005) afirma que la por al desconegut de la humanitat, sobretot va venir després de la pèrdua de la confiança cap als Déus. Això va passar just després de les societats plenes que, en canvi, vivien en una totalitat amb la deïtat.

Així mateix, en vers al que comenta l'autor anterior, Marina (2007) explica contràriament que la religió ha estat molts cops la causa de moltes pors, relacionades amb el desconegut. Es refereix al desconegut, ja que no es coneix què hi ha després de la mort i perquè el cristià, per exemple, buscava a Déu com a protector de les angoixes. En relació amb això, cita a Spinoza, pel fet que aquest creu que l'esperança és el contrari de la por, però també està relacionada amb la incertesa.

D'altra banda, l'autor explica la por reverencial que també tenien els cristians, sobretot en la creença de l'Antic Testament i la figura del Déu castigador, o al mateix Déu com a figura autoritària que anava més enllà del càstig. S'explica que la por i l'amor no són compatibles,

encara que es pugui confondre a vegades. A més, molts cops s'ha enfortit la figura d'autoritat de les divinitats mitjançant els tabús que també es poden relacionar amb allò desconegut. Si no es parla del tabú, continua sent desconegut. En aquest sentit, funciona molt bé la política de la por que utilitzaven governs feixistes. Aquesta consisteix, entre d'altres, en reduir la informació que saben els ciutadans, ja que el desconeixement produeix temors.

Més enllà de la por al desconegut, també és interessant aprofundir en el desconegut en si, que no té per què ser una qüestió metafísica o espacial, sinó que pot ser en les persones com a tal. Freud (2011) reflexiona sobre els traumes o les neurosis que sempre porten a símptomes, com les obsessions. No obstant això, aquests símptomes són molts cops inconscients, de manera que el pacient no sap que els està fent o, com a mínim, no sap per què els té. D'acord amb això, Freud sosté:

Todavía espera a la megalomanía humana una tercera y más grave mortificación cuando la investigación psicológica moderna consiga totalmente su propósito de demostrar al yo que ni siquiera es dueño y señor en su propia casa, sino que se halla reducido a contentarse con escasas y fragmentarias informaciones sobre lo que sucede fuera de su conciencia en su vida psíquica. (Freud, 2011, p. 363)

En relació amb la por a allò que no coneixem dins nosaltres i les pulsacions de mort comentades a la introducció, Freud (1924) també sosté que molts cops actuem inconscientment. És a dir, a l'hora de reflexionar sobre el principi de masoquisme, l'autor explica que hi ha normes socials que ens fan actuar d'una forma concreta per evitar les pulsacions cap a la mort.

Tot i això, també existeixen desitjos inconscients que ens hi apropen i es diferencien la continuació inconscient de la moral i el masoquisme moral, però cal centrar l'atenció en aquest. El masoquisme moral implica el desig del càstig o el patiment quan existeix una culpabilitat moral. A més, pot relacionar-se directament amb el comentat en la introducció i el plaer de consumir cinema de terror. Per tant, tot i que l'autor reflexiona sobre la por al desconegut sobre nosaltres mateixos, també defensa que ens atreu la por i el fet obscur.

2.2.4. La por, els monstres i la simbologia

Més enllà de la figura del monstre al cinema, i el que representa, també es pot aprofundir en la simbologia general d'aquests, des d'una perspectiva més sociològica.

En relació amb els simbolismes, però en un sentit més físic i superficial, Rubio (2006) desenvolupa que els monstres a l'edat medieval intentaven ser classificats segons la semblança al cos humà. Tot i això, declara que actualment tenim una altra concepció del monstre:

Hoy pensamos, sin embargo, que al monstruo le define su identidad irreductible y que su clasificación es una tarea paradójica, pues llegan de un mundo sin leyes, de un lugar que no comprendemos. Los monstruos se nos escapan. Su condición es la de ser cambiantes. Cuando ya no nos inquietan, se regeneran y adoptan otra forma, nos muestran otro rostro. El monstruo significa aquello que no quiere entrar en clasificación alguna, aquello que es el margen y rehúye la sistematización, de ahí que encerrarlo en categorías descriptivas suponga una contradicción. (Rubio, 2006, p.132)

Sagan (2017) dona explicació a algunes de les pors humanes relacionades amb les arrels de la humanitat. Així mateix, declara que la por a la foscor que tenen els nens ve relacionada amb quan aquests comencen a dormir sols en una habitació obscura, vulnerables i desprotegits per la figura paternal que abans hi havia. A més, la figura del monstre que tant s'utilitza ara al cinema, prové de la por a les bèsties dels avantpassats, que es poden relacionar directament amb la desprotecció del nen enmig de l'obscuritat.

En relació amb l'antiguitat d'aquests monstres, Messias (2020) cita a l'historiador Robert Darnton per explicar els diversos símbols que existien amb relació als bestiaris antigament. La majoria d'animals tenien simbologia i alguns d'ells podien representar el diable; per exemple, així ho feia el gat. Per això, s'ha pres la figura d'aquest felí com una de mala sort, i es tenien tant rituals com creences per evitar rebre la seva mala fortuna.

Finalment, Kappler (1980) fa tres classificacions segons el que es considerava monstre a l'edat medieval. En primer lloc, parla d'aquells que fan i són el contrari del que farien o serien les persones. Ho exemplifica amb les bèsties que no necessiten beure, menjar o que tenen els colors invertits. La segona definició que els hi dona, és segons aquells éssers que els hi falta alguna cosa essencial. En aquest sentit, es refereix als que no tenen cap, peus, braços... però també a tots aquells que no tenen vista, per exemple.

En tercer lloc, l'autor fa referència a les bèsties que tenen alguna part desproporcionada, així com la part baixa del llavi o les orelles radicalment més grans, tenir dos caps o dos cossos. També hi ha una classificació amb aquells éssers que tenen unes dimensions més rares del

normal o que la duració de la vida és diferent de la dels humans. En darrer lloc, es refereix al canvi d'un element normal per un d'estrany, així com una diferent alimentació, llenguatge animal, etc.

2.2.5. Els monstres al cinema

Amb relació als monstres i la seva representació al cinema, aquests són la figura normalment protagonista o antagonista de les pel·lícules de terror i molts cops es juga amb els símbols que representen. Així mateix, López-Villar (2019) destaca com a les cintes guanyen força els monstres que no es mostren de primeres, ja que és l'espectador el que se l'imagina, reflectint les seves pròpies pors internes.

D'altra banda, Negreira (2008) reforça aquest tractament del desconegut o el que no veiem, mitjançant el cinema de terror, l'atmosfera i la importància de l'obscuritat de manera que, un cop més, l'espectador s'imagina el monstre. En aquest sentit, i aprofundint en els monstres, les pel·lícules de terror/ciència-ficció i les criatures que apareixen en elles, són metàfores de les pors o traumes socials que ocorren en paral·lel a escala col·lectiva. Així es fa la comparació del tipus de cinema que es feia segons els successos històrics de cada moment:

La Segunda Guerra Mundial y el boom de las películas sobre hombres lobo, la Guerra Fría y la obsesión por las invasiones extraterrestres, y, ya a finales de siglo, el vínculo entre el sida y la renovada fascinación por los vampiros. (Álvarez, 2013, p.2)

Per entendre millor les relacions que es produeixen entre pel·lícules i fenòmens socials, Álvarez exemplifica la tendència pels *freaks* amb deformitats físiques que els marginen després de la 2a Guerra Mundial, relacionant-ho amb tots aquells soldats que venien mutilats de les batalles. Per explicar la relació entre la Guerra Freda i les invasions extraterrestres, l'autor declara que és el paral·lelisme d'una falta de comunicació entre dues comunitats que produeixen un ambient de temor entre si (va passar tant amb els russos i els americans, com amb els extraterrestres i els americans). Per acabar, Álvarez relaciona l'ambient de paranoia social que van produir els atemptats de l'11 de setembre, amb els atacs de zombis en la ficció. És a dir, després dels atemptats la societat sentia que no existia la seguretat. Això és el que transmeten les pel·lícules de zombis, ja que ni l'estat, ni l'exèrcit poden garantir la salut pública o la mateixa vida de la seva població.

Així mateix, el simbolisme dels monstres no és sempre igual. És a dir, els extraterrestres no només han de representar al comunisme. D'aquesta manera, Ribas i Martín (2015) proposa diverses simbologies de l'alienígena al cinema. Algunes d'aquestes són la invasió que s'ha explicat abans, l'emigració, el control biològic i cultural, metafísica... Encara que cal ressaltar que normalment les representacions de l'extraterrestre han estat negatives socialment. Per exemple, l'autor també explica que aquests éssers poden ser vistos com a virus que necessiten a les persones per a reproduir-se. Aquesta relació amb el virus es va notar després de l'estrena d'*Alien* de Ridley Scott, ja que va ser estrenada el 1979 i va coincidir amb la por de la sida i la transmissió del virus. En definitiva, la representació del monstre generalment és negativa.

Similarment i amb relació a les pors socials, Cuéllar (2008) analitza com a les pel·lícules de terror occidentals tradicionals, molts cops es poden observar elements relacionats amb els valors d'occident, així com la castedat de la dona blanca verge destinada a un únic home blanc. Ella és la que representa una gran part dels valors occidentals, però es veu amenaçada per la figura del monstre que presenta elements més salvatges. Així declara:

No es coincidencia que las primeras películas de terror, o las primeras películas que hablaron de un otro-monstruoso, funcionaran bajo una dinámica dónde las mujeres blancas eran las víctimas (u objetos de deseo) de estos monstruos. Entre estos ejemplos encontramos películas como *King Kong* (Cooper & Shoedsack, 1933), *Nosferatu* (F.W. Murnau, 1922), *Drácula* (Tod Browning, 1931), *La bella y la bestia*. (Cuéllar, 2009, p.234)

Per tant, es pot analitzar una certa por social cap a allò desconegut, relacionat molt estretament amb el racisme intrínsec dins alguns films de l'època.

Finalment, i en relació amb l'actualitat, Martínez i Araiza (2020) donen suport a totes les idees anteriors explicant que els governs i les institucions han perdut tota la confiança de la població a causa de la decadència del planeta (escalfament global, Covid-19...). Per això, la figura del zombi i els ambients desastrosos que presenten aquests films (amb relació a la fi del món) es veu tant en les pel·lícules de terror del moment. En aquests ambients, no només existeixen els zombis com a monstres, sinó que les persones també actuen com aquests per poder sobreviure.

En conclusió, generalment les pel·lícules són una representació d'un context historicopolític que, en les pel·lícules de terror, es pot veure a través de la figura del monstre. La majoria part dels cops es presenten com a figures antagonistes i representen prejudicis o malestars socials.

3. Anàlisi de referents

3.1. Quant a trama

Love, death and robots (2019), David Fincher

És una sèrie amb capítols independents i autoconclusius del mateix tema i duració curta. Cada capítol té una duració diferent, de manera que pot anar dels 3 als 20 minuts, depenent de la narrativa de cadascun. Tot i això, es pren de referència que el gènere de la sèrie, encara que figura com a ciència-ficció, té elements de suspens i horror. D'altra banda, cal destacar que tal com indica el nom, als capítols pot haver-hi amor, mort o robots, però no sempre ha d'haver-hi les tres; per això es genera una certa flexibilitat a l'hora de relacionar els diferents capítols en una sola temàtica molt concreta.

Més enllà de la sèrie en general, cal analitzar *Mal viatge*, un capítol de la tercera temporada, ja que servirà per obtenir una visió més àmplia dels capítols que es pretenen escriure. El capítol té una duració de 20 minuts, que és la duració que es prendrà de referència (entre 15 i 20). El fet de ser una durada tan curta provoca que no s'apliqui l'estructura dels tres actes, sinó que el primer acte està en el·lipsi. No hi ha una introducció o presentació dels personatges com a tal, sinó que aquests són presentats en el mateix conflicte. Per tant, els 18 minuts del capítol estan dedicats al conflicte, fins al 19 en el que tot acaba en un minut.

En conclusió, tant la sèrie com un dels capítols és referent perquè la duració i l'estructura dels dos serà semblant. A més, les dues sèries comparteixen el gènere d'horror.

The haunting of Hill House (2018), Michael Flanagan

És una sèrie d'horror sobre fets paranormals mesclat amb el drama familiar. Es tracta d'una família que s'instal·la a una casa on habiten fantasmes, però més enllà de les pel·lícules sobre fets paranormals, s'hi afegeix l'element del trauma familiar, en el qual entren la psicologia dels personatges i les relacions entre els uns i els altres, afegint-hi complexitat a la trama. A més, el fet psicològic és explicat a través del sobrenatural.

Quant a la relació familiar, és interessant l'estructura que formen tots els integrants de la família. En el present narratiu la mare és morta i la relació dels fills amb el pare no és gaire comunicativa, ja que el dia que van fugir de la casa, el pare va haver-los de mentir per protegir-los. Tot i això, els fills s'ho prenen com una falta comunicativa i afecta la relació. Entre els fills, es diferencien entre els que no creuen en fantasmes i els que sí, pel fet que ho van patir a la infantesa. Els que ho pateixen tenen majors problemes, així com les drogues o trastorns, el que fa que se sentin incompresos pels altres germans que els jutgen.

D'altra banda, i referent als elements d'horror, es presenten els típics que es poden veure normalment i es prendran de referència. Per exemple, els fantasmes només s'apareixen a algunes persones concretes, alguns embogeixen lentament, la casa com a tal cobra vida, els monstres a vegades no es mostren del tot, es juga amb el fora de camp... Però el que es pren de referència i es diferencia dels altres és una sensació concreta d'un personatge. El personatge en qüestió és una de les germanes i té el do de l'empatia, literalment pot sentir el que sent l'altre només tocant-lo. En un moment toca a la seva germana petita just quan mor, i sent buidor, el no-res. S'agafa de referència perquè, encara que la por a la mort és una de les més freqüents, aquesta està molt relacionada amb la por al no-res, però es proposa un tractament de la segona, en lloc de la típica por a la mort (sense excloure aquesta), de manera que podria resultar més innovador.

En conclusió, els elements que s'agafen de referència són la mescla entre horror i complexitat dels personatges i les seves relacions. A més, les sensacions concretes que poden tenir molt a veure amb la por, però que no estan tan representades en el cinema, així com la buidor i el sentiment de no res.

Alien (1979), Ridley Scott

La pel·lícula de ciència-ficció presenta com un perillós àlien es troba dins la nau espacial dels protagonistes. L'element més important a analitzar és la tensió que produeix el monstre i com es va construint aquesta, tot i que també és referent el contingut de la peça, havent-hi molt present la por al desconegut.

Al principi es mostra com aquest àlien sent petit assassina a un dels tripulants, de manera que tant l'espectador com els personatges ja són conscients que és un ésser intel·ligent, a la vegada que depredador. A més, a part de situar el perill dins un lloc aïllat del qual no es pot sortir o demanar ajuda (tal com diu el tagline "A l'espai ningú pot escoltar els teus crits"), també es presenta una atmosfera fosca, de manera que és complicat visualment per l'espectador i els protagonistes preveure d'on apareixerà el monstre.

Els protagonistes es troben tancats amb un monstre assassí. Per això la tensió es manté durant tot el film amb la pregunta per part de l'espectador d'on serà l'àlien, d'entre tota l'obscuritat. A més, en un moment, els protagonistes se situen a uns passadissos estrets i foscos, amb un radar que indica d'on ve l'alien i la distància a la qual es troba. Aquest recurs és interessant per crear tensió perquè es veu que s'apropa, sense veure'l directament. També cal mencionar el recurs per excel·lència per crear tensió del qual tant ha parlat Hitchcock, que és simplement donar més informació a l'espectador que als personatges de la pel·lícula. Aquest es dona quan l'espectador sap on hi ha l'àlien, però els protagonistes no.

En conclusió, s'agafa el monstre i la tensió que provoca com a referent, però el monstre podria substituir-se per qualsevol altre perill, o mostrar-se menys. De fet, la tensió que es vol provocar no només serà a partir d'un monstre, sinó a través dels conflictes interns dels personatges o les complexitats d'aquests. Per exemplificar aquesta mescla de tensions es presenta *Manticora* (2022) de Carlos Vermut, als referents de personatges, ja que actua sobretot com a tal.

Carretera perduda (1997), David Lynch

Carretera perduda és una pel·lícula surrealista del gènere thriller de David Lynch. El fet que sigui surrealista és important com a recurs per a crear tensió, pel fet que el recurs s'entén com a donar més informació a l'espectador que als personatges. Tot i això, en aquest film gran part de la tensió que se sent no és tant per això, sinó pel misteri de no entendre què està passant.

Un dels fets que provoca misteri és que en diversos moments el protagonista rep cintes de vídeo d'ell mateix a casa, però no sap com han pogut estar gravats o qui és el que ho envia, això provoca una incògnita. Més tard, es veu l'assassinat del protagonista a la seva dona, i això el

sorprèn, de manera que l'espectador es pregunta si realment passarà això i com és possible. Tot això, tenint en compte que minuts després la pel·lícula es torna encara més surrealista.

D'altra banda, una altra escena que provoca suspens és una en la que el protagonista es troba a una festa i s'hi apropa un senyor mentre desapareix la música quedant l'ambient en silenci. El senyor assegura conèixer al personatge i ser a casa seva a la vegada que parla amb ell, finalment aquest estrany acaba rient. El desconcert de l'espectador apareix quan el protagonista assegura no conèixer-lo i davant la impossibilitat que l'home sigui a dos llocs alhora. Així mateix, no s'entén el fet que aquest rigui. A més, cal mencionar l'atmosfera que genera el director a través del silenci.

Per tant, més enllà d'interpretacions dels fets que ocorren o les possibles metàfores que hi ha, aquests elements que són impossible que passin, o que no són normals com a tal, són els que generen el misteri. És a dir, la pel·lícula és referent pels elements que presenta, més enllà de la trama com a tal.

The leftovers (2014), Damon Lindelof i Tom Perrotta

En aquesta sèrie desapareix un 2% de la població mundial i els restants intenten recuperar-se del trauma col·lectiu. Tot i que la premissa és la desaparició, no se sap el perquè en cap moment, però no té res a veure amb l'anterior sèrie del creador, *Lost* (2004), que va plantejant interrogants sense poder resoldre'ls al final. És a dir, una gran part de la població desapareix sense sentit, però la sèrie tracta aquest fet com màgic o desconegut, i se centra en les conseqüències d'això (tant socials com individuals) i planteja alguns dilemes als personatges.

Per exemple, mostrar a un capellà amb l'obligació d'apostar a un saló, per poder continuar mantenint l'església. D'altra banda, com es generen diversos grups ideològics a escala social, s'ha d'intentar oblidar el passat dolorós o pel contrari recordar-lo? Alguns dels personatges s'estanquen en el trauma i la gran majoria d'aquests són presentats des d'un gran pessimisme envers el desconegut, per tant, també es podria afegir aquest referent en relació amb els personatges.

La sèrie és interessant perquè se centra totalment en els personatges, és subtil i no hi ha una mirada apocalíptica. Sobretot es pren de referència perquè no tot té una explicació, però no falta donar-la. Parla més de les persones les conseqüències del desastre que les causes d'aquest.

Arrival (2016), Denis Villeneuve

Aquesta pel·lícula tracta sobre l'arribada dels extraterrestres a la Terra. El film mostra la por dels humans cap als extraterrestres i les seves intencions, per tant, té a veure directament amb la por al desconegut. Tot i això, el referent és interessant comparat amb altres pel·lícules d'aliens perquè en aquesta es desitja una comunicació amb els éssers que és el que es mostra durant el metratge.

No només és innovadora en aquest sentit, sinó que en cap moment s'intueixen les intencions dels extraterrestres i el llenguatge d'aquests no concep el temps, sinó que els seus missatges es llegeixen tot d'una, en lloc d'unidireccionalment. Això porta directament a les prediccions futures de la protagonista que rep d'aquests éssers.

El referent és ric perquè presenta elements de ciència-ficció de forma nova i de manera que semblen versemblants. A més, tot gira entorn de la psicologia del personatge protagonista i el seu conflicte intern. Encara que el tractament d'aquests es farà amb relació a l'horror, es compartirà el tractament del temps no unidireccional, els aliens amb altres intencions més enllà de la invasió.

La cinta blanca (2009), Michael Haneke

És una pel·lícula que està ambientada l'any 1913, set anys abans de la fundació del partit nazi, i pretén mostrar les causes que porten a conèixer l'origen del mal. S'utilitza com a referent narratiu o de contingut, ja que es vol analitzar com l'educació, les creences i el sistema mateix, defineixen a les persones.

En primer lloc, és important observar els primers crims que es desenvolupen al poble. Per entendre'l cal considerar les possibles causes, en vers a l'educació. És a dir, la majoria d'infants protagonistes de la pel·lícula viuen sota una educació religiosa radical i ultraconservadora.

Aquest mal enfocament porta a un autoritarisme que desenllaça la violència per part dels pares cap als fills. Així mateix, se'ls reprimeix sexualment en conseqüència d'una visió incorrecta de la religió i les normes socials puritanes. Per això, se'ls promou l'abstinència i es prohibeix la masturbació.

A llarg terme, els infants se senten reprimits i hereten la violència que pateixen a casa. Formen el grup de la cinta blanca i s'entenen alguns dels crims del passat, ja que després de la repressió, neix la necessitat de violència.

3.2. Quant a personatges

True detective (2014), Nic Pizzolatto

D'aquesta sèrie és interessant el personatge de Rust Cohle, pel fet que és una referència de personatge fosc que es vol igualar. El personatge va patir la pèrdua de la seva filla en el passat i actualment és un policia divorciat que forma part del sistema, però declara que no creu en res. És a dir, el fet d'haver patit un esdeveniment traumàtic ha fet que s'hagi refugiat en un pessimisme extrem. Això és referent en el sentit que a la sèrie que es farà es tindrà molt en compte el passat dels personatges com a causa del seu estat o comportaments actuals, encara que es farà sobretot amb esdeveniments de la infantesa/adolescència.

A més, és molt interessant la contradicció de dir que no vol viure i que no creu en res, però alhora lluita per aturar a l'assassí i és persistent a l'hora de fer-ho. Amb les seves paraules sembla que res té sentit, però amb les seves accions és lluitador i empàtic. Això el fa un personatge ric i complex.

Més enllà de la seva individualitat, és un clar exemple de la importància de les relacions interessants entre diversos personatges, tenint en compte la parella que forma amb l'altre policia. Cadascun d'ells representa una manera de veure la vida totalment oposada amb l'objectiu d'explicar una història amb els punts de vista que mostren una realitat complexa i amb molts grisos.

Per tant, la mescla de la complexitat dels grisos del personatge, el fet que sigui autodestructiu, fosc, i la importància dels contrastos entre personatges, el fan referent.

Mindhunter (2017), David Fincher

La sèrie és rellevant, ja que presenta diversos personatges de psicòpates. Es pren de referent perquè molts d'aquests personatges tenen traumes o causes que els han fet actuar com ho han fet. Cal tenir en compte que qui, per exemple, presentava causes concretes del passat familiar, igualment tenia el trastorn (de psicopatia o sociopatia). Tot i això, molts d'ells simplement actuen sense cap factor extern que ho hagi provocat. És a dir, ho fan perquè sí.

Per exemple, el personatge d'Edmund Kemper explica el seu passat a una entrevista amb Holden. Durant aquesta, explica les humiliacions per part de la seva mare. En canvi, l'entrevista amb el personatge de Charles Manson indica que manipulava assassinats per plaer, sense causa aparent. Per tant, són interessants els diversos perfils d'assassins seriats, ja que poden ajudar a entendre la psicologia humana. A vegades hi ha raons, altres no (almenys externes).

A més, això es pot enllaçar directament amb algunes pors que han sorgit a les enquestes sobre les pors més freqüents. Algunes d'aquestes pors, era patir la mateixa persona o la família d'aquesta, sense haver fet res ni amb venjances existents. És a dir, el fet que persones completament innocents puguin patir, genera un sentiment d'empatia i terror a l'espectador.

Mantícora (2022), Carlos Vermut

Mantícora és un film de gènere thriller. En aquesta obra el protagonista és un pedòfil que dissenya monstres de videojocs 3D. El seu despertar sexual comença després de salvar d'un incendi al seu veí que és un infant. Ell mateix és conscient d'això i intenta autocensurar-se mitjançant les altres relacions amoroses que viu o intenta tenir en el seu dia a dia. Les escenes més importants per analitzar el tractament de la tensió són dues, concretament.

En la primera escena, el protagonista fa un disseny del nen per masturbar-se amb la seva imatge. Durant tot aquest procés, no hi ha hagut cap indicatiu explícit que expliqui que el personatge pateix pedofília. A més, mentre fa el disseny, sí que es veu en algun moment concret el resultat de què

està dissenyant, però sobretot es juga (en una escena llarga) amb mostrar com ell ho manipula. El fet de mostrar-ho lentament, en un procés, provoca que realment l'espectador es demani si està passant el que està pensant, així mentre es va desenvolupant el procés. La imaginació de l'espectador, en lloc de donar-ho tot mastegat i tot d'una, és el que provoca la tensió fins que arriba el final de l'escena i es mostra que, efectivament, es masturbarà.

La segona escena és important perquè, en primer lloc, en aquest moment de la pel·lícula ja sabem que el protagonista és un pedòfil i som conscients del que vol. En segon lloc, el trastorn del personatge ha estat descobert per tot el seu entorn, queda sol i perd la feina. Per tant, decideix anar a casa del nen amb qui tenia una audició de piano pendent.

Així mateix, el pedòfil primer ha de convèncer al nen per pujar a casa, ja que a la mare no li agrada que hi pugui gent si ella no hi és. Un cop el personatge ho aconsegueix, li ha de donar una beguda per adormir-lo, tot això sense que s'adoni el nen i amb la preocupació de l'espectador perquè a poc a poc ho va aconseguint. Quan el nen està adormit es dona la màxima tensió, es veu al protagonista mirant-lo i l'escena es desenvolupa en un ritme molt lent. En aquest moment el pedòfil es fixa en alguna cosa que hi ha a la paret i que el sorprèn, però està en fora de camp.

Més enllà de ser referent de personatge per la tensió que transmet, cal examinar el fet que al principi intenta lluitar contra ell mateix i els seus desitjos, per ser immorals. Això fa que, per una banda, empatitzem amb el fet que és conscient i es penedeix del que està fent, però que ens repugni els desitjos i les accions que pren més tard. Aquesta doble cara li dona complexitat al protagonista, i el fa més fosc.

En conclusió, el fet de saber com a espectador el que l'atreu al protagonista, que es troba en un mal moment de la seva vida, sense res a perdre, i que el nen estigui sol i desprotegit a casa, fa que com a ens preocupem pel que li pugui passar. Amb tot això, és un referent de personatge perquè lluita contra ell mateix i els seus desitjos foscos.

3.3. Quant a visuals

The witch (2015), Robert Eggers

És una pel·lícula de bruixeria i el mal. El film se situa a l'Anglaterra del 1630 en la que la família protagonista és desterrada de la vila on viuen perquè es creu que la filla d'ells és una bruixa. Per tant, se'n van a viure al bosc on es creu que hi habita el mal. Es pren de referència el tractament dels elements en relació amb el mal, ja que en cap moment són gaire literals.

En primer lloc, el bosc no és un monstre com a tal, però sí que és un element de perill on es reuneixen les bruixes o desapareix el fill més petit. Es tracta de forma subtil, ja que no té res a veure amb el que passa a alguns films de fantasia on, per exemple, els arbres es comencen a moure; sinó que simplement hi ha fets sobrenaturals. A més, mitjançant el so i els càntics estranys que se senten el primer cop que apareix el bosc, ja s'entén el misteri que hi ha dins.

En segon lloc, la bruixa del bosc és representada diferent segons qui la veu. Per exemple, encara que es tracti d'una àvia, el nen adolescent la veu com una jove atractiva. En el terror s'utilitza en diversos casos la metamorfosi, però sobretot es pren de referència perquè reflecteix un desig o debilitat dels personatges, la qual cosa té a veure amb la psicologia d'aquests i el tractament que es vol donar a la sèrie.

Finalment i més important, és la representació del dimoni. Aquesta és la més subtil, ja que es veu representada en els diversos pecats que van cometent els protagonistes durant tota l'obra. Així mateix, es prepara la seva aparició més literal mostrant la seva figura a través de metàfores, amb l'animal que sempre l'ha simbolitzat, la cabra. La cabra és un animal que té la família, ja que són pagesos, però en el moment de clímax final quan tot es comença a descontrolar és quan apareix el dimoni com a tal. En lloc de mostrar el monstre, només se'l sent mitjançant una veu en off que no és la típica greu i distorsionada, sinó que és simplement una veu fluixeta que parla a la protagonista.

El fet de representar al dimoni d'una manera que s'allunya al tòpic, fa que d'alguna manera l'espectador s'ho prengui més seriosament, evitant totalment la paròdia. A més, com la situació cada cop va a pitjor, mitjançant el sobrenatural i la paranoia dels mateixos personatges, fa la sensació que el mal és inevitable, això també li dona molt poder a la representació d'aquest.

Pintures negres (1820-1823), Goya

Les pintures negres formen part del moviment romàntic, encara que també són precursors de l'expressionisme. El que resulta interessant és com a partir del que és grotesc, s'interpreten a les persones i els espais.

Encara que siguin pintures, es poden agafar de referència diversos elements. En primer lloc, la representació de les persones. La decadència i el pessimisme del moment de l'autor provoquen que les persones apareguin amb expressions marcades, poc normatives, apropant-se cap al fet lleig. S'apropa a l'expressionisme perquè hi ha una pinzellada poc realista. Encara que això no és el que serveix de referent com a tal.

La temàtica de les pintures té a veure amb la soledat, la mort, la guerra... per això les persones que hi apareixen són d'aquesta manera, ja que van ser pintades en un moment de guerres, crisis, i l'autor tenia sordera. De fet, l'autor plantejava les pintures com es planteja la sèrie, amb relació a idees com que la mort és un procés lent i inevitable, o el fet d'assassinar als descendents per ànsia de poder.

A més, els espais que es presenten són foscos i amb colors ocres, poc saturats... i ajuden a representar la idea de foscor humana. Encara que la sèrie sencera pot presentar aquests colors dessaturats i foscos, les pintures són referent sobretot pel capítol pilot que està ambientat a la mateixa època de les pintures.

La casa lobo (2018), Joaquín Cociña i Cristóbal León

Aquesta pel·lícula xilena i basada en fets reals, retracta l'escapada de Maria d'una secta dominada per un exmilitar nazi. El principi del film mostra l'escapada de Maria al bosc i el perill del llop, però més enllà de ser la bèstia com a tal, també representa al líder de la secta. Encara que l'estada de Maria a la casa ja és prou terrorífica, pel fet que la casa s'adapta a les emocions de Maria (tornant-se negra si ella té por, per exemple), el monstre real és el llop.

Aquest antagonista que és representat per un llop, així com a l'exemple del dimoni al referent anterior, quasi mai apareix sencer com a tal. És una veu en off constant que fa de narrador en alguns moments i, encara que el llop no sigui dins la casa, se'l sent. Per tant, fa la sensació de

perill imminent que pot arribar en qualsevol moment. D'altra banda, es mostra només un ull del llop, però apareix dibuixat ocupant tota una paret. Per això s'agafa com a referent, és suggerent, metafòric i poc explícit, la imaginació fa més por que el monstre en si.

4. Definició dels objectius i l'abast

4.1. Objectius principals:

-Crear un projecte de sèrie del subgènere horror psicològic, utilitzant els recursos apresos de l'horror i el thriller. La temàtica és en relació amb la família, allò desconegut, l'inconscient, els traumes i les creences.

-Escriure el guió pilot sencer i la Bíblia que inclogui un total de 6 episodis amb una duració d'uns 20 minuts cadascun, ja que és el mètode fet servir a la indústria per vendre sèries a productors. La Bíblia inclou la fitxa tècnica, el concepte, l' storyline, les motivaions, el to, referents, la descripció de personatges i l'arc de temporada.

4.2. Objectius secundaris:

-Conèixer els recursos del gènere i aplicar-los durant el procés d'escriptura, per adaptar-se al gènere escollit i demostrar la capacitat de generar suspens i horror, a través d'elements com la tensió, el fora de camp...

-Escriure trames autoconclusives, de manera que a cada episodi aquestes es tanquin, però també relacionar-les entre elles d'alguna manera, així com relacionar les històries a través del moment temporal i el tema.

-Estudiar la teoria de la psicologia dels personatges. Així com escriure personatges amb contradiccions i profunditat, fugir dels tòpics i basar-se en arquetips, abans que en estereotips.

4.2.1. Justificació:

-Escriure un guió d'horror perquè les persones tenen una inclinació cap a allò fosc que els hi fa interessar-se pel gènere. A més, a Espanya hi ha hagut grans directors que han fet que el terror sigui un gènere de prestigi.

-Escriure un guió d'horror psicològic perquè, tal com s'ha comentat al marc teòric, l'horror és molt més subtil i suggerent que el terror, així mateix ho és el subgènere psicològic que té a veure amb l'interior dels personatges.

-Escriure una sèrie en la qual hi hagi moments estàtics, en silenci... més enllà dels recursos fàcils de la televisió tradicional per mantenir l'atenció de l'espectador en tot moment que comenta Tubau (2011). Apropar-se més al cinema que no a la televisió convencional en la qual hi havia anunciant, per aportar a la televisió de qualitat.

5. Metodologia

La metodologia se separa en 3 apartats més que són: Estructura del projecte (s'explica el procés de realització), Anàlisi qualitativa de les pors (és una anàlisi d'algunes pors populars que poden servir d'inspiració tant per creació de trames com per personatges) i Programari (es justifica el programari utilitzat).

5.1. Estructura del projecte

Per a la realització de la metodologia, se segueixen dues guies diferents. En primer lloc, cal comentar que el projecte ha estat presentat a la convocatòria de *Serializados* 2023 i ha estat necessari seguir les bases d'aquesta. Demana informació diversa sobre el projecte que coincideix amb els elements que sol tenir una bíblia, però a part també dona la possibilitat d'adjuntar-la.

En segon lloc, s'ha pres de referència a Cancho i García (2017) que expliquen el procés per fer la bíblia d'una sèrie de televisió. A més, aquests remarquen que és suficient amb escriure el guió del capítol pilot i, si la sèrie es compra, ja s'escriu completament seguint els passos de la bíblia. La convocatòria no especifica la realització d'un guió pilot, però aquest s'ha fet per possibles futures vendes, en cas de no ser seleccionat a la convocatòria.

A més, cal comentar que s'ha pres de referència la bíblia de la sèrie *Stranger Things* (2017) en relació amb l'estètica d'aquesta.

5.1.1. Bíblia

Per començar, s'ha d'incloure la fitxa tècnica en la qual, segons la convocatòria, s'ha d'especificar el target o el públic objectiu a qui va dirigit, la durada dels capítols, quants capítols té la temporada i el gènere de la sèrie.

A continuació, la convocatòria demana una sinopsi curta de la temporada. La sinopsi curta de la temporada ha de tenir màxim 500 paraules i és un resum de les històries principals, però sempre cal dir el final de la temporada encara que en el cas propi els episodis són

autoconclusius. Cancho i García expliquen que s'ha de fer per tenir una idea de com serà la sèrie, i el terme s'explica en el següent apartat segons Comparato.

També s'ha d'afegir una memòria d'intencions en la que l'autor explica en profunditat les motivacions, el to i els referents. Cancho i Garcia expliquen que és important tenir un llistat de referents perquè serveixen com a inspiració i els possibles compradors es poden imaginar la sèrie. Després cal especificar el format o l'estructura, així com dir si les trames seran autoconclusives, però això forma part del concepte.

Posteriorment es demanen fitxes dels personatges en les que els autors recomanen uns elements bàsics:

"Carácter, profesión, forma de ver la vida, contradicciones, peculiaridades, aspecto físico, forma de hablar, conflictos." (Cancho i García, 2017, p. 118)

Tot i demanar-ho per separat, s'ha decidit escriure conjuntament, per a cada història, la fitxa de personatges i la sinopsi de cada episodi, ja que els episodis són independents. Hi ha altres elements que recomanen els autors, però no especifica la convocatòria. S'explica la importància del mapa de trames, però en el cas propi la sèrie és d'episodis autoconclusius. A més, sumant-li que els productors cada cop reben més propostes i llegeixen menys, seria interessant el fet de no incloure-ho.

En definitiva, més enllà del que comenten els autors mencionats i evitar parts com el mapa de trames, s'han afegit elements com el concepte o el to que poden substituir-ne d'altres. Per tant, a partir del que recomanen professionals del sector, la convocatòria específica i exemples pràctics, s'ha fet una Bíblia amb un mix de tots aquests.

5.1.2. Capítol pilot

D'altra banda, per la història o capítol pilot s'ha agafat de referència una estructura d'ordre que s'utilitza a l'hora d'organitzar-se i que proposa Comparato, encara que després es faci d'una manera més lliure:

Construir la story line es determinar el conflicto; escribir una sinopsis es descubrir los personajes; estructurar es organizar una acción dramática; elaborar el primer guión es llegar a los diálogos y al tiempo dramático; trabajar el guión final es manejar las escenas, esto es, la unidad dramática. (Comparato, 2014, pag. 44)

Els passos comentats s'ha fet per a cada una de les històries o capítols per separat, tot i que el tractament i el guió és només de l'episodi pilot. Per cada capítol s'utilitza el següent ordre de creació:

-Idea/tema: es planteja per a cada capítol una idea general del tema que es tracta, els personatges que hi apareixeran...

-Storyline: és un resum de la història, de cada capítol s'acota una mica més en relació amb el que es tenia abans.

-Sinopsi: quan es comença a desenvolupar el conflicte, s'arriba a saber més dels personatges, i es pot acotar més.

-Personatges: tenint en compte que hi haurà diversos personatges per a cada capítol, serà un dels processos més llargs.

-Tractament: és una estructura de tot allò altre que passa a l'episodi, amb les localitzacions i les escenes decidides, però aquesta part no inclou diàlegs.

-Primer guió: És un esbós del qual es van fent versions fins a arribar a l'últim pas.

-Guió final: es tracta de la darrera versió del guió.

Encara que hi ha un cert ordre de referència segons Comparato, hi ha hagut llibertat a l'hora de flexibilitzar alguna part del procés o canviar l'ordre d'aquest. De fet, en un principi s'han escrit totes les idees i els personatges d'algunes històries, però es va mantenir un cert ritme a l'hora d'escriure el pilot, de manera que pensar o escriure la Bíblia va quedar en un segon pla. En el

moment que el guió del pilot ha tingut un feedback positiu de Nataliya (la tutora del treball), s'ha centrat l'atenció en la bíblia per poder arribar a la convocatòria de *Serializedos*.

5.1.3. Recerca sobre l'horror psicològic

Abans de començar a escriure, ha estat necessària una recerca sobre el gènere sobre el qual s'escrivia i els recursos narratius per fer-lo efectiu, així com estudiar els monstres o les pors que poden tenir les persones.

En primer lloc, el capítol 2.1. *L'horror i el cinema* té a veure amb entendre tant l'horror com l'horror psicològic, ja que es relaciona directament amb el concepte de la sèrie: els monstres es mesclen amb els personatges i les seves pors. Tot això calia entendre-ho des d'un punt de vista actual. Per això també s'ha profunditzat en 2.1.4. *Les noves sèries* que són les que es fan avui en dia, i els recursos que permeten fer-les 2.1.2. *L'estructura clàssica* i 2.1.3. *Noves formes de fer*. Tot i això, aquests últims han servit més per explorar nous camins, encara que no s'utilitzin. Tenint en compte que les noves sèries presenten personatges diferents dels clàssics, a l'apartat de 2.1.5. *La creació de personatges* on s'exploren les contradiccions i altres conceptes en relació.

En segon lloc, el capítol 2.2. *La por i els monstres* comença amb l'estudi de la por que és rellevant tant amb la creació dels personatges i les seves angoixes, com en els espectadors i la seva empatia amb els personatges i les històries. Se centra l'atenció amb 2.2.3. *La por i el desconegut*, ja que l'horror sempre s'ha nodrit d'aquest tipus de por i va molt relacionada amb els monstres, pel fet que són criatures que no són d'aquest món. Per anar un pas més enllà, s'ha mesclat el que desconeixem en relació amb els monstres, així com en el nostre interior i el monstre que portem a dins.

Finalment, s'explora la figura del monstre i com fer-lo més efectiu, així com entendre les possibles simbologies que pot donar i la significació d'aquestes en l'àmbit historicosocial. Aquesta figura és l'antagonista o la protagonista de qualsevol història d'horror, així com el que provoca la por a l'espectador. Per tant, ha estat important conèixer bé com funciona, com jugar amb el que no es veu i fer una participació més activa de l'espectador.

5.1.4. El procés d'escriptura

En relació amb el format i el tema de la sèrie, cal especificar que ha evolucionat amb el temps. Al principi simplement es va començar a escriure sobre la por al desconegut, ja que tal com es veu al marc teòric, en la incertesa és quan la imaginació de l'espectador pot fer resultats més terrorífics dels que hi hauria si es mostrés el monstre com a tal. Així com permet emfatitzar les pors dels personatges i la por sobre el monstre que porten a dins. A més, es van escriure alguns episodis contextualitzats en una època passada, i alguns altres en el present o el futur. Tot i això, faltaven elements per unir tota la sèrie i fer-la única.

Després d'haver escrit diverses històries amb temes que es consideraven rellevants, així com el perill del patriotisme, el monstre que portem a dins, el retorn a casa, o l'educació, es va veure que moltes històries tenien en comú l'element de la família, o almenys apareixia en algun moment. Això té sentit perquè des d'un principi interessava el tema del trauma o l'inconscient, i la família hi pot tenir molt a veure. Per tant, es va decidir escriure les darreres històries sobre la família o modificar-ne d'altres perquè ho incloguessin.

No hi ha un apartat al marc teòric sobre la família, allò heretat o les desaparicions perquè no han estat els elements principals des d'un principi, sino que s'han utilitzat per unificar narrativament la sèrie i donar-li una direcció única. Per això, la cosa desconeguda, el que és heretat, les creences i altres, continuen sent temes principals a la sèrie.

Quant al desordre del temps, s'han fet servir les històries que entre si eren de diferents èpoques, com a estratègia comercial. Per donar-li un sentit, s'han separat les sis històries en tres fils temporals diferents, passat, present i futur. Cada fil temporal té dues històries, i en el cas que s'escriguin més històries, anirà cada història a un temps diferent.

Finalment, es va decidir fer una mescla entre monstres clàssics (com vampirs), inventats (com la Dentada), o de ciència-ficció (extraterrestres), ja que això permetria diferents opcions i relats emmarcats en un mateix gènere. A més, funciona segons un tret de diferenciació per a la sèrie. Tots aquests elements que s'han emprat per unificar i per diferenciar-se, s'han parlat amb la tutora, Nataliya, per trobar un punt comú. En aquest sentit, algunes històries combinaven la comèdia i el terror i la tutora va considerar que seria una mescla massa arriscada.

5.2. Anàlisi qualitativa d'algunes pors

Per a tenir una referència d'algunes pors populars i poder-les extrapolar a personatges del mateix guió, s'ha fet una enquesta mitjançant Formularis de Google. A la següent enquesta s'ha demanat el gènere, l'edat i la por més gran dels participants. L'enquesta no pretén ser representativa o massiva, sinó que serveix per agafar inspiració d'algunes pors que són populars. Si no s'inclou algun grup, implica que hi ha hagut una participació insuficient d'aquest.

A continuació es mostra un gràfic de la participació de cada grup.

Gènere

67 respostes

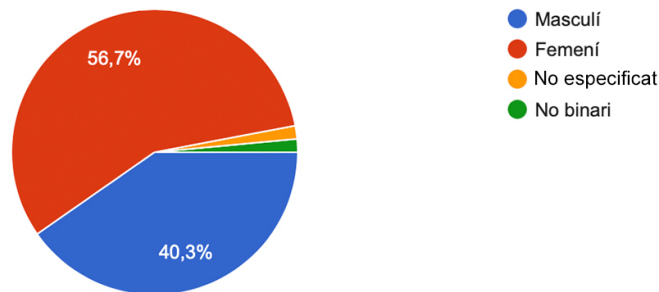


Figura 1. Gràfic que mostra la participació per gènere. Elaboració pròpia

Edat

60 respostes

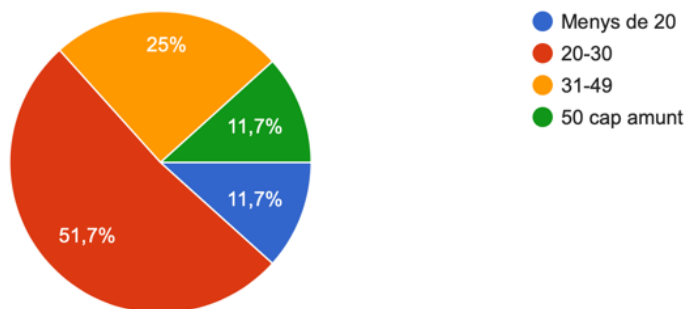


Figura 2. Gràfic que mostra la participació per edat. Elaboració pròpia

Pels resultats, s'han agafat les majors 2 o 3 pors de cada grup, depenent de la participació de cadascun. Les pors majoritàries de cada grup es poden veure a continuació:

FRANJA 20-30 ANYS

Masculí

1. Insectes/animals perillosos i ràpids
2. Soledat
3. Mort - Foscor

Femení

1. Perdre algú estimat
2. Foscor
3. Animals/insectes perillosos

FRANJA 31-49 ANYS

Femení

1. Perdre algú estimat
2. La mort

Masculí

1. Animals/insectes perillosos
2. Mort

FRANJA +50 ANYS

Femení

1. Esperits
2. Estar sola a la nit, amenaces de persones

Cal remarcar que destaquen com a pors masculines els animals/insectes perillosos, així com les aranyes, les serps o aquells insectes que es mouen ràpidament. En canvi, en el cas femení la por va més relacionada amb perdre algun ésser estimat. En tots els casos, les pors representen amenaces que van molt lligades a la mort. Per tant, es pot concloure que la por més gran de les persones, és a la mort.

A l'hora de basar les pors d'un personatge segons les de l'enquesta, s'ha fet combinant les franges de gènere i edat, de manera que coincideixin. És a dir, no s'ha posat una por d'una persona de 50 anys en una de 10, encara que les dues siguin de gènere femení. A més, no només s'han tingut en compte les pors de l'enquesta, sino que també hi ha elements del marc teòric (les pors femenines) o l'experiència personal que hi poden influir.

Per finalitzar, es relacionarà cadascun dels capítols amb les pors de les enquestes. En primer lloc, cal destacar la por a la mort que és la major a l'enquesta i s'ha utilitzat per a la història del capítol pilot. La por del protagonista, Jordi, és a morir tant ell com la seva família i això va relacionat amb la segona por masculina que és a la soledat. La tercera por (la foscor) s'ha emprat per crear una atmosfera relacionada amb l'horror i l'incertesa, ja que la bèstia s'amaga a llocs que no la revelen completament.

En el segon capítol, es reflexa la por a perdre algun ésser estimat en el personatge de la mare. Aquesta té por a perdre a la seva filla i la controla amb càmeres de vigilància perquè no li passi res. En el tercer, s'utilitza la por a la mort i a la foscor un cop el ninot cobra vida i pot suposar una amenaça, amagant-se entre els racons de la casa i de nit. En la quarta història també s'empra la por a perdre algú estimat, quan els germans protagonistes perden als pares i tenen por a desaparèixer com ells.

A la cinquena es reflexa la mateixa por, perdre algú, i la conseqüència és la sobreprotecció parental; a més es mescla amb la por femenina a l'embaràs que proposa De Fez al marc teòric (2.2.2. *Algunes pors comunes*). Finalment, a la setena es veu reflexada la por a la soledat per part del nen, ja que la mare li provoca inseguretats que el fan sentir-se sol i no acceptat. Encara que en aquesta darrera l'edat del nen no aparegui a l'enquesta, la por a estar sol és una por que es pot extrapolar de totes les altres i a totes les edats.

Finalment, encara que algunes pors puguin repetir-se, és normal tenint en compte que el tema o l'element que uneix totes les històries és la família. S'ha estudiat les relacions interpersonals, l'educació, les creences i els traumes, de manera que és inevitable que apareguin les pors que s'han comentat. Així mateix, no totes les pors són utilitzades pels personatges, sinó que els mateixos espectadors poden patir-les a través de situacions dels personatges (sense que necessàriament hi estiguin reflectides). A més, algunes pors principals com la por a insectes o

animals perillosos s'ha obviat, ja que l'objectiu era fer una sèrie suggerent i poc explícita, però això hi podria anar en contra.

5.1. Programari

El guió s'ha escrit mitjançant el programari Final Draft, ja que és recomanat pel fet que permet aconseguir un guió final en el format corresponent i correcte, de manera que té les característiques suficients per fer un guió professional i poder-lo entregar a les productores on es vulgui vendre. Així mateix, en fan ús grans productores com Netflix o Pixar per a les seves produccions. A més, automatitza alguns processos, de manera que corregeix format o permet escollir ràpidament si a la següent línia vols personatge, acció, escena...

Existeixen altres programaris que també són molt positius, així com Celtx, però no estan disponibles per a la versió de l'ordinador actual. A més, no fa aquests tipus d'automatitzacions. D'altra banda, també hi ha altres programaris insuficients com Trebly, ja que les característiques limiten quant a estàndards professionals. Per exemple, Trebly no permet escriure en negreta, cursiva, ni subratllat.

6. Anàlisi i resultats

Per assolir l'objectiu principal sobre conèixer les eines de l'horror, el suspens i aplicar-les, ha estat important conèixer el gènere, així com el procés i les característiques a tenir en compte. Per a relacionar els conceptes estudiats al marc teòric o analitzats a l'apartat de referents, es farà sobretot amb el capítol pilot, ja que representa la sèrie sencera. Tot i això, en algun moment concret també hi haurà referències a la Bíblia de la sèrie sencera.

El gènere

En relació amb el gènere d'horror, s'ha pres de referència la diferenciació que fan autors com Roma i López a l'apartat del marc teòric 2.1.1. *Terror i horror: característiques del gènere*. Quant a la forma i la creació d'una criatura sobrenatural, s'ha fet la Dentada. En el contingut cal destacar les característiques del subgènere on s'emmarca, l'horror psicològic i el post-horror.

El subgènere d'horror psicològic és definit per Durán Manso, i en aquest destaquen les pors, les angoixes i contradiccions dels personatges, que en el cas propi es poden observar en Jordi, el personatge protagonista. Per entendre aquestes pors cal relacionar-les amb la por a morir, a perdre la família, o a no ser suficient, com a representació de la masculinitat tradicional. En la seva vessant més avançada, el post-horror, és definit per Church o Skrypchenko, Kravchuk, Kulii, Perva i Morawiec. En aquest tipus més avançat s'empren el ritme pausat de l'acció que es pot veure en la primera meitat de la peça, ja que majoritàriament és una acció estàtica i dialogada. A més d'utilitzar el suggeriment o el poc explícit que es fa a través de la criatura antagonista, la Dentada, ja que sempre s'amaga entre la foscor.

En relació amb això, a l'apartat *Monstres en el cinema* Lopez-Villar explica la importància de no mostrar les criatures al principi, sinó amagar-les. Negreira hi insisteix explicant la importància de la foscor i que la imaginació de l'espectador pot ser més efectiva que la bèstia física com a tal. Tot això es pot veure a la pel·lícula *Alien, el octavo pasajero* (1979) de Ridley Scott i s'ha agafat de referència per la criatura de l'episodi pilot de la sèrie.

A continuació s'aprofundirà en aquest sentit. Primer s'analitzaran els recursos de l'horror, així com el monstre, i després se centrarà l'atenció a comprendre les característiques del subgènere aplicades en els personatges, és a dir, un apropament a la por.

Per concloure l'apartat, cal remarcar que l'essència de l'horror, i sobretot el post-horror, es defineix per deixar parts a la imaginació de l'espectador, ja que el que no es coneix o no és familiar és més terrorífic. Això pot relacionar-se amb el que comenta Lovecraft de la por al desconegut referint-se a criatures estranyes, i amb Freud en relació amb la por a conèixer els monstres que habiten dins nostre.

És important que tot això es relacioni perquè per a la realització del projecte és tan important la por dels personatges i els espectadors cap als monstres que desconeixem, i els que habiten dins nostre, com el fet de no mostrar res completament, ser suggerent i deixar participar a la imaginació. Tot junt va relacionat amb la por intrínseca al desconegut i com som fem un paper actiu a través de la nostra imaginació.

El monstre, la Dentada

En relació amb el comentat, cal analitzar en la figura del monstre, ja que és l'element principal per generar terror i el conflicte extern del personatge protagonista. Per entendre el monstre principal, la Dentada, i com s'ha utilitzat com a recurs per generar terror, s'ha de consultar l'apartat 2.2.4. *La por, els monstres i la simbologia*. S'ha de tenir en compte que la criatura no se sap d'on ve, ja que té qualitats que no són d'aquest món, tal com explicita Rubio. Així mateix, l'autor comenta la capacitat d'aquests per transformar-se un cop deixen d'inquietar-nos, i això s'usa de manera que el protagonista es transforma en el monstre quan el posseeix.

Per acabar d'entendre com s'ha creat el monstre, cal fer una analogia entre els símbols dels bestiaris antics relacionats amb el dimoni, que explica Mesias, i la Dentada, que simbolitza tant el mal o l'antagonisme als valors establerts, com la mort. És a dir, durant tota la peça és el monstre el que, a través de la bruixa, incita a Jordi a contradir-se moralment. A més, representa la mort, ja que està present durant l'execució i substitueix a la figura del botxí. Així mateix, és la causa de la mort del fill o del poble, metafòricament.

Cal aprofundir en Kappler que fa una classificació de característiques per a diferents consideracions de monstres a l'edat medieval; en la tercera de les distincions, parla sobre aquelles criatures que tenen una part desproporcionada. En el cas de la Dentada, ho compleix el fet de ser una figura gegant i fosca, així com les grans dents desproporcionades.

Finalment, s'ha emprat el referent de *The Witch* per diferents recursos. El bosc maleït del film s'ha pres de referència, de manera que comparteix l'atmosfera fosca on passen successos estranys i fa semblar l'entorn perillós, com un personatge antagonista més del film. La representació de la Dentada fent que mai es vegi del tot la fa més efectiva, i la metamorfosis per mai acostumar-nos al monstre, és la mateixa que utilitzen la bruixa i el dimoni a *The witch*. El mateix passa amb la representació del monstre allunyada del tòpic per evitar la paròdia. És a dir, el fet de mostrar una silueta silenciosa del monstre, en lloc de la típica bèstia amb veu greu i distorsionada, fa que l'espectador s'ho prengui més seriosament.

Apropar-se a les noves sèries

Algunes de les característiques comentades anteriorment, relacionades amb el post-horror, tenen a veure també amb l'apartat del marc teòric 2.1.4. *Les noves sèries*. És a dir, en aquestes hi ha una pausa en comparació als productes clàssics. A més, es fuig de les grans cadenes i els anunciant. Per això, es poden tractar temes com la crítica a la monarquia i la pàtria al capítol pilot, o d'altres més tabú a la resta de capítols, així com la pedofília o l'incest.

A més, en aquests nous tipus de sèries, Cascajosa destaca que els personatges són imperfectes, contradictoris i es fuig de l'heroi clàssic. Tubau posa d'exemple a David Chase que va crear *The Soprano*. Això s'ha agafat de referència a l'hora de crear els personatges en tots els capítols, però cal destacar el guió pilot en el qual el personatge de Jordi presenta algunes contradiccions que s'aprofundiran en el següent apartat.

La creació de personatges

Per crear aquests personatges de les noves sèries, cal destacar la crítica de Tubau als personatges causals. Aragay explica com fer personatges més interessants i analitza el mateix que Tubau, de manera que un abús de la causalitat pot portar a sobre explicar els personatges. En el projecte en qüestió es mostra com el personatge d'Àlvar comença amb por a la mort, però al final se sacrifica per la llibertat. Tot i que hi ha diversos fets que el porten a fer-ho, pot semblar que canvia d'idea ràpidament, però no es tracta d'una necessitat de guió, sinó del personatge.

Per a la creació de personatges s'han seguit a diversos autors que expliquen com fer-los, de manera pràctica. Per exemple, tal com recomana Company, s'han plantejat situacions límit per a Jordi, ja que ha estat més fàcil mostrar les seves contradiccions. Aquesta també proposa que cadascun dels personatges ha de representar un valor diferent per fer-los únics. Per això, Jordi representa els valors tradicionals, Àlvar la llibertat i el nihilisme amb un cert sentit, i Montserrat el mal. El botxí s'emmarcaria en la representació d'un sistema que perpetua el patiment dels criminals.

Davies proposa els superobjectius per formar el camí dels personatges, i en aquest cas, Jordi vol protegir a la família, però això té a veure amb voler sentir-se bona persona i alhora necessita sobreviure. Són objectius que conflueixen i tenen a veure amb els autoenganys dels personatges que també recomana Davies. És a dir, Jordi pensa que vol protegir a la família i a la pàtria per amor, però potser ho fa més per ell i per sentir-se part d'alguna cosa més gran. En relació i conseqüència a la voluntat, Jordi té el conflicte intern de si salvar a la família o fugir del monstre.

Company també explica que és positiu fer descripcions extenses dels personatges a la Bíblia per conèixer-los més profundament. Tot i això, Vale recomana que és millor fer-les curtes, ja que els productors estan acostumats a llegir cada cop menys. A més, la convocatòria de Serializados també donava un màxim de 1000 paraules per l'apartat de personatges.

En relació amb els referents de personatges, a la història del capítol pilot s'han pres d'exemple alguns personatges nihilistes i d'altres de psicòpates. Tot i que durant tota la sèrie interessa aprofundir en la psicologia humana i entendre el comportament de les persones segons el que han viscut, també s'han creat personatges que simplement són dolents. Alguns representen i fan el mal sense causa aparent, com Charles Manson a *Mindhunter*. Això es trasllada als

personatges de la bruixa Montserrat o el botxí, ja que tot i tenir la seva pròpia moral, actuen desproporcionadament personificant elements contra els quals no es pot demanar perdó. Simplement faran mal per instint.

Per crear el personatge d'Àlvar, s'ha pres de referència Rust Cohle de *True Detective*. Tots dos són personatges foscos i negatius que s'apropen al nihilisme, però són complexos per diverses raons. Rust és totalment pessimista, però amb les seves accions demostra esperança per fer un món millor. Àlvar també és pessimista i pot semblar covard per la por a la mort, però és una situació en la qual tothom hi podria ser per supervivència. A més, el fet que digui el que pensa en tot moment el fa valent, fins al punt que prefereix morir lliure a viure sotmès.

Tot i posar d'exemple els personatges del capítol pilot, durant tota la sèrie es mantenen els personatges foscos i pessimistes, o d'altres que encarnen el mal. Encara que tinguin raons per fer-ho, això s'exemplifica amb els pares que reprimeixen qualsevol instint dels seus fills. Això mateix passa amb la creació de personatges que representen valors oposats, ja que en el moment de tractar temes sobre la família, se separen els valors antics o els nous, i els rols de poder.

La por dels personatges

En tots els capítols s'emfatitza en mostrar les pors dels personatges perquè, d'alguna manera, és el que demana el gènere. Tal com s'ha vist al marc teòric o entre les pors classificades a l'enquesta de la metodologia, la més gran de totes les pors és la mort. En aquest sentit, totes les altres pors solen tenir a veure amb la més gran. Per exemple, la principal i més bàsica por de Jordi és a la mort.

Per crear angonya i tensió tant als personatges, com als espectadors, s'ha utilitzat el que explica Neumann sobre la por. Ha d'haver-hi un perill futur real, el procés és la tensió. Per això, el fet que Jordi estigui a punt de ser penjat i la família sigui amenaçada per un monstre, són dos perills que allarguen la tensió. A més, amb referents com Lynch i el surrealisme s'ha après que quan no s'entén el que està passant, la tensió és major; amb el diàleg dels condemnats i el comportament dels habitants del poble maleït s'usa aquest recurs.

Més enllà de la mort, es veuen altres pors, com la por al desconegut o a un Déu castigador que són per la incertesa davant la mort que es pot relacionar directament amb l'apartat del marc teòric 2.2.3. *La por i el desconegut.*

En l'apartat mencionat es diferenciaven dues pors en relació amb allò desconegut. La primera és exterior i es refereix a la de Jordi i la reflexió sobre l'existència en trobar-se amb criatures desconegudes o l'amenaça de Déu i les respectives conseqüències. L'altra por l'explica Freud i fa referència a una por més interna en relació amb el que tenim dins. Això es pot veure a la història del pedòfil que té por a convertir-se en un monstre, té por a allò que té a dins seu i no ho comprèn.

Més enllà de la mort, s'han utilitzat pors més específiques. Per exemple, en relació amb les pors femenines De Fez proposa la por a l'embaràs que ha estat fet servir a la història d'Aïllats. De Fez ho relaciona amb la pel·lícula *Rosemary's baby* que també tracta el fet de portar un dimoni a la panxa. Tot i això, en el cas propi no és el més rellevant de la història.

Noves formes de fer

La història del guió pilot segueix els estàndards de guió. És a dir, encara que només hi hagi dos actes, això s'ha pensat d'aquesta manera perquè és una història curta i McKee ja deia que no hi ha cap fórmula a seguir 100%.

Com a molt, s'han pres de referència alguns elements per crear noves formes de fer. Per exemple, el típic final feliç s'evita, així com s'usa el suggeriment en diversos moments. A més, es fuig de la simbologia tradicional i es creen símbols que no s'utilitzen tradicionalment, tal com explica Cruz. És a dir, en lloc de simbolitzar la llibertat a través del trencament de les cadenes, es fa un doble símbol a través de les dents d'un monstre. Aquest pot fer-te lliure trencant la corda amb les dents afilades i, d'altra banda, és dolent moralment, però pot fer-te oblidar els valors tradicionals.

7. Conclusions

Un cop acabat tant el treball final, com el projecte de bíblia i guió pilot, s'han arribat a diverses conclusions que s'explicaran a continuació.

El primer objectiu era crear un projecte de sèrie d'horror utilitzant els recursos apresos del gènere. Es podria dir que s'ha aconseguit, ja que s'ha escrit tant la bíblia com el guió pilot, tot aprofundint en el gènere per entendre i fer servir els recursos narratius d'aquest.

Per fer-ho, s'ha explorat el gènere a partir de les pors i el desconegut, ja que autors com Freud definien com terrorífic, allò que no és familiar. A partir d'aquí, s'ha aprofundit en l'horror psicològic, pel fet que va molt relacionat amb aquesta por cap allò desconegut. Tot i això, la proposta de la sèrie era mesclar els monstres sobrenaturals, amb els conflictes de personatges foscos i decadents. Per això, s'ha anat més enllà de la por al desconegut amb relació als monstres sobrenaturals, i també s'ha explorat la por a no conèixer-nos i els monstres que portem a dins, que també proposa Freud.

En vers a això, per exemple, diversos autors també suggerien elements per fer horror i generar tensió com el fora de camp, la foscor o no mostrar el monstre del tot. Per tant, cal destacar la importància del desconegut per generar horror, ja que totes les teories arriben al mateix punt des d'un punt de vista psicològic i pràctic a l'hora de fer aquest cinema. Es remarca la importància de la imaginació de l'espectador per fer-ho efectiu. Per accentuar-ho, també ha estat important haver-se centrat concretament en l'horror psicològic i el post-horror; aquests gèneres s'esforcen a afegir aquest grau de suggeriment o imaginació a l'espectador, més enllà del terror.

No només s'ha volgut apropar al post-horror, sinó que també s'han explorat les noves sèries. És curiós remarcar que tant aquestes com el post-horror, s'apropen al suggeriment, a les narracions més lentes i a l'ús del silenci; de manera que tot juga a favor d'un paper més actiu per a l'espectador.

Un altre dels objectius era crear personatges foscos i contradictoris, tot estudiant la seva psicologia i no escriure estereotips, sinó arquetips. Es pot dir que s'ha aconseguit, tenint en

compte que cadascun dels personatges presenta objectius, contradiccions, autoenganys... i no sempre són causals. Tot això els fan humans i per treballar la psicologia dels personatges en un context de gènere d'horror psicològic, també ha estat important estudiar les pors, ja que també ha estat el que els ha fet moure o no, a la història.

El fet d'haver aprofundit en les pors durant el procés d'investigació, també ha donat eines per entendre què és el que fa por a les persones, més enllà dels recursos narratius per assolir-ho. Ha estat necessari explorar-les des de diferents punts de vista, tant teòric amb autors especialitzats, com pràctic amb llibres d'experiències personals o enquestes realitzades a persones properes. S'ha après que la por més gran de totes és la mort i, encara que algunes puguin tenir a veure amb animals perillosos o la soledat, d'alguna manera porten a la mort.

Qualsevol treball ha de tenir referents i en aquest sentit han estat crucials perquè han permès dibuixar un camí d'elements que podrien conformar la sèrie. Aquesta s'ha nodrit del terror, l'horror, el thriller o el suspens, i a través de l'anàlisi d'elements molt concrets de pel·lícules s'han pogut entendre recursos que no tindrien sentit en l'àmbit general. Cal destacar el perill de l'autoparòdia que s'ha extret de *The Witch*.

En relació amb l'objectiu de donar una unió a les trames autoconclusives, s'ha complert perquè durant el procés s'ha treballat el concepte dels fils temporals, la mescla de monstres i els personatges decadents, però tot unit per la família i les desaparicions. Com a proposta de millora, hauria estat interessant haver pensat des d'un principi en l'element de la família com a unificador de la sèrie, ja que el treball podria haver anat en una direcció diferent, estudiant la família, per damunt de les pors.

Dels sis capítols escrits, es considera que tots són correctes i tenen sentit, però alguns poden caure al pur entreteniment i ser irrellevants. Tot i això, mitjançant alguns referents ja s'ha comprovat que el terror pot ser simplement entreteniment i una experiència. En el cas propi, es ven la sèrie com l'origen del trauma o les conseqüències que pot provocar, tot i que les històries plantejades se centren a fer terror. Finalment, al principi es va caure en paternalismes, però no tota història ha de tenir una moralina, sinó que s'ha centrat l'atenció a plantejar preguntes.

8. Bibliografía

- Cancho, N. García, N. (2015). *Planificación de proyectos audiovisuales*. Alfaomega
- Carrion, J. (2011). *TELESHAKESPEARE*. Errata Naturae.
- Carroll, N. (2005) *Filosofía del terror o paradojas del corazón*. Antonio Machado
- Company, M. (2001). *Personatges: Manual de creació i caracterització*. Editorial Portic.
- Comparato, D. (2014). *De la Creación al Guión: Arte y Técnica de Escribir para Cine y Televisión*. Simplíssimo Livros.
- Cruz, C. (2013). *Imágenes narradas: cómo hacer visible lo invisible en un guión de cine*. Círculo Rojo Editorial.
- Davis, R. *Escribir guiones: desarrollo de personajes*. Ediciones Paidós
- de Fez, D. (2020). *Reina del grito: Un viaje por los miedos femeninos*. Blackie books.
- Field, S. (1994). *El libro del guion: fundamentos de la escritura de guiones*. Plot.
- Freud, S. (1924). *El problema económico del masoquismo*. BN
- Freud, S. (2009). *Obras completas: De la historia de una neurosis infantil: El hombre de los lobos y otras obras: 1917-1919*. Amorrortu.
- Freud, S. (2021). *Introducción al psicoanálisis*. Alianza Editorial.
- Kappler, C. (2004) *Monstruos, Demonios y Maravillas a Fines de La Edad Media*. Akal.
- Lovecraft, H. P. (2003). *El horror sobrenatural en la literatura y otros escritos*. Edaf S.A.
- Marina, J. A. (2007). *Anatomía de la por: Un tractat sobre el coratge*. Editorial Anagrama | Editorial Empúries.
- McKee, R. (2013). *El guión: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. ALBA minus
- Messias, A. (2020). *Todos los monstruos de la Tierra. Bestiarios del cine y de la literatura*. Punto de Vista Editores.
- Piñol, A. S. (2021). *Les estructures elementals de la narrativa*. Edicions La Campana.
- Sagan, C. (2017). *El mundo y sus demonios*. CRÍTICA.

Tubau, D. (2011). *El guió del siglo 21: El futuro de la narrativa en el mundo digital*. Alba Editorial.

Vale, E. (2009). *Técnicas del guió para cine y televisión*. Gedisa.

8. Webgrafia

- Bravo, V. (2005). El miedo y la literatura. *Anales de literatura hispanoamericana*, 34, 13–17.
<https://revistas.ucm.es/index.php/ALHI/article/view/ALHI0505110013A>
- Cascajosa Virino, C. (2009). La nueva edad dorada de la televisión norteamericana. *Secuencias Revista de Historia del Cine*. <https://repositorio.uam.es/handle/10486/5701>
- Checa Bañuz, C. (2017). El terror digital y sus relaciones con el fuera de campo. *Dáimon*, 233.
<https://doi.org/10.6018/daimon/272391>
- Cuéllar Barona, M. L. (2008). La figura del monstruo en el cine de horror. *CS*, 2, 227–246.
<https://doi.org/10.18046/recs.i2.419>
- Church, D. (2021). *Post-Horror: Art, Genre and Cultural Elevation*. Edinburgh University Press.
- Durán Manso, V. (2015). El horror psicológico en Tennessee Williams: el tormento de sus personajes en el cine. *Cauce*. <https://idus.us.es/handle/11441/47947>
- Gómez, R. Á., & Mateos, A. R. (2013). Terrorismo y pánico social en el cine fantástico británico (2002-2011). *FILMHISTORIA Online*, 23(2).
<https://revistes.ub.edu/index.php/filmhistoria/article/view/14228>
- Hidalgo Marí, T., Segarra-Saavedra, J., & Palomares-Sánchez, P. (2022). Hacia un nuevo canon televisivo: La historia reciente de la ficción española creada para el VOD (2016-2020). *Revista Latina De Comunicación Social*, (80), 119–134.
<https://doi.org/10.4185/RLCS-2022-1533>
- Institut d'Estudis Catalans - Diec2*. (s/f). Iec.cat. Recuperado el 7 de enero de 2023, de <https://dlc.iec.cat>

- Jancovich, M (2007). *An Unidentified Species: Horror, The Body and Early Television Drama*. Recuperat el 21 d'abril de 2023, de <https://intensitiescultmedia.files.wordpress.com/2012/12/jancovich-unidentified-species.pdf>
- López, A. R. (s/f). El cine de terror psicológico. La arquitectura de un falso género. *Escribanía*, 14(1). Recuperado el 7 de noviembre de 2022, de <https://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/escribania/article/view/1810>
- López Gutiérrez, M. de L. (2020). Del prime time al binge watching:: Desarrollo de la serialidad televisiva. *Revista Panamericana de Comunicación*, 2, 52–68. <https://doi.org/10.21555/rpc.v0i2.2336>
- López-Villar, R. (2019). La bruja que existe pero no se ve: la invisibilidad cinematográfica como estrategia generadora de terror, desde Rebeca hasta La bruja de Blair. *IV Congreso Internacional de investigación en artes visuales: ANIAV 2019 Imagen [N] visible*, 434–439.
- Luis Valdez Medina, J., Romero, I. L., Aristeo, O. T., Monroy, M. P., González, N. I., Fuentes, A. L., Ulises, M., & Martínez, M. (s/f). *LOS TIPOS DE MIEDO PREVALENTES POR GENERACIÓN Y POR SEXO*. Unam.mx. Recuperado el 7 de enero de 2023, de <https://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol13num4/Vol13No4Art10.pdf>
- Martínez, R. Araiza, E. (2020). *El fin de la utopía: una aproximación al simbolismo del zombi en los imaginarios posapocalípticos del siglo XXI*. <https://ru.historicas.unam.mx/handle/20.500.12525/1181>
- Negreira, F. (2008). La manifestación del miedo en el arte. *Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, 317, 31–33. <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/1498>
- Neumann, H. (2022). La disposición afectiva del miedo y su rol en la analítica de la existencia humana sobre el trasfondo de la concepción del miedo en Aristóteles. *Studia Heideggeriana*, 11, 25–38. <https://doi.org/10.46605/sh.vol11.2022.177>

- Ribas Pérez, J. A., & Martín Hernández, T. (2015). *Alienígenas y Ciencia. Exobiología en el cine*. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/4382>
- Roma, S. (2009). *Géneros de miedo: Terror vs miedo*. <https://cdigital.uv.mx/handle/123456789/33442>
- Sánchez, R. (2013). Tradición y transnacionalidad en el tratamiento de lo fantástico en la saga REC de Jaume Balagueró y Paco Plaza. *rumsal. revista e investigación sobre lo Fantástico*, 1(2), 285–307. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.75>
- Skrypchenko, A., Kravchuk, K., Kulii, V., Perva, O., Morawiec, M., & Out, G. (s/f). *Get Out as Post-Horror*. Lodz.pl. Recuperado el 8 de noviembre de 2022, de http://anglistyka.uni.lodz.pl/wp-content/uploads/2022/10/Get-Out-as-Post-Horror-_FINAL.pdf
- Soto, H. N. (2022). La disposición afectiva del miedo y su rol en la analítica de la existencia humana sobre el trasfondo de la concepción del miedo en Aristóteles. *Studia Heideggeriana*, 11, 25–38. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8402463>
- Suaste Molina, E. (2017). El cine de terror en la era de la hipermodernidad cinematográfica. *La Colmena*, (80), 153-160. Consultado de <https://lacolmena.uaemex.mx/article/view/5435>

9. Filmografia

Chase, D. (1999). *Els Soprano*. [Sèrie de televisió] HBO.

Cociña, J. León, C. (2018). *La casa Lobo*. [Pel·lícula] Diluvio.

Eggers, R. (2015). *The witch*. [Pel·lícula] A24, Code Red Productions, Pulse Films, Scythia Films, Rooks Nest, Maiden Voyage Pictures, Mott Street Pictures.

Fincher, D. (2017). *Mindhunter* [Sèrie de televisió] Netflix, Denver and Delilah Productions, Panic Pictures

Flanagan, M. (2018). *The Haunting of Hill House*. [Sèrie de televisió] Netflix.

Lindelof, D. Perrota, T. *The Leftovers*. (2014). [Sèrie de televisió] Warner Bros. Televisió, HBO.

Lynch, D. (1997). *Carretera perduda*. [Pel·lícula] October Films.

Pizzolatto, N. (2014) *True detective* [Sèrie de televisió] HBO, Anonymous content

Miller, T. Fincher, D. (2019). *Love, death and robots*. [Sèrie de televisió] Netflix.

Scott, R. (1979). *Alien, el octavo pasajero*. [Pel·lícula] 20th Century Fox, Brandywine Productions.

Vermut, C. (2022). *Manticora*. [Pel·lícula] Aquí y Allí Films, BTeam Pictures, RTVE, Movistar Plus+, TV3, ICAA, Crea SGR.

Villeneuve, D. (2016). *Arrival*. [Pel·lícula] Paramount Pictures.

9. Estudi de viabilitat

9.1. Planificació

9.1.1. Planificació inicial

Segons els passos i l'ordre explicats a la metodologia, es va generar un diagrama de Gantt per planificar la feina a fer durant el curs. A continuació, a la *Figura 3* es mostra de manera gràfica la duració de cadascun d'ells.

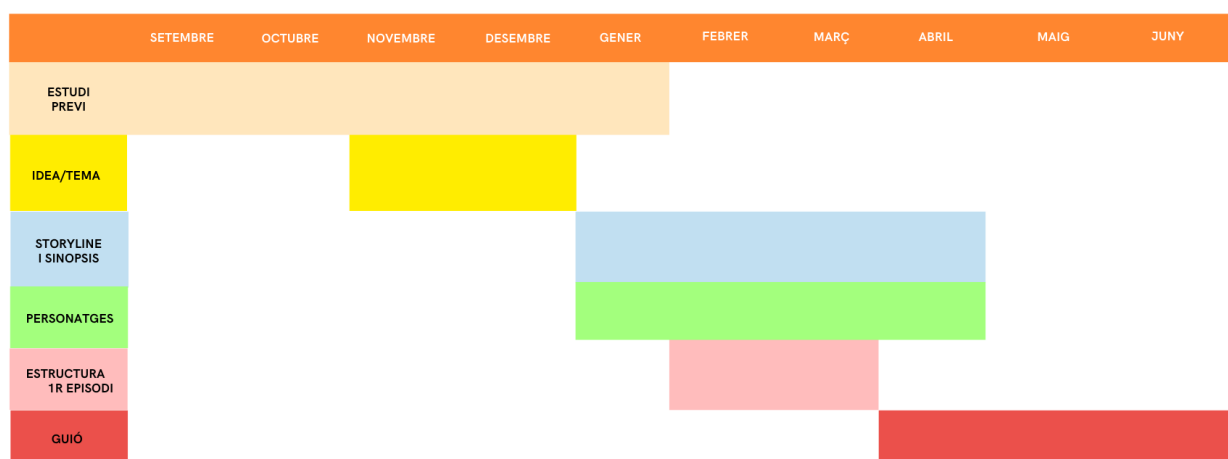


Figura 3. Cronograma que mostra el pla de treball durant els mesos del curs. Elaboració pròpia.

Evidentment, era necessari començar amb un estudi previ per comprendre l'àrea en la que s'estava treballant, tant en guió com en relació amb el gènere cinematogràfic. Per tant, al principi es va utilitzar el temps del treball per estudiar les qüestions relacionades amb l'horror psicològic, segons les recomanacions del professorat. Tot i això, es va plantejar el diagrama de manera que després de tres mesos de recerca ja fos possible una primera pluja d'idees sobre les històries que es voldrien explicar o el tema que tractarien.

Tal i com s'ha comentat a l'apartat de Metodologia, alguns processos no són cronològics, és a dir, enlloc de començar per la idea, el sorgiment d'un personatge interessant pot portar a un tema o idea. Tot i això, és molt necessari partir d'un cronograma, encara que després no es

segueixi al peu de la lletra. Seria incoherent començar pel guió i després fer l'estructura, per exemple.

9.1.2. Desviacions

Des del moment en que es va fer la primera planificació, ja es va tenir en compte que seria aproximada. Per aquesta raó cal remarcar que tots els processos realitzats han estat diferents a la planificació inicial. Tot i que cada etapa va començar segons el calendari, més o menys, el seu desenvolupament ha pogut allargar-se durant mesos.

Per exemple, encara que es pretenia acabar les històries a l'abril, les correccions de cadascuna d'elles i la creació de la Bíblia va portar a allargar-se fins juny. Ha passat això perquè tal com s'explica a la metodologia, el tema de la sèrie va començar seguint la por al desconegut, però hi havia una manca de sentit o unificació entre els capítols. Per això, a mig treball es va reflexionar sobre què es podria fer per crear un format únic de la sèrie. A principis de maig es va decidir que tota la sèrie tractaria el tema de la família i desaparicions, si més no, hi hauria algun d'aquests elements a cada capítol. Per tant, es va generar un procés de selecció de les històries que s'havien anat escrivint i es van modificar aquelles que no tenien l'element intrínsec. Per exemple, la història *Retornada* en principi era sobre una noia que tornava al lloc on estiuejava amb amics, però es va haver de canviar el context d'amistat per un altre en el que els secundaris fossin la família.

En relació amb això, la decisió de fer únicament històries que tractessin a la família va provocar que al final del treball (entre finals de maig i principis de juny) encara s'estava decidint quina seria la darrera història que tancaria el final de la sèrie. D'altra banda, totes les històries s'havien de dividir a parts iguals en tres fils temporals diferents. Per tant, a l'hora d'escriure les noves històries per acabar la Bíblia, hi va haver la limitació del context temporal. És a dir, la darrera història que faltava per escriure havia d'estar ambientada en un futur, incloure una família i presentar un monstre. Pensar a partir d'aquí, enlloc de pensar a partir d'un tema va ser un error. Segons els autors i els procediments comentats a la metodologia el més important és començar amb el tema, ja que a partir d'allà es pensa la millor manera d'explicar-lo. Tot i això, en alguns moments no ha estat un procés tan clar, sinó que s'han entremesclat idees de personatges que

es volien conèixer i aprofundir en ells, elements que poden generar terror i la necessitat d'explicar un tema concret.

En relació amb el format de la sèrie, també cal esmentar algunes desviacions a l'hora d'escriure el guió del pilot. Pel desenvolupament d'aquest, el procés ha durat el que es pensava que duraria, però això no treu que no hagi hagut desviaments. La idea del guió va sorgir com a una comèdia d'humor negre que es mesclaria amb el thriller, més enllà del TFG. Tot i això, era una història que es volia explicar, fos amb el to que fos. Per tant, al principi la història tenia un to massa proper a la comèdia, ja que és d'on havia nascut. Tenint en compte les diferents combinacions que hi ha en el format, així com la mescla de línies temporals o de monstres, fer una mescla de gèneres seria massa.

Finalment, cal remarcar el fet que molts cops escriure és també pensar. És a dir, encara que es vagi amb la idea d'escriure damunt el full en blanc, si abans no s'ha pensat, no es podrà escriure. Aquest procés de pensar o donar-li voltes a una idea pot desenvolupar-se durant dies sencers, encara que no sigui assegut davant l'ordinador. En relació amb aquest fet, hauria tingut poc sentit escriure la Bíblia sencera de la sèrie i les respectives històries de gener a abril, ja que fins i tot a juny encara s'estaven acabant de treballar algunes d'elles. Tot i això, ha estat important marcar al cronograma el començament i el final d'escriptura de la Bíblia. Això ha permès la creació d'un objectiu que ha forçat a tenir les històries acabades abans.

9.2. Viabilitat tècnica i econòmica

Per entendre si el projecte es pot realitzar i té futur, cal comentar la viabilitat des de dos punts de vista diferents, el tècnic i l'econòmic.

En primer lloc, cal especificar que el projecte s'ha presentat a la convocatòria de Serializados 2023, de manera que no existeix cap retribució per escriure la Bíblia i s'ha fet essencialment pel Treball de Final de Grau. En el cas que fos seleccionat pel jurat del festival, existiria un ajut de 8000 euros per escriure la sèrie. A canvi, els autors seleccionats es comprometen a assistir a les diferents activitats que es fan d'octubre a novembre. A més, al final de la incubadora han de tenir acabada com a mínim una Bíblia del projecte i el guió dels dos primers episodis de la sèrie.

Tot i això, és necessari tenir en compte els estàndars professionals en relació amb els sous, ja que és important entendre el sector audiovisual, valorar-lo, i comprendre les diferents opcions que existeixen. Agafant de referència el conveni del BOE (2017) i segons l'apartat de guionistes de ficció en produccions de baix pressupost (menys de 40000 euros), es guanya 1640,27 e al mes. S'ha de tenir en compte que el projecte s'ha realitzat durant uns 8 mesos, però s'ha treballat cada dia com si es tractés d'una jornada laboral completa, sinó que seria més aviat mitja jornada. Per tant, si el projecte dura 8 mesos a jornada completa serien 13122,16 euros, però com es redueix a mitja acaben sent uns 6561,08 e.

ANEXO II

Colectivo de guionistas

Estas tablas resultarán de aplicación a contenidos televisivos y/o destinados a su comunicación a través de Internet, exceptuándose en cualquier caso el ámbito de la producción cinematográfica (cine).

Categorías profesionales	Salario base mensual - Euros
<i>Equipo de guionistas</i>	
A) Producciones únicas o seriadas con presupuesto igual o superior a 2.500.000 euros por temporada o 300.000 euros por programa, capítulo o producción unitaria:	
Coordinador de guiones	4.377,94
Guionista de ficción	2.916,04
Guionista de no ficción	2.671,86
B) Producciones únicas o seriadas con presupuesto comprendido entre 40.000 euros por temporada o 5.000 euros por programa, capítulo o producción unitaria y presupuesto inferior a 2.500.000 euros por temporada o 300.000 euros por programa:	
Coordinador de guiones	3.283,46
Guionista de ficción	2.187,03
Guionista de no ficción	2.003,89
C) Producciones únicas o seriadas con presupuesto inferior a 40.000 euros por temporada o 5.000 euros por programa, capítulo o producción unitaria:	
Coordinador de guiones	2.462,59
Guionista de ficción	1.640,27
Guionista de no ficción	1.502,92

Figura 4. Captura de pantalla de l'annex II del BOE de 2017. Font: BOE

D'altra banda, cal tenir en compte que l'escriptura del guió no té cap cost més enllà del programari de guió i el sou del guionista. Tot i això, s'ha fet un pressupost aproximat agafant de referència un curtmetratge amb una duració semblant a la que es pretén tenir. Així mateix, és una obra espanyola i de baix pressupost. *Narwani* (2015) és un curtmetratge que va costar 35000 euros, de manera que si es fan els cinc capítols de la sèrie que s'està escrivint costaria uns 175000 euros tota la temporada.

S'ha considerat que el projecte realitzat pot ser de baix pressupost per diverses raons. Encara que des de guió la preocupació principal és escriure una història, tindria poc sentit escriure per escriure elements de gran pressupost, ja que seria més difícil vendre-la. És a dir, l'objectiu del treball és presentar-se a al convocatòria de Serializados i complir els objectius que s'han comentat, però seria interessant poder vendre-la sencera en un futr i que pugui ser realitzada. El guió com a tal és una eina pel rodatge i no té molt sentit com a obra única.

Per això, encara que alguns dels capítols es desenvolupin a èpoques diferents, cal especificar que no s'ha abusat de localitzacions amb grans decorats o molts personatges amb vestuaris extravagants i gaire diferents a l'època actual. Així mateix, pot semblar que el fet de tractar l'horror psicològic implica grans monstres o efectes especials, però els monstres escrits es perceben més que es veuen. És a dir, tal com s'ha estudiat al marc teòric, els monstres funcionen millor quan l'espectador se'ls imagina; per tant s'ha obtat per no mostrar-los directament o sencers en cap moment.

Finalment, les despeses per al guionista, més enllà del sou, són la compra del programari i el registre de l'obra a la propietat intel·lectual. Pel present projecte la despesa de la compra del programari és de 99,99\$ amb descompte d'estudiant. El registre de la bíblia a la propietat intel·lectual és de 13,59 euros.

9.3. Aspectes legals

Cal remarcar que el guió pilot i la bíblia es registraran a la propietat intel·lectual. La convocatòria especifica que és un pas obligatori per aquells projectes seleccionats. Tot i això, també és important per protegir l'obra i definir l'autoria, així com protegir els drets de l'obra com a tal.