

Creació d'una ficció seriada ambientada a un bar Drag Queen

Maria Romero Montserrat
Grau en Mitjans Audiovisuals

CURS 2021-22



Centre adscrit a la





Centre adscrit a la



Grau en Mitjans Audiovisuals

CREACIÓ D'UNA FICCIÓ SERIADA AMBIENTADA A UN BAR DRAG QUEEN.

Memòria Treball Aplicat

Maria Romero
Tutor: Xavier Roldan
Curs 2021-22



Agraïments

A la Eva, la Clàudia i l'Albert, per escoltar-me i animar-me a fer el que m'agrada.

Al Xavi per guiar-me en tot el procés i donar-me suport.

Resum

Aquest Treball aplicat de Final de Grau es fa amb la finalitat de crear una *dramedy* de temàtica *drag queen*, escriure la Bíblia de la sèrie i el guió de l'episodi pilot. Durant la recerca prèvia a l'escriptura, s'obté la informació necessària en relació a la temàtica, la comèdia i l'escriptura de guions, que ajuda a l'elaboració del producte final.

Resumen

Este Trabajo aplicado de Final de Grado se hace con la finalidad de crear una *dramedy* de temática *drag queen*, escribir la Biblia de la serie i el guion del episodio piloto. Durante la recerca previa se obtiene la información necesaria en relación a la temática, la comedia y la escritura de guiones, que ayudan a la elaboración del producto final.

Abstract

The aim of this end-of-degree project is to create a drag queen *dramedy*, write the bible of the series and the script of the pilot episode. With the research done previously to the writing process, all the necessary information regarding to the topic was obtained in order to help with the elaboration of the final product.

Índex

Índex	VII
Índex de taules	IX
Índex de figures	XI
1. Introducció.....	1
1.1 Context i rellevància del treball a realitzar	1
1.1.1 Teoria Queer i les Drag Queen	1
1.1.2 La ficció seriada i la comèdia	1
1.2 Resum de l'estructura del treball	2
1.3 Explicació breu del projecte	2
1.3.1 Sinopsi del projecte: El Dragonas (T1)	3
2. Marc Conceptual.....	5
2.1 Humor	5
2.1.1 Teories de l'humor.....	5
2.1.2 Límits de l'humor	8
2.2 Gènere. Comèdia	8
2.2.1 Gèneres	8
2.2.2 Orígens de la comèdia cinematogràfica.....	9
2.2.3 Característiques i objectius del gènere de la comèdia clàssica.....	9
2.2.4 Evolució de la comèdia dins l'àmbit narratiu audiovisual	10
2.2.5 La comèdia portada a la televisió (Espanya)	12
2.3 Creació de personatges	14
2.3.1 Fonaments bàsics per a la creació de personatges.....	14
2.4 Guió	18
2.4.1 Parts formals fonamentals per a l'escriptura de guions.....	19
2.4.2 Històries i arquetips	21
3. Marc Contextual	23
3.1 Teoria Queer	23
3.1.1 Gènere.....	23
3.1.2 Gènere fluid	24
3.2 LGTBIQ+.....	25
3.2.1 Inicis	25
3.2.2 El col·lectiu a Espanya	26
3.2.3 Representació a la ficció.....	26

3.2.4	El col·lectiu LGTBIQ+ i les xarxes socials.....	28
3.3	Drag Queen	29
3.3.1	Breu recorregut històric sobre la influència de les <i>drag queen</i>	29
3.3.2	Inicis del moviment (època contemporània)	33
3.3.3	El fenomen drag a l'actualitat, RuPaul's	34
3.3.4	Expressió <i>drag</i> (física)	34
4.	Anàlisi de referents	37
4.1	Espais	37
4.1.1	Reals	37
4.1.2	Ficticis	38
4.2	Personatges	38
4.2.1	Drag	39
4.2.2	Ordinaris	41
4.3	Narrativa	43
5.	Definició d'objectius i abast	45
5.1	Objectius principals	45
5.2	Objectius secundaris	45
5.3	Abast	45
6.	Metodologia.....	47
6.1	Punt de partida	47
6.2	Bíblia.....	47
6.3	Guió	48
6.4	Intencions.....	48
7.	Pla de viabilitat	51
7.1	Pla de treball i cronograma	51
7.2	Aspectes legals.....	52
7.3	Pressupost	52
8.	Conclusions	55
8.1	Sobre les <i>drag queens</i> i el col·lectiu LGTBIQ+.....	55
8.2	Sobre els gènere de la comèdia.....	55
8.3	Personatges i relacions humanes	56
	Bibliografia i Webgrafia.....	57
	Filmografia	61
	Bibliografia d'imatges	63

Índex de taules

<i>Taula 1. Exemples teories de l'humor</i>	<i>7</i>
<i>Taula 2. Manifestació del personatge a través de diferents facetes (2022).....</i>	<i>14</i>
<i>Taula 3. Tipologies de temperaments.....</i>	<i>16</i>
<i>Taula 3. Cronograma.....</i>	<i>52</i>
<i>Taula 4. Pressupost</i>	<i>53</i>

Índex de figures

<i>2.1 Exemple: Parts d'un guió (1994). Font: El libro del guió.....</i>	<i>20</i>
<i>3.1 Mem basat en "Gaysper". (2022) Font: Twitter.....</i>	<i>29</i>
<i>3.2 "Gaysper" de Bailely (n.d) Font: WatMag.....</i>	<i>29</i>
<i>4.1 Priscila. Bingo i show. Font: Web Priscila Café Bar. (n.d).....</i>	<i>37</i>
<i>4.2 Priscila local. Font: Web Priscila Café Bar. (n.d).....</i>	<i>37</i>
<i>4.3 Merlí Sapere Aude.(2021) Cabaret. Font: Fotogramas.....</i>	<i>38</i>
<i>4.4 Euphoria, ball de fi de curs. Font: Fórmula TV (2019).....</i>	<i>38</i>
<i>4.5 Alaska. Bandas de la movida (n.d) Font: Cronicajalisco.....</i>	<i>39</i>
<i>4.6 Bowie with cigarette (1973). Font: Viste la calle.....</i>	<i>39</i>
<i>4.7 Estrella Xtravaganza. (2021). Font: Metal Magazine.....</i>	<i>40</i>
<i>4.8 Lady Divine during Birthday Celebration for Grace Jones at Xenon Disco in New York City (1978). Font: Vintage Everyday.....</i>	<i>40</i>
<i>4.9 Eric Effiong (n.d). Font: Sensacine Mèxic.....</i>	<i>41</i>
<i>4.10 Pol Rubio. Imatges episodi 3. (n.d). Font: Movistar+ comunicació.....</i>	<i>42</i>
<i>4.11 Mario Vaquerizo (n.d). Font: IMBd.....</i>	<i>42</i>

1. Introducció

1.1 Context i rellevància del treball a realitzar

1.1.1 Teoria Queer i les Drag Queen

Per entendre la rellevància de la temàtica de la sèrie, és necessari saber que el moviment *drag*, tot i ser desenvolupat als Estats Units a la dècada dels 90, ha tingut impacte en els cercles de pensament del context espanyol des de les mateixes dates fins a dia d'avui, tal i com esmenta Luisa Posada (Posada Kubissa, 2014).

El moviment drag queen, s'explica breument com a: “Forma de transformisme i entreteniment dedicat a burlar-se i a caricaturitzar les nocions tradicionals dels gèneres binaris i els seus rols dins la societat i la cultura” (Loi, 2017. p.40) .

També es defineix com a una pràctica paròdica, l'actuació consisteix en una exageració del que socialment s'espera del gènere del que es va caracteritzat, on la persona performativa es caracteritza com el sexe oposat, de tal manera que una dona com a home seria un Drag King, mentre un home de dona, Drag Queen.

1.1.2 La ficció seriada i la comèdia

El tipus d'història que es vol explicar és en clau d'humor, i per tant forma part del gènere de la comèdia. Per aquest motiu cal fer esmena a la primera sèrie en clau d'humor, la sitcom *Pinwrights Progress* (Glyn-Jones, 1946). Però no és fins a la comèdia de situació *I Love Lucy* (Asher, 1951), que s'estableixen les bases de *les sitcom*, fet que fa que sigui considerada la primera comèdia de situació (Padilla Castillo & Requeijo Rey, n.d.).

Les sèries de comèdia estan en constant evolució des dels seus inicis fins l'actualitat, des de comèdies de situació clàssiques fins a les *dramedies*, *mockumentaries* (o també conegut a Espanya com a *mofumentary*) i les futures hibridacions de l'esdevenir.

Aquest fenomen de la hibridació que parteix de la *sitcom* des d'Anglaterra, també ha arribat a Espanya (Fernández Penas & Aguado Peláez, 2013), per tant es podria dir que la comèdia és un gènere viu, el qual avui dia encara no s'ha estancat com a format.

1.2 Resum de l'estructura del treball

El treball de fi de grau consultat està segmentat en diversos apartats. En primer lloc es pot trobar la introducció, que és l'apartat actual del treball, on s'exposa la visió general del treball, a més de la rellevància d'aquest i per tant s'introdueix el tema de les *drag queen*, la comèdia i la ficció seriada.

El segon bloc que comporta aquest escrit és el marc conceptual, on hi ha explicat allò relacionat amb el camp audiovisual que s'escau, és a dir el gènere, per tant l'humor i la comèdia, i tot seguit la creació de personatges, anotacions sobre guió i les peces clau que el conformen.

Tot seguit dins l'apartat de marc contextual s'exposa diferents conceptes relacionats amb la temàtica del treball, i es fa de manera general a allò més concret. Comença amb la *teoria queer*, que és el que engloba la resta de conceptes que venen a continuació, el col·lectiu LGBTIQ+, un breu resum de la història, el col·lectiu a Espanya i la representació a la ficció; i finalment les *drag queen*, que formen part del col·lectiu, on es presenten temes tant històrics com actuals.

El següent punt que conforma el projecte és l'anàlisi de referents, iniciat pels espais, dividits en dues categories, aquells espais físics que han servit d'inspiració, i aquells ficticis que són estèticament tractats per ser mostrats a través d'una càmera. A més es mostren els referents de personatges, tant pels del món ordinari com per la creació de personatges *drag queen*; i finalment les referències en relació al tractament narratiu.

La metodologia i el pla de viabilitat són els darrers punts, on en el primer s'exposa la manera de fer d'aquest procés creatiu, a més de la intenció del projecte i en el segon la factibilitat del projecte, acompanyat per un cronograma, un pressupost i temes relacionats amb els aspectes legals que comporta realitzar-lo.

1.3 Explicació breu del projecte

Aquest projecte de final de grau aplicat es realitza amb la finalitat d'idear una sèrie en clau d'humor, amb la seva bíblia pertinent i l'escriptura de l'episodi pilot.

Aquesta sèrie es basa en la història d'un bar *drag queen* i els seus personatges, que en certa manera tenen dues personalitats, ells en el seu dia a dia i l'alter ego que creen quan

són *drag queen*, i des de guió es vol assumir el repte de crear dues personalitats per a cada personatge.

Amb aquesta temàtica també es pretén visibilitzar al col·lectiu i mostrar més enllà del tòpic que està lligat a un home *drag queen*, i per tant aquesta dramèdia també s'endinsa dins les vides dels personatges fora del bar.

En relació al repte de construir dues personalitats dins el mateix personatge i la capacitat de diferenciar-les, és rellevant tenir en compte les paraules de Killer Queen (Iván), participant de *Drag Race Espanya* (2021), que parla sobre aquesta separació durant una entrevista, en concret quan se li pregunta si és habitual lligar amb homes quan està dins el seu personatge, on Iván exposa: “Generalment no m’agrada i no lligo de Killer, crec que Killer es un personatge creat per l’art, per l’expressió. Per l’amor està el meu altre jo, l’Iván, que és el que busca l’amor i/o tenir un moment boig. Tinc molt separades a les meves persones perquè Killer va ser un personatge creat i molt treballat pel teatre, i està per això, per expressar-me artísticament”. Així doncs tal i com fa l’Iván, en el relat d’aquesta història mostra les dues versions de les persones que es dediquen als espectacles *drag queen*. (Sánchez, 2019).

Aleshores tal com fa Iván, el relat d’aquesta història mostra les dues versions de les persones que es dediquen als espectacles o performances *drag queen*.

1.3.1 Sinopsi del projecte: El Dragonas (T1)

El Dragonas és un bar de Barcelona que es caracteritza pels seus *espectacles drag queen*, fundat als anys noranta per Antonio, la Dragona. A data actual el local es destrossat per motius d’odi cap a les *drag queen* i el col·lectiu LGTBIQ+, el que suposa un cop dur pel Dragonas i les persones que el formen, i per tant hauran de buscar la manera de reconstruir el local.

Antonio (La Dragona), un pare per tot aquell que passa pel Dragonas, Pablo (Lady Leonarda) un noi andalús molt “salaó”, Rai (Cielo de Cuero), una persona no binaria i drag queer i Joan (Iris Explosiva) un noi estirat, de bona família, que es troba en un entorn totalment diferent al seu. Tots ells viuen aquest fet des de diferents perspectives, però tots posen de part seva per reinventar el Dragonas i recaptar fons per que torni a ser el que era.

2. Marc Conceptual

Aquest bloc s'organitza en forma de piràmide inversa. En primer lloc s'escriu sobre l'humor, amb les teories i límits pertinents, tot seguit es passa a la comèdia, l'humor aplicat a l'audiovisual, passant pels orígens, les característiques i l'evolució del gènere en els darrers anys. A continuació es passa a la creació de personatges. Finalment es detalla allò més concret, el guió, on s'exposa les parts més importants que el formen.

2.1 Humor

Amb la intenció d'explicar una història des del format d'una *dramedy*, és d'interès parlar de l'humor ja que es una peça clau per la construcció del format.

Humorisme, definit com a: “Manera de representar, enjudiciar o comentar la realitat, ressaltant el costat còmic, rialler o ridícul de les coses.” (Real Academia Española, n.d.-b). Segons la mateixa font també es defineix com: “Activitat professional que busca la diversió del públic mitjançant acudits, imitacions, paròdies o altres mitjans”.

Per tant segons aquestes definicions la conclusió és que l'humor és un conjunt d'accions amb la finalitat de fer riure.

Tenint aquest concepte clar, es descriu les principals teories de l'humor, recollides de la tesi doctoral de Javier Martin, que es tenen presents en l'actualitat. Esmenta que han sigut identificades més de cent teories segons Schmidt i Williams (1971), però ell fa un recull de les teories més rellevants en l'actualitat i les agrupa en vuit tipus. (Martín Camacho, 2005).

2.1.1 Teories de l'humor

A continuació es presenten diferents teories relacionades amb l'humor per tal d'entendre'l i aplicar-lo des de diferents perspectives.

- **Teoria de la superioritat**

Creada per Thomas Hobbes arrel de les idees de Plató, Aristòtil i Ciceró. Es basa en el sentiment de superioritat i en la descàrrega de l'agressivitat, relacionat amb els jocs psicològics. És una construcció de l'humor basat en riure de persones en una situació de vulnerabilitat i desavantatge, dins l'arquetip del “ruc” o borratxo.

- **Teoria de la incongruència o incoherència**

Basada en les idees de Kant i creada de manera ferma per Schopenhauer, i planteja l'humor des de contradiccions lògiques basades en aspectes o situacions diferents. L'humor també recau en expectatives frustrades per part d'un personatge.

- **Teoria de la jerarquia**

S'utilitza l'humor com a eina de competició entre persones que estan en una situació humorística.

- **Teoria correctiva de l'humor**

Plantejada inicialment per Bergson, aprofita l'humor com a una manera de regulació social, quan algú riu d'algú altre o d'un fet en relació a una idea generalitzada, està dins d'allò establert. Es planteja l'humor entorn a unes guies morals, la comèdia permet transmetre certes idees i generar cohesió social.

- **Teoria del joc**

Recolza que l'humor s'entén com a eina lúdica, i que per tant es tracta de tornar a connectar amb la infància i els seus aspectes més infantils.

- **Teoria de la creativitat i expressió de l'enginy**

És la més present avui dia, ja que entén l'humor com una manifestació de la intel·ligència humana, en el sentit de que l'humorista apel·la al seu públic a través de l'humor i aquest entén el codi en el que s'està comunicant. L'humorista planteja una situació que desperta la lògica de l'oient, i aquesta es resol al final del comunicat de l'humorista.

- **Teoria de l'ambivalència**

L'autor recull aquesta teoria d'autors com Goldstein, McGhee i Keith Spiegel, i parla de l'humor com a un plantejament de situacions confuses, regides pels sentiments o incompatibilitats que lluiten entre elles per distingir-se.

- **Teoria de l'alliberació**

Teoria recolzada per Freud; expressa que el fet de riure permet que les persones tinguin moments de claredat, alhora també esmenta que aquest fet a partir de

l'humor, permet a les persones alliberar-se de nou condicions, la inferioritat, la redundància, el conformisme, la serietat, l'egoisme, la moralitat, la ingenuïtat, la raó i el llenguatge. Per tant Freud vol dir que mentre les persones es troben rient són lliures, i no es plantegen cap altra cosa més enllà d'allò que els està fent riure.

A continuació s'exposen alguns exemples en relació a les teories esmentades anteriorment:

TEORIA	EXEMPLE
<i>Teoria de la superioritat</i>	Slapstick, l'humor físic, el patosisme d'un personatge o l'agressió d'un a l'altre. Un personatge cau al tropear contra un aspersor, l'altre els encén.
<i>Teoria de la incongruència o incoherència</i>	Un noi que no ha treballat mai està esperant a que el truquin per una vacant dins un bufet d'advocats. Quan el truquen i el contracten el lloc és per treballar dins el bar de l'empresa com a cambrer.
<i>Teoria de la jerarquia</i>	Dos humoristes rient-se l'un de l'altre, en forma "d'atac" per tal de fer riure al públic d'ells mateixos.
<i>Teoria correctiva de l'humor</i>	Un arquetip de personatge racista, fa acudits racistes, però l'espectador és conscient del tipus de personatge que es, i per tant no riu del que explica sinó d'ell.
<i>Teoria de la creativitat i expressió de l'ingeni</i>	Un personatge planteja un acudit en forma de pregunta amb certa ironia. Quan és resolt per un altre personatge, la seva resposta és incorrecta i el personatge que ha plantejat la pregunta respon, fent que tot l'acudit tingui sentit, dins aquesta lògica recau l'humor.
<i>Teoria del joc</i>	És un tipus d'humor bàsic, per exemple relacionat amb excrements, possiblement fa riure als nens petits, però aquest humor tant innocent i absurd també fa riure als adults.
<i>Teoria de l'ambivalència</i>	Dues persones que comparteixen pis estan obligades a entendre's. Realment no es porten bé per les seves diferències però intenten amagar-ho per tenir una bona convivència, l'espectador és conscient de la situació.
<i>Teoria de l'alliberació</i>	Riure d'un mateix o d'una situació que possiblement sigui preocupant són exemples per alliberar-se de la inferioritat o la serietat. Es pot relacionar amb l'humor negre

Taula 1. Exemples teories de l'humor

Després d'esmentar el petit recull de la tesi de Javier Martin, des d'una perspectiva més psicològica s'entén que hi ha molts tipus d'humor, diversificat en teories que permeten diferenciar i entendre si influeix de manera positiva cap a les persones que gaudeixen del humor.

2.1.2 Límits de l'humor

Tot i que l'humor és una manera de representar la realitat positiva, també es planteja sobre els límits d'aquest, un debat obert en l'actualitat.

Es plantegen fets que afecten a la percepció de l'humor, tant d'aquell qui riu com qui explica l'acudit. Les persones que expliquen acudits no poden escudar-se darrere de la frase "era un acudit" per fer comentaris despectius. (Carlos Siurana, 2014)

L'autor citat anteriorment, també esmenta que pot influir en la percepció d'un fet divertit el context social, l'estat d'ànim, la salut, el cansament i el consum d'alcohol o estupefaents. A aquestes variants afegeix també l'educació de la ètica.

Alhora també es posa en relació la cultura i l'humor, i en resum, s'explica que una persona pot riure de la seva pròpia cultura (per tal de fer autocrítica) però al riure de les alienes s'està duent a terme la teoria de la superioritat de manera despectiva, i per això és important el context i el moment dels acudits.

2.2 Gènere. Comèdia

2.2.1 Gèneres

Els gèneres cinematogràfics, són creats perquè els espectadors puguin tenir una idea o expectativa d'allò que es disposen a veure. Segons l'autor, el fet de categoritzar una pel·lícula dins un gènere proporciona unes pautes per produir la peça, a més de l'estructura durant la fase de guió i finalment la programació. Per tant afirma que la indústria és la que defineix els gèneres, mentre que els espectadors són els que els reconeixen. (Altman, 2000)

Altman també diu que els gèneres evolucionen amb el pas del temps, però acostumen a mantenir l'estructura. Aquestes evolucions són un fet necessari per tal de no avorrir a l'espectador, però tot i així l'evolució a la que van encaminats és predicible.

2.2.2 Orígens de la comèdia cinematogràfica

La comèdia i el documental són dels gèneres més antics de la cinematografia. A continuació s'explica de manera breu els orígens de la comèdia al cinema.

El cinema apareix a finals del segle XIX, i per tal de captivar al públic les representacions cinematogràfiques són similars a les escèniques, de les quals formen part els acudits visuals poc subtils, que donen lloc a l'aparició del cinema còmic, caracteritzat per "agressions" físiques, també anomenades *slapstick* (Torreiro, 1996).

Aquest primer gènere dona lloc més endavant al gènere de la comèdia. Així com el cinema còmic és físic, el cinema de comèdia s'associa a allò verbalitzat, relacionat amb el teatre i les rèpliques dels actors.

Durant els inicis de la comèdia, iniciats els anys trenta quan ja és present el cinema sonor, s'opta per jocs de paraules picants i equivocacions per part dels personatges, anomenat *vodevil*, un tipus de comèdia frívola i picant (*REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de Lengua Española*, n.d.).

Aquest estil perdura fins els anys vuitanta aproximadament, on les comèdies es caracteritzen per tenir actors procedents de la televisió. (4.2 *Cine Cómico*, n.d.).

2.2.3 Característiques i objectius del gènere de la comèdia clàssica

Segons la classificació de gèneres, la comèdia es caracteritza per episodis de quotidianitat portats amb optimisme, amb un enfoc renovador i produccions econòmiques. Alhora també hi ha certa complexitat pel que fa la creació de l'obra, ja que requereix originalitat per sorprendre a l'espectador (Romaguera, 1991).

Entorn als objectius d'aquest tipus de produccions, tal i com explica Romaguera, la finalitat és fer riure a l'espectador i que gaudeixi de l'obra de manera despreocupada. El to ha de ser lleuger, i si fos necessari, arribant a ser absurd, mentre pel que fa la trama requereix certa proximitat a l'espectador, fent-ho a través dels sentiments, així doncs és més fàcil que l'espectador tingui empatia amb els personatges.

Finalment el tipus de conflictes que formen part dins aquestes produccions són divertits i amb un final feliç.

2.2.4 Evolució de la comèdia dins l'àmbit narratiu audiovisual

En aquest apartat s'exposa part de l'evolució del gènere de la comèdia, des d'aquell humor més clàssic a les darreres hibridacions.

Per entendre l'evolució cal esmentar l'aparició de les *websèries*, produccions de ficció seriada destinades a la distribució exclusivament per internet, fent possible la descentralització de continguts, en conseqüència qualsevol equip humà amb idees i un mínim de recursos té la possibilitat de crear i distribuir continguts de ficció. (García, 2011).

Un exemple d'aquest tipus de produccions és *Malviviendo* (Fernández Saiz, 2008), una *websèrie* que va acabar essent mediàtica i cridant l'atenció de mitjans televisius com Televisió Espanyola (TVE).

2.2.4.1 Sitcom

La comèdia de situació és un format que forma part del gènere de la comèdia, on personatges sovint molt estereotipats conviuen dins un mateix espai, units per la família, la feina o un "*high concept*".

En relació a la durada, inicialment *I Love Lucy* (Asher, 1951), la primera sèrie considerada sitcom, tenia un format inferior als trenta minuts, però al acabar la sisena temporada es va decidir allargar la durada fins a seixanta minuts creant una nova sèrie (*I Love Lucy - Serielistas / Serielistas*, n.d.). Els guionistes trigaven deu setmanes a escriure, i per tant era un ritme poc profitós, ja que només podien escriure sis episodis per temporada, escàs pel que fa a les sitcoms. No obstant aquest procés meticulós és el que possiblement hagi fet que aquest format perdurés a la petita pantalla (López, 2008).

Tot i això la durada dels episodis en les sitcoms posteriors acostuma a ser d'entre vint-i-dos i vint-i-quatre minuts (Baker, n.d.).

2.2.4.1.2 Renovació de les comèdies de situació (internet)

És important que hi hagi noves idees, tot i que la fórmula per excel·lència és la repetició i hi ha una classificació marcada de tipologies.

Encara que les idees no falten, és difícil que arribin totes a la fase de producció, ja que per exemple, explicat de manera resumida, la NBC rep a l'any més de dos mil idees, cent

vint-i-cinc acaben en desenvolupament de guió, de les quals trenta o quaranta acaben rodant el pilot, d'aquestes, set o nou s'acaben produint, però només tres o quatre acaben en antena, i tot i així d'aquestes tres, dues fracassen. (Álvarez de Armas, 1989).

Així doncs perquè una comèdia de situació funcioni necessita una bona estructura narrativa i uns personatges i conflictes treballats.

Per ajudar a la continuació de les sitcoms, una eina que s'utilitza gràcies a l'arribada d'internet, és la creació de pàgines web de les sèries, que serveix com a font d'inspiració. Gràcies a la interacció amb els espectadors, que es pot fomentar amb enquestes o votacions que es llencen. Aquesta interacció també serveix per escollir quines trames perduren en els següents episodis o del contrari, quines s'eliminen perquè no interessin a l'audiència.

A part de l'ús d'internet per recolzar les sèries televisives també és important esmentar que l'avenç tecnològic ha servit per la creació de continguts amb la finalitat de ser distribuïts únicament per internet, tal i com s'ha mencionat anteriorment, l'aparició de les websèries. (García, 2011).

2.2.4.2 *Dramedy*

El concepte *dramedy* fa referència a aquelles històries de caire dramàtic explicades amb trets còmics.

En el cas de l'adaptació del format importat a Espanya hi ha certes variacions, com és el cas de la duració, la qual supera els quaranta minuts però és inferior als noranta, mentre que les *dramedies* americanes acostumen a tenir una durada de trenta minuts.

En el cas del format de les primeres *dramedies* a Espanya, són temporades de tretze episodis, una emissió setmanal, i pel que fa la realització entre cinc i deu espais, combinant plató (majoritàriament) i exteriors. Finalment cal esmentar que es tracta de series corals. (Herrero Subías & Diego González, 2009)

Les autores anteriors esmenten que la primera *dramedy* que es fa a Espanya de producció pròpia és *Médico de família* (Aragón & Ecija, 1995), on s'enllaça les trames còmiques amb el dramatisme de situacions personals i els problemes del món professional i familiar.

2.2.4.3 Mockumentary o fals documental

El fals documental o mockumentary és un estil narratiu que utilitza recursos com la paròdia o la ironia (Eandi, 2007. P.31). Fa evident la ficció, fent així partícip al espectador quan els personatges es dirigeixen a càmera. Altres característiques d'un *mockumentary* són la veu en off, càmera a l'ombro, o intervencions en format entrevista (García Martínez, 2004).

Casos de mockumentaries són *The Office* (Daniels, 2005) o *Modern Family* (Lloyd & Levitan, 2009), ambdues sèries formen part del gènere de la comèdia, i s'aplica el format de diverses maneres. A *The Office* hi ha una realització de càmera en mà per tal de fer-la present, a més de rèpliques on s'inclou a l'equip que està gravant i al·lusions a càmera. Mentre que a *Modern Family* hi ha moments i espais destinats per a dirigir-se a càmera, sovint un pla mitjà al sofà i els personatges s'obren més, com si es tractés d'un "confessionari".

2.2.4.4 Cringe Comedy

La *cringe comedy* és un tipus de comèdia basada en la vergonya cap als demés, sovint s'empatitza cap a la vergonya que està sentint un personatge, i permet fer riure als espectadors de les seves pròpies normes de comportament social. L'espectador és conscient de que el que acaba de fer o dir un personatge no és correcte, i de la vergonya de que ho hagi fet (Lenton, 2021).

Un exemple de *cringe comedy* dels darrers anys de producció Espanyola seria *Vergüenza* (Cavestany & Fernández Armero, 2017), on el protagonista Jesús Gutiérrez té unes conductes i una actitud que fa que els que l'envolten només sentin vergonya aliena al seu costat, com per exemple preguntar si la parella d'un amic seu és la seva mare (T1. Ep3).

2.2.5 La comèdia portada a la televisió (Espanya)

Considerant que "El dragonas" es una sèrie en format de comèdia, i que podria ser portat a la petita pantalla, cal tenir en compte els orígens, i les característiques de la comèdia i la presència del gènere a televisió, en concret a Espanya durant els últims anys (1990 a 2014) i del tipus de produccions més demandades per les cadenes generalistes.

En general en aquesta etapa es produeixen comèdies familiars blanques, on predominen les produccions estrangeres emeses en *prime time* dirigides a tota la família, i per tant a un públic objectiu ampli.

Del 1995 al 2002 es van portar les comèdies on havia certa renovació de la tradició, on tots els personatges tenien les seves pròpies trames, des d'adolescents i avis fins al servei. Alhora també apareixen nous models de família, com les monoparentals i cobren protagonisme els papers femenins dins les produccions. A més també es dona visibilitat a temàtiques rellevants a través de les trames com la homosexualitat, les drogues, immigració, entre d'altres.

Més tard del 2003 al 2007 es busca la varietat de formats i temàtiques, on té lloc la sàtira social contraposant personatges clàssics, i es pretén mostrar a través de la comèdia un retrat de la societat. Alhora durant aquesta època també es pren consciència de que la comèdia perd audiència, i les series de tipologia dramàtica venen amb més força.

Finalment a partir del 2008 fins al 2014, la comèdia com a reclam del públic generalista perd força i protagonisme, i les cadenes cada cop busquen un públic objectiu més focalitzat. (Diego, 2010).

Finalment arrel de l'arribada dels continguts *VoD* (*video on demand*), hi ha un canvi de paradigma (tant en la creació de sèries de comèdia com altres gèneres, ja que es popularitza a Espanya cap al 2015). Es troben davant plataformes amb continguts molt més personalitzats; per aquest motiu les cadenes televisives que també produeixen sèries creen les seves pròpies plataformes de *VoD* (*Flooxer, Playz...*). Aquest fet i la internacionalització porten als creadors a renovar els tipus de narratives i donar veu a noves temàtiques, per tant a renovar-se. (Cascajosa-Virino, 2018)

2.3 Creació de personatges

La sèrie a escriure es tracta d'una sèrie coral, i per tant hi ha múltiples protagonistes, el que comporta una especial atenció a la creació de personatges per tal que tots siguin suficientment interessants i diferents, sense trepitjar les personalitats i caràcters d'aquests.

2.3.1 Fonaments bàsics per a la creació de personatges

La creació de personatges és un procés creatiu que pot variar depenent de l'escriptor o escriptora, i per tant compta amb un ampli ventall de metodologies.

Per començar és important subratllar la caracterització dels personatges, on majoritàriament es treballa a partir d'un esquema basat en la descripció física, la descripció psicològica i la descripció sociològica (Galán Fajardo, 2007), per treballar la manifestació del personatge.

A partir d'aquí hi ha diverses maneres de desglossar-los, depenent de cada guionista, una d'elles es proposada per Federico Fernández Díez, que treballa a partir de les facetes del personatge i les accions d'aquest (Fernández Díez, 1996).

<i>La presència</i>	<p>Trets inicials: La informació que transmet la persona que interpreta el paper</p> <p>Trets artificials: Allò que complementa al personatge basat en la roba, pentinat o manera de realitzar les accions.</p>
<i>La situació</i>	<p>En quin punt es situa al <i>personatge</i> per tal de que desenvolupi la seva manera de ser i per tant l'espectador pugui observar com és amb el seu entorn</p>
<i>Acció o actuació</i>	<p>Escenari: On es col·loca al personatge per tal de contextualitzar el que diu i el que fa.</p> <p>Paraula: La manera d'expressar-se verbalment el defineix en certa manera i el fa únic alhora, a més d'afegir informació sobre com està el personatge.</p>

Taula 2. Manifestació del personatge a través de diferents facetes (2022)

El mateix autor també diferencia tipus d'accions en relació al personatge amb sí mateix:

- Interna: Relacionat amb els pensaments i sentiments del personatge que posteriorment el faran moure.
- Externa: La manera d'expressar-se corporalment, tant amb expressions com postures.
- Lateral: L'acció o situació de l'entorn del personatge
- Latent: Aquelles accions que no són visibles però són presents per l'espectador.

Durant el procés de creació de la psicologia del personatge és essencial tenir present la investigació necessària per començar a crear personatges (Seger, 2000), en primer lloc estudiar i conèixer el context en el que es situa o situen els individus que es creen, això es fa mitjançant una investigació general, i a partir d'aquí es comença a crear des del coneixement propi, si això no és suficient, es du a terme una investigació específica.

Els aspectes a remarcar per conèixer bé al personatge que s'està creant són: El context en el que es troben, com es relacionen amb el seu entorn. Les influències culturals, orígens ètnics, socials, i religiosos, donat que aquestes influències afecten directament al caràcter del personatge. El període històric, on la informació, si no es tracta de l'època actual, s'obté de manera indirecta. El lloc on succeeix la història i l'impacte de la professió que exerceix.

Un cop es té aquesta informació a l'abast, Seger aconsella començar per les etapes esmentades a continuació (p.34):

1. Obtenir una primera idea a partir de la observació i de l'experiència
2. Crear els primers esborranys
3. Trobar l'essència d'un personatge per crear personatges coherents
4. Trobar les paradoxes inherents als personatges per crear complexitat
5. Afegir emocions, actituds i valors per acabar de definir al personatge
6. Afegir detalls per aconseguir que el personatge sigui concret i singular.

Analitzades aquestes etapes (i consells), el creador pot començar a plantejar una base per aquests personatges ficticis.

Tipologia de personatges segons la seva caracterització i temperament

Tenint en compte que no es vol plantejar la creació de personatges partint de patrons, es fa des de la caracterització i temperament entenent que les persones no són sempre iguals.

Per tal de crear un món interior dins els personatges, les accions van influir en ells, fent que el seu caràcter o temperament sigui variable. Això fa impossible una classificació total de tipologies de caràcters, ja que cada persona és única i formada per diversos trets a diferents dosis.

Encara que no sigui possible realitzar una classificació de caràcters si que és factible una de temperaments, i aquesta és realitzada per Hipòcrates i recollida per Antonio Sánchez-Escalonilla. Aquesta classificació diversifica els temperaments entre extravertits (adapten el seu caràcter a allò que els envolta, la realitat, l'exterior i les persones del voltant) i introvertits (tenen més present el que passa dins seu que al seu voltant, i perceben la realitat de manera molt més subjectiva), i dins d'aquesta classificació proposa una subclassificació (Sánchez-Escalonilla, 2004) que és la següent:

<i>Extravertits</i>	<p>Sanguinis: Bons comunicadors, sociables i emprenedors. No oculten les seves emocions i s'enfronten a les adversitats amb calma. Tenen confiança en sí mateixos i tenen facilitat per crear nous vincles, alhora són transmissors del seu estat d'ànim.</p> <p>Colèrics: Impulsius, es deixen emportar per les emocions, això els fa ser precipitats. No poden amagar els seus sentiments ni no expressar el que pensen., també tenen la ira com a emoció a flor de pell, i aquesta inestabilitat els fa ser sovint rebutjats pel seu entorn.</p>
<i>Introvertits</i>	<p>Fleumàtics: Prudents en excés, això fa que puguin arribar a ser irritables. Pensen molt bé el què i com han de dir, i sovint es mostren inexpressius fet que desconcerta al seu entorn, per tant tenen facilitat per amagar els seus secrets i allò que pensen.</p> <p>Melancòlic: Sensibles, fàcils de ferir, menteixen amb freqüència per ocultar els seus sentiments i amagar així la seva vulnerabilitat. Els costa actuar de manera espontània ja que tot ha de ser premeditat. Aquesta inestabilitat provoca tendresa als altres.</p>

Taula 3. Tipologies de temperaments.

Tot i tenir una classificació de temperaments s'ha de tenir en compte que un personatge no forma part exclusivament d'una tipologia, sinó d'una barreja, on sovint hi predomina una, però tot i així és variable, com s'ha esmentat anteriorment.

Aquesta variabilitat de caràcter i de temperament fan moure al personatge cap a altres llocs (no físics) i per tant fomenten l'arc de transformació del personatge.

Motivació, acció, objectiu i meta

La motivació és determinant en el comportament de l'individu, pot ser conscient o inconscient, i té diversos orígens, dels quals se'n poden classificar quatre, que són els que porten als personatges a l'acció. (Mata & Francia, 2008)

Aquests quatre elements són els que conformen l'arc de transformació del personatge i que aquest sigui coherent amb les seves emocions, que és el que fa que un personatge estigui ben creat al final (Brenes, 2012).

En relació als conceptes de motivació, acció, objectiu i meta Juana Marcías exposa que aquesta última és la que marca l'acció ja que es posa en joc alguna cosa complexa que el personatge vol obtenir; això genera un conflicte intern en ell i una lluita per obtenir-ho.

En conseqüència el que fa créixer i evolucionar a un personatge és:

- La motivació: Actua com un detonant a l'argument i com a motor per moure al personatge cap a l'acció. Aquesta motivació ha de ser clarament esmentada o exposada a través de les rèpliques o les accions, a més d'estar perfectament definida.
- L'acció: Són els moviments del personatge per arribar a la seva meta, un cop té clara la motivació procedeix a actuar de manera intel·ligent i sincera per obtenir el que vol.
- Objectiu: L'objectiu fa referència al moment en el que el personatge està apunt d'arribar al clímax, és a dir té clar cap a on va i està a punt d'arribar al punt més àlgid, que és resolt quan el personatge assoleix la seva meta.

Per tal que sigui prou interessant per l'espectador el protagonista també ha de perdre alguna cosa si finalment no assoleix la seva meta, i per tant també es necessari un antagonista amb els seus objectius totalment oposats als del protagonista, i que per tant compliqui les coses. (Marcías Alba, 2003)

Aquestes característiques relacionades amb el personatge, més enllà de fer-lo evolucionar també és el que fa avançar la història, i per tant base de qualsevol argument.

2.4 Guió

La descripció “formal” del que és un guió és: “Escrit en el que de manera breu i ordenada, s’han apuntat algunes idees o paraules amb la finalitat de que serveixi de guia”. “Text en el que s’exposa, amb els detalls necessaris per la seva realització, el contingut d’una pel·lícula, programa de ràdio o televisió, d’un anunci publicitari, un còmic o d’un videojoc” (Real Acadèmia Espanyola, n.d.).

Mentre que Syd Field, guionista, descriu la paraula guió com a “Una història explicada amb imatges, diàlegs i descripcions dins el context d’una estructura dramàtica” (Field, 1995. P.9).

Després de llegir aquestes definicions proporcionades per la Real Acadèmia Espanyola, el guió és la base a qualsevol realització audiovisual, i per aquesta raó tot i que el guió no és una obra per si sola és el precedent a l’elaboració d’aquesta.

El guió és una peça escrita pensada per la seva realització, però també pensada per l’espectador, Kurt Vonnegut proposa vuit punts a tenir en compte a l’hora d’escriure guions, sobretot pensant en el segon factor esmentat anteriorment (*Kurt Vonnegut on How to Write a Short Story - YouTube*, n.d.).

1. Utilitza el temps d’un desconegut sense que ell/a tingui la sensació de que l’està malgastant.
2. Dona-li a l’espectador un personatge amb el que es pugui identificar
3. Tots els personatges han de tenir una motivació, han de voler alguna cosa
4. Cada frase ha de fer una d’aquestes coses: Revelar un personatge o fer que l’acció avanci.
5. Comença tan a prop del final com puguis
6. Sigues sàdic, fes que els hi passin coses horribles als teus personatges per molt bons que siguin (perquè l’espectador pugui veure de quina pasta estan fets)
7. Escriu per explicar-li a una persona.

Amb això l’autor vol dir que no pots fer content a tothom amb la teva història.

8. Dona'ls-hi als teus espectadors tota la informació possible el més ràpid possible, els espectadors han de tenir una idea general d'allò que està passant, com i perquè, així doncs fent que puguin acabar la història ells mateixos.

Després d'aquests vuit consells proposats per Vonnegut, McKee també té els seus propis consells, en aquest cas no tant dirigit perquè el/la guionista pensi en el públic, sinó perquè pensi en la història que està explicant, aquests s'anomenen els deu manaments de McKee (McKee, 2012), i són els següents:

1. Anti deus "ex machina", no faràs desaparèixer la crisi o el clímax al protagonista
2. No faràs fàcil la vida al protagonista, si no hi ha conflicte, la història no pot progressar
3. Dramatitza, no facis una exposició de manera gratuïta, converteix-la en munició, que sigui útil per girar el final d'una escena o per afavorir el conflicte.
4. Fes que l'espectador sàpiga el que sap el protagonista, posa'l al nivell de l'heroi, no guardis cap informació important, i no utilitzis fals misteris ni sorpreses fàcils.
5. Respectaràs al teu públic.
6. Coneixeràs el món que estàs creant com Déu coneix aquest.
7. No et complicaràs amb nous elements, la complexitat que ja tens és molt millor. Treballa les complicacions als nivells intra-personals, interpersonals i extra-personals, mai treballis únicament des d'un únic nivell.
8. Portaràs les situacions al límit, portant els personatges a l'extrem i la profunditat més lluny d'allò imaginable dins l'argument.
9. No escriuràs amb evidència, posa subtext a sota de cada text.
10. Reescriuràs.

2.4.1 Parts formals fonamentals per a l'escriptura de guions

Dins aquest apartat s'exposen les parts que conformen un guió, la forma. Sobre això Syd Field exposa que per vendre un guió es necessita un lector, i que per tant un guionista mai ha de donar motius al lector per no llegir-se el seu guió, i que precisament per això existeix la forma del guió, la diferència d'un guió professional d'un que no ho és. (Field, 1994).

Considerant que un guionista no ha de centrar-se en la càmera ni quantes tomes es representa la història, Field també mostra el que sí hauria de tenir un guió professional a partir del següent exemple:

(1) EXT. DESIERTO DE ARIZONA — DÍA
 (2) Un sol cegador quema la tierra. Todo es llano y árido. A lo lejos se levanta una nube de polvo mientras un jeep cruza el paisaje.
 (3) MOVIMIENTO
 El jeep corre entre las plantas de artemisa y los cactus.
 (4) INT. JEEP — SOBRE JOE CHACO
 (5) Joe conduce alocadamente. JILL, una atractiva veinteañera, está sentada a su lado.
 (6) JILL
 (7) (gritando)
 (8) ¿A qué distancia está?
 JOE
 A unas dos horas. ¿Estás bien?
 (9) Ella sonríe con cansancio.
 JILL
 Me las arreglaré.
 (10) De repente, el motor CHISPORROTEA. Se miran preocupados.
 (11) CORTE A:

2.1 Exemple: Parts d'un guió (1994). Font: El libro del guió.

(1). Exposa el lloc on es descriu la situació, a més del moment del dia.

L'estructura per aquest apartat per tant és EXT/INT. Ubicació de la situació. DIA/NIT.

(2). Descripció del lloc de manera breu.

(3). El moviment fa referència a un suggeriment per càmera en relació al moviment intern de la situació.

(4). Hi ha un canvi d'escena, ja que l'acció passa a succeir a l'interior. S'enfoca cap a un personatge en concret, de nou pot suggerir un tir de càmera.

(5). Es descriu de nou l'escena, però en aquest cas un personatge és en majúscules, ja que és la primera vegada que l'espectador el veu o el sent.

(6). Nom del personatge que ha de parlar o actuar. Centrat en majúscules.

(7). Anotació sobre la interpretació de la rèplica. Sota el nom del personatge, centrat i entre parèntesi.

(8). Diàleg. En forma de bloc, centrat.

(9). Reacció del personatge.

(10). Descripció, en majúscules els efectes de so.

(11). Transició a l'escena següent. A baix a l'esquerra. És opcional, la decisió final és a càrrec del director o muntador.

Al no fer referències en vers a la càmera, Field esmenta que és important saber trobar “el tema de la càmera” fent-ho a través de preguntes com: “Què veu la càmera? Què és el que passa dins del enquadrament de cada toma?” (p.156). I per tant la resolució d'aquestes preguntes ajudarà a fer millors descripcions.

2.4.2 Històries i arquetips

Les històries arquetípiques descobreixen l'experiència humana universal”. “La història arquetípica crea escenaris i personatges tan peculiars que ens engresquen amb cada detall; la narració posa en evidència conflictes humans tan arrelats que els podem trobar en la majoria de cultures” (McKee, 2012. P.18).

McKee posa en valor els arquetips a l'hora d'explicar històries, que no són el mateix que els estereotips, explica que aquests segons, només empobreixen la història, ja que l'expliquen des d'un punt de vista d'una cultura en concret, per tant aquella història només serà entesa i acceptada per aquells que tinguin el mateix punt de vista, i per tant limitat, mentre que els arquetips van més enllà de les cultures, i per tant són històries més fàcils d'entendre amb uns personatges amb els que és més senzill tenir empatia.

Amb aquesta reflexió sobre arquetips i estereotips McKee deixa clar que és més que recomanable treballar amb arquetips per tal de crear ponts entre personatges i espectadors, mentre que els estereotips s'haurien de deixar de banda.

3. Marc Contextual

La funció d'aquest apartat, és contextualitzar el projecte que es realitzarà, en concret el context de la història que hi ha intenció d'escriure amb les temàtiques més rellevants.

En aquest cas part de la història es desenvolupa dins un bar destinat a fer shows *drag queen*, i les històries de les persones que hi treballen.

Per aquest motiu dins aquest apartat s'exposen conceptes i idees com la teoria *queer*, que és allò més general, que porta a parlar del col·lectiu LGBTIQ+, per finalment parlar de les *drag queens*, dels inicis, el concepte i la finalitat.

3.1 Teoria Queer

3.1.1 Gènere

Per parlar sobre teoria Queer, s'ha de recalcar el concepte gènere, definit com a “grup al que pertanyen els éssers humans de cada sexe, entès des d'un punt de vista sociocultural en lloc d'exclusivament biològic” (Real Academia Española, n.d.-a), això vol dir que el concepte de gènere, lluny d'utilitzar-se exclusivament per un fet biològic com és l'assignació de sexe al néixer, s'utilitza com a expectativa social d'un rol, que aquest és diferent depenent de si el sexe és femení o masculí.

Judith Butler, parla d'aquest concepte, es planteja la pregunta “què és el que vol el gènere?”, afirmant que són “normes socials que constitueixen la nostra existència, i comporten desitjos que no s'originen dins la nostra individualitat” (p.14), per tant la nostra individualitat depèn d'aquestes normes socials. Aquesta qüestió porta a parlar sobre la reglamentació del gènere, i l'autora esmenta que funciona com una condició cultural a l'hora de llegir als demés i identificar-los. Posa valor a les persones que neixen intersexuals (persones nascudes amb característiques reproductores masculines i femenines), i com se'ls “corregeix”, per tal que puguin tenir cabuda dins el que socialment s'entén com a “gènere”, fet al que ella es refereix com a “idealització morfològica del gènere”. S'oposa a aquesta assignació involuntària al néixer, i a reduir el gènere a la sexualitat. (Butler, 2004).

Butler, que indaga molt sobre aquest concepte en diverses obres, també esmenta que les persones només es tornen intel·ligibles quan posseeixen un gènere que s'ajusta a les normes que s'associen a aquest. (Butler, 2007).

Binarisme

Si es parla sobre gènere cal fer-ho també sobre el binarisme que comporta aquesta paraula, allò designat masculí i allò femení. Si es té present que la paraula gènere és una construcció social (i per tant no és innat), també s'ha de tenir en compte la premissa d'una societat dominada principalment per homes pel que fa un context històric i sociocultural. (Gallegos Argüello, 2012).

Sobre la identitat de gènere femenina, és un rol que s' imposa el "viure pels altres", preservar la família i l'espècie humana. Esmenta que les dones inclouen el factor de les emocions i necessiten aprovació constant, i per això la seva autoestima es basa en el reconeixement dels homes.

El fet de ser dona també suposa ser dòcil, submissa, obedient, complaent i passiva per tal d'evitar la confrontació, la qual el seu objectiu de vida és cuidar la família, deixant tot tipus d'ambicions i desitjos de banda. Per aquest motiu tot el que té cabuda dins la feminitat, és subordinat del terme masculí. (Gallegos Argüello, 2012)

La mateixa autora exposa que allò masculí, que també és una construcció social, implica un foment de certs comportaments com una identitat individualitzada, que té a veure amb el control i el poder i se'ls reprimeix aquells comportaments que tenen a veure amb el gènere femení, com ara la debilitat, la comprensió i l'emotivitat, i que per tant pel fet de que la societat llegeixi a una persona com a masculina, aquesta ha de reprimir qualsevol tipus d'emoció, a més de menysprear allò femení.

3.1.2 Gènere fluid

El gènere fluid o la teoria *Queer* "és creat per donar veu a aquelles persones que han sigut silenciades per l'androcentrisme, la homofòbia, el racisme i el classisme de la ciència" (p.44). I és un concepte amb múltiples expressions que té com a significat desestabilitzar o "estrany", que reflexa comportaments transgressors, com ara una dona

amb comportaments masculins o bé un home amb comportaments femenins, per tant maneres d'expressió diferents a les del rol assignat. (Fonseca Hernández & Quintero Soto, 2009).

El concepte *Queer*, es contextualitza de moltes maneres avui dia, però s'exposa que aquesta teoria és la que difumina la normativitat sexual i evita l'engany d'una sexualitat ideal, comprèn que la sexualitat no assumeix cap materialitat específica, i en conseqüència la paraula *Queer* dins el context acadèmic, és un concepte nou que engloba moltes coses, entre elles la identitat de gènere i la identitat sexual, de manera que no és res en concret, és un concepte obert i a rebatre, en constant resignificació (Córdoba et al., 2007).

Així la Teoria *Queer* o el concepte de gènere fluid és una teoria actual, en constant canvi i estudi, que actua com a paraigües del col·lectiu LGHTIQ+, del que es parla a continuació, i que està obert a totes aquelles persones o identitats no normatives, que transgredeixin els cànons pel que fa al gènere.

3.2 LGTBIQ+

3.2.1 Inicis

Les sigles LGTBIQ+ fan referència al moviment del col·lectiu format per lesbianes, gais, bisexuals, transsexuals, intersexuals i identitats queer, mentre que el "+" fa referència a altres identitats sexuals (com podrien ser les persones asexuals, entre d'altres).

Tot i que l'homosexualitat i altres corrents sexuals es remunten segles enrere, el moviment es pot dir que comença al 1989 a Estats Units, Stonewall, quan la policia procedia a fer una batuda a una zona concorreguda per persones del col·lectiu, però al que anomenaven poc convencionals (persones racialitzades, transsexuals, prostitutes...) i aquests es van enfrontar a ella i van protagonitzar les revoltes d'Stonewall els dies posteriors. (Enguix Grau, 2017). Tot això és marcat per un precedent del context dels anys seixanta, on hi ha un alliberament sexual, a més de la creació de grups homòfobs.

3.2.2 El col·lectiu a Espanya

A Espanya, ha estat un col·lectiu molt perseguit, ja que criminalitza a les persones homosexuals, sobretot a la dècada dels vuitanta per la crisi de la SIDA, on fins i tot s'arriben a crear lleis en contra del col·lectiu, que són derogades a l'any 1987 (Enguix Grau, 2017).

Com la mateixa autora esmenta, el col·lectiu es comença a formar a base de manifestacions, fins proclamar la manifestació anual, coneguda com Orgull Gay, però no totes les identitats es senten representades, les lesbianes cauen en l'oblit, les persones bisexuals són invisibilitzades i les persones transsexuals no es veien reconegudes, per tant la pluralitat d'identitats sempre ha estat tema de debat dins el col·lectiu.

Dins aquesta manera de reivindicar les identitats sexuals de manera anual crea tensions dins el col·lectiu, en primer lloc és el debat a l'hora de representar-lo, ja que molts consideren que de la manera que es fa està plena de clixés, i per això potser no és la més adequada. En segon lloc sobre la manera que es fa, ja que la reivindicació recorda més a una festa que no pas a una manifestació. Finalment es posa en debat la relació de manifestació i negoci, ja que moltes empreses aprofiten aquestes dates amb l'esdeveniment per lucrar-se.

3.2.3 Representació a la ficció

La GLAAD és l'aliança de gais i lesbianes contra la difamació, fundada al 1985 a Nova York, com una eina de protesta, perquè les persones del col·lectiu LGTBIQ+ s'acostumaven a representar dins arquetips molt marcats, en el cas de les persones transsexuals, *queer o drag*, emmarcats per exemple dins el rol de víctima, dolents o motiu de burla (Otero Vázquez, 2019).

En l'actualitat dins dels estudis i articles de GLAAD es parla sobre la representació del col·lectiu a la ficció, en un d'aquests es centren en la televisió Espanyola, i afirmen que "frustrats veuen com segueixen els mateixos patrons que a la dècada dels anys setanta, han observat que hi ha una falta d'inclusió dels personatges LGTBIQ+, que dels dinou personatges tretze són homes gais, tres dones lesbianes i dos dones bisexuals, però que en cap cas hi ha la inclusió de personatges trans. A més també s'esmenta que hi ha una inconsistència a l'hora de comunicar les orientacions sexuals o identitats de gènere dels

personatges, a més d'utilitzar la bisexualitat com a generador de contingut sexual, i promoure el clixé de la promiscuïtat dins el col·lectiu, donat que de dinou personatges només dos es trobaven dins una relació estable, i s'afegeix la poca representació de persones racialitzades i discapacitades. (Goodman, 2017).

Tot i que avui dia hi ha un augment de personatges de diferents orientacions i identitats sexuals, no són suficients per arribar a una inclusió total dins dels productes audiovisuals. Cal esmentar que la plataforma VOD (Vídeo on Demand), que més inclou a les seves trames dins les elaboracions de producció pròpia és Netflix, amb un augment de trenta tres personatges a l'any 2015/2016, respecte l'any anterior, i un total de cent vint-i-un personatges del col·lectiu LGBTIQ+ (Luna Florit, 2013).

3.2.3.1 Recomanacions sobre persones LGBTIQ+ als mitjans de comunicació

El Consell Audiovisual de Catalunya (CAC) elabora recomanacions sobre diverses temàtiques i col·lectius per tal de fer una representació curosa pel que fa a la ficció o utilitzar termes adequats a l'hora de transmetre una informació. (de & de Catalunya, 2017).

En aquest cas recull recomanacions pel tractament de persones LGTBIQ+, en relació al llenguatge són textualment els següents:

- Utilitzar un llenguatge inclusiu sense expressions discriminades ni ridiculitzadores
- Conèixer i emprar acuradament els conceptes d'identitat de gènere i orientació sexual i afectiva
- Visibilitzar dones i homes transgènere i respectar l'ús del gènere escollit
- No tractar la transidentitat i la intersexualitat com a patologies
- Donar visibilitat a les persones LGBTIQ+ infrarepresentades
- Emprar un llenguatge precís i un to neutre que no permeti dobles lectures
- Fer servir un tracte normalitzar i no indicar la condició de la persona LGBTIQ+ si no es requereix per comprendre el missatge

A més, també hi ha recomanacions explícitament destinades per aquelles produccions que tenen a veure amb ficció, entreteniment i publicitat, que són les següents:

1. Impulsar la presència normalitzada de les persones LGTBIQ+ com a personatges de ficció, publicitat i entreteniment.

Aquesta recomanació serveix per utilitzar la gran (i petita) pantalla com a eina contra la discriminació, ja que l'objectiu és reproduir realitats de manera versemblant, per tant és necessari incloure al col·lectiu per tal de donar visibilitat.

2. Rebutjar representacions estereotipades i simplistes

Fa referència a la utilització d'estereotips com gais atractius amb un gran poder adquisitiu, o lesbianes d'aspecte deixat i trets masculins, entre d'altres, per tal de reproduir diferents models (procedència, edat, nivell adquisitiu...) a l'hora d'integrar les persones LGTBIQ+ dins la ficció o publicitat.

3. Mostrar la diversitat de famílies existents a la societat

Deixar de representar el concepte de família com a un únic model format per una mare, un pare i els seus descendents, sinó mostrar nous models familiars.

4. Trobar l'equilibri entre els límits de l'humor i el respecte a les persones del col·lectiu

S'ha de tenir responsabilitat pel que fa a l'humor quan el focus és el col·lectiu LGTBIQ+, ja que s'ha de tenir present que és un col·lectiu discriminat, fer humor i tractar temàtiques del col·lectiu amb sàtira o ironia és sinònim d'una societat avançada, però en conseqüència pot ofendre.

5. Fer que els personatges intolerants siguin un motor per la reflexió

Si dins una trama té cabuda un personatge intolerant amb el col·lectiu, també és recomanable que dins la mateixa narració s'inclogui punts que afavoreixin la reflexió, a més de la no validació d'aquests comportaments.

3.2.4 El col·lectiu LGTBIQ+ i les xarxes socials

El col·lectiu LGTBIQ+ ha hagut de lidiar amb odi rebut per part de la societat, sovint identificada en ideologies concretes, com és el pensament de dretes, el franquisme, el feixisme o en el cas de les *drag queen* i persones transsexuals, part del feminisme més radical.

No obstant, amb les xarxes socials tot i que el col·lectiu segueix rebent odi, també hi ha comunitat a més d'enginy per resignificar conceptes creats per fer mal. Com ja ha passat amb paraules com *queer*, *marica* o *bollera*; dins les xarxes socials també es poden trobar exemples d'apropiació i resignificació, com el cas de "Gaysper", una icona utilitzada pel partit Espanyol d'ultradreta Vox, on es va utilitzar dita icona per assenyalar als "enemics del partit" on figurava aquest en concret, i que el col·lectiu va adoptar com a símbol i es va acabar *viralitzant* a base de mems, i per tant resinificant. (Bonfill et al., 2021).

Per tant les xarxes socials també es poden entendre com a una eina de resistència, a més d'utilitzar-les com a eina divulgativa a través d'experiències personals.



03.1 Mem basat en "Gaysper". (2022) Font: Twitter



3.02 "Gaysper" de Bailely (n.d) Font: WatMag

3.3 Drag Queen

3.3.1 Breu recorregut històric sobrer la influència de les *drag queen*.

En aquesta secció es fa un recull de l'impacte *drag* o fets relacionats amb el *drag queen* des d'una perspectiva històrica per Simon Doonan, ja que tot i que avui dia es tingui en ment el concepte *drag queen* i sigui tema d'actualitat, ha existit al llarg de la història. (Doonan, 2019)

Mitologia grega

Doonan esmenta que l'arc històric es remunta a la mitologia grega, on es remarca diferents deïtats relacionades amb el que avui dia coneixem com a *queer* o *drag*,

El rei Teseu d'Atenes quan era petit semblava una nena i reien d'ell, l'autor del llibre remarca que moltes persones s'han trobat en aquesta situació. Així doncs va ser el focus de mofes per no correspondre al que socialment s'esperava, una semblança física al gènere que va ser assignat al néixer.

També altres personatges com la deessa Atena, nascuda amb cap d'home i armadura sobre del vestit, Aquil·les, el fort guerrer que vestia com una dona per tal que Odisseu no l'obligués a anar a lluitar a la guerra de Troia, Afrodita, a la illa de Xipre adorada com a dona barbuda, o el cas de Tiresies, castigat per la deessa Hera, que el va convertir en dona durant set anys.

Egipte

Durant el s. XV a.C a Egipte era molt freqüent l'androgenisme, és el cas de la reina Hatshepsut. Com no havia codis de vestimenta per les dones, ella vestia faldilla, la corona del rei i una barba postissa.

Als anys 3.000 a.C, va ser l'època de Tutankamon, Cleopatra i Nefertiti, on predominava l'excés d'or, els ulls pintats i alts pentinats per ambdós gèneres, el que fa que aquest glamur sigui totalment androgin i sense gènere.

Civilitzacions antigues

El *drag* més enllà de ser un fenomen per l'admiració i l'entreteniment, també representava solucions en molts sentits, és el cas dels nens que havien d'optar a ser reis, i que per tant els feien passar per nenes a fi que no fossin assassinats. O pel contrari les nenes que eren obligades a ser monges per tal de no ser violades, es feien passar per homes si no volien que aquell fos el seu destí.

Interpretació (teatre)

Per parlar d'interpretació es remunta a l'Antiga Grècia on s'idolatrava als homes, per això ells es dedicaven al teatre i a la interpretació mentre les dones es quedaven a casa. Això feia que els homes s'haguessin de transvestir per interpretar els papers femenins.

En aquella època cap actor podia ser estigmatitzat per realitzar papers femenins, ja que les produccions estaven limitades a tres actors, així que un mateix actor era diferents personatges d'ambdós gèneres.

Els romans van absorbir aquesta tradició teatral, però van realitzar algunes variacions, decorats pintats, nuus, balls entre d'altres que només evocaven al vici i a la violència, a més que els actors que havien d'interpretar papers femenins eren menyspreats, i molts d'ells eren esclaus que si ho feien malament serien castigats amb violència pels seus amos.

Per tant el *drag* romà estava associat a un entusiasme oprimat, i més tard durant el regnat d'Elagabalus, es relacionava el transvestisme amb l'horror, degut a que emperadors ho utilitzaven per fer-se passar per prostitutes comuns o per "jugar a ser..." amb finalitats negatives.

Durant la mateixa època, emperadors com Heliogàbalo utilitzava el transvestisme de manera intel·ligent, ja que feia espectacles eròtics per entretenir als adversaris amb la finalitat de enderrocar-los més endavant.

Renaixement

En aquesta època que prima el cristianisme, la figura de la dona i el transvestisme no era allò idoni, per aquest motiu tot i ser un període d'expressió creativa el *drag* va haver de buscar refugi al teatre, i gràcies a això va aconseguir perdurar.

El tipus teatre de William Shakespeare, on els homes interpreten els papers femenins, però es fa de manera estilística, això vol dir de manera "realista", però aquest tipus d'interpretacions *drag*, desanima a l'audiència, i l'únic en el que es centra aquesta és en saber que hi ha sota del vestit.

Barroc

Aquesta etapa artística evoca del s. XVII fins a finals del s. XVIII, on destacava l'ornamentació en l'art i vestimenta, tant masculina com femenina. És per això que es diu que en aquesta època els homes van connectar amb la part més femenina, com ho va fer Phelippe, duc d'Orleans, segon fill de Lluís XIII i Ana d'Àustria. Tot i que el primer fill que van tenir va ser educat per ser més masculí i destacar en els camps de batalla, va ser Phelippe qui ho va fer, ple de bijuteria i maquillatge.

En aquesta època també destaca Chevalier d'Eon, diplomàtic francès i espia de Lluís XV, qui es considera el pioner del gènere binari, el qual combinava vestits i vestimentes militars.

Posteriorment a Europa, es va començar a considerar un escàndol tot el moviment drag, gay i trans i per tant van començar a ser perseguits pels llocs que freqüentaven per les autoritats, amb càstigs que podien implicar la mort, però de manera "més lleu" la humiliació pública i l'empresonament.

Teatre Kabuki

Aquest tipus de teatre té els seus orígens al Japó, al voltant del s. XVII, i el seu significat és "l'habilitat de cantar i ballar". Als inicis els intèrprets eren homes i dones, però posteriorment es van expulsar a les dones d'aquest art, es va associar el gènere femení a la prostitució. Per aquest motiu els homes van acabar fent el papers d'ambdós gèneres com a èpoques anteriors.

Aquests grups exclusivament masculins (i joves) eren coneguts com "*Wakushu*", i més tard també van ser prohibits per interpretar els papers femenins de manera "irresistible" per alguns homes. Això va donar peu als "*Yaro*", que eren els grups d'homes d'edat més avançada, amb això també es va crear una nova representació femenina més estilitzada. Les normes, gests, vestimenta, maquillatge i veu es van canonitzar al s. XVIII, i s'instruïa als actors per actuar com a tal a la seva vida quotidiana.

A l'any 1914 les dones poden tornar a actuar, i es funden les primeres companyies exclusivament femenines conegudes com "*Takarazuka Revue*", que aborden el gènere amb total rebuig cap a l'*hetero-normativitat*. Amb aquestes companyies apareix també el paper de les "*otokoyaku*" que són les dones que interpreten els papers masculins.

Per tant des del teatre Kabuki, el que es podria anomenar *drag queen*, era conegut com a *Wakurshu* (joves) o *Yaro* (edat més adulta) i al *drag king* com a “*otokoyaku*”.

Època moderna i postmoderna

A finals del s. XIX comença l'època moderna del *drag*, al 1890, l'època Malva, el fenomen *drag* va començar a tenir una reputació, i va anar passant per diversos moviments, on cada determinat temps, es buscava inspiració d'altres èpoques per als seus personatges i els seus shows.

En l'actualitat es remarca que les persones que es dediquen al *drag* i les persones trans, al llarg de la història han estat vulnerables al context i la política del moment, i l'autor exposa que actualment suposa una utopia progressista que vol que duri eternament.

3.3.2 Inicis del moviment (època contemporània)

De manera breu, els inicis del moviment de les *Drag Queen* comença pel seu concepte, originari de Regne Unit durant la segona meitat del segle dinou, i es fa en clau d'interpretació còmica, per tal de burlar els rols de gènere i el convencionalisme social entès per la societat.

Aquest art performatiu agafa força durant la Guerra de Successió (1861 a 1865) a Nord Amèrica, on de manera fàcil es pot trobar espectacles d'aquesta mena dins el món del burlesques (espectacles centrats en la paròdia, en base la ridiculització d'un tema).(Loi, 2017).

Els espectacles drag al llarg del temps sempre han estat presents amb més o menys força, però cobren protagonisme (al 1900 i durant la dècada dels 60 i 70) amb l'aparició de l'estètica camp, que basa la manera de vestir i maquillar en allò exuberant i exagerat arribant potser a catalogar-se com a lleig, i amb la finalitat de fer paròdia.(Cricuolo, 2021).

3.3.3 El fenomen drag a l'actualitat, RuPaul's

Si es parla del moviment Drag Queen en els darrers anys i actualitat, és fonamental esmentar la figura de RuPaul, Andre Charles, una de les *drags* més famosa d'Estats Units, una icona, sent la primera en aparèixer a un espot publicitari. (Mendezu Rosas, 2020).

L'autora del mateix article esmenta que RuPaul crea un personatge atrevit i fort, a més de bonica i negra, però el mateix RuPaul diu que ell no busca la representació femenina, sinó la representació d'una drag, ja que les dones no es vesteixen així, només una drag queen es vesteix així. Sobre la creació del seu alter ego ell diu "Tot és drag, només que la meua és més glamurosa" (Amanajás. P.19. 2016).

Avui dia la cultura drag ha anat sent cada cop més present, sobretot a Estats Units, destacant Nova York o Los Angeles gràcies a l'emissió del programa RuPaul's Drag Race (RuPaul's, 2009), però l'expansió de l'emissió del programa també ha fet que aquesta cultura arrela a altres països, com poden ser Brasil, Xile o Perú dins Llatinoamèrica (Mendezu Rosas, 2020).

Aquesta influència arriba a Espanya, amb l'emissió del mateix format produït a Espanya, amb *drags* i un jurat conegut per l'audiència, i segons fonts del diari El Confidencial, RuPaul's Drag Race Espanya, es prepara per una propera temporada degut a la rebuda que ha tingut per l'audiència. ("Drag Race España" Supera La Prueba: Atresmedia Ya Prepara La Segunda Temporada, n.d.).

Per tant RuPaul's a part de ser una icona del drag, també és la cara visible del moviment, i part del fet de l'auge d'aquest en l'actualitat.

3.3.4 Expressió drag (física)

La finalitat de les performance o espectacles Drag és la transformació d'un cos entès com a masculí per un femení (en el cas de les Drag Queen o viceversa en el cas de les Drag King) arribant a l'exageració, amb una finalitat còmica. Això és possible gràcies a la creació d'un personatge, al que també s'anomena alter ego on les característiques són les següents:

En alguns casos destaca la imitació, on es fan passar per personatges públics o celebritats. S'accentuen les maneres d'expressió (física i parlada) i la moda, sovint exuberant.

En el cas de les drag és molt important el maquillatge, per molts considerats un art, ja que a banda d'una transformació total del rostre, també té com a objectiu ressaltar aquelles parts que són considerades sensuals, com els llavis i els ulls, per aquest motiu, a banda de que per les representacions teatrals és necessari, el maquillatge ha de ser molt vistós i exagerat.

Finalment, com s'ha esmentat anteriorment, el vestuari és exuberant, i també fonamental, i serveix per expressar de manera física la personalitat del personatge creat de ma(¿ *Qué Es Drag Queen? - Su Definición Y Significado [2021], n.d.)*- Su Definición Y Significado [2021], n.d.).

4. Anàlisi de referents

4.1 Espais

En aquest espai dins de referents s'expliquen dos tipus de referències, aquelles que formen part d'espais existents, i altres espais que han estat creats de manera fictícia i que per tant interessa l'estètica, i la construcció de l'espai.

4.1.1 Reals

Les referències dels espais reals, tenen a veure principalment amb bars que es troben dins l'àrea metropolitana de Barcelona, a l'Eixample, o també anomenada "Gaixapmle" on és fàcil trobar bars de qualsevol temàtica LGBTIQ+; pel tema que ocupa aquest treball, les dues referències en relació a l'espai són les següents: ç

Priscila Café

El bar Priscila Café és la principal inspiració per la creació d'aquest projecte. La referència d'aquest espai per recrear la ficció; en primer lloc és la decoració, ja que està decorat com si fos una perruqueria, espai també utilitzat popularment per xafardejar.

Aquesta idea en relació a l'ambientació, és un fet interessant alhora de construir un lloc dins la història. On els personatges, quan no es trobin actuant, el puguin fer seu utilitzant-lo com a zona de tertúlia.

Alhora Priscila Café també és un referent, més enllà de l'espai per la familiaritat que evoca, i les moltes activitats que es fan al negoci per tal de crear comunitat. Un bar que en comptes de projectar el futbol, crea sessions de visionats conjunts de Drag Race Espanya amb les Drag Queens del local comentant cada episodi.



4.1 Priscila local. Font: Web Priscila Café Bar. (n.d)



4.2 Priscila. Bingo i show. Font: Web Priscila Café Bar. (n.d)

Believe Club

El Believe Club de Barcelona és referència per la seva fórmula, ja que hi ha dies que és una discoteca i altres que és un espai on es desenvolupen *Drag Shows*, que és el que desperta l'interès com a referència, un espai dedicat a aquest tipus d'espectacles.

4.1.2 Ficticis

Cabaret. *Merlí Sapere Aude*

Aquest espai fictici creat per la segona temporada de la sèrie *Merlí Sapere Aude* (Lozano, 2021) on el protagonista acaba treballant, a més de coneixent un nou món i uns personatges que el fan conèixer més a sí mateix. Aquest espai és una referència per la disposició dels elements, com està distribuït, un escenari al fons i tot de taules rodones on els assistents es distribueixen al voltant d'elles.



4.3 *Merlí Sapere Aude*.(2021) Cabaret. Font: Fotogramas.

Festa. *Euphoria*

L'últim espai que és una referència pel projecte és el tractament d'imatge i de l'espai a l'esdeveniment del ball de fi de curs de la sèrie *Euphoria* (Levinson, 2019), on tot i que l'espai és molt fosc i fred, els personatges sempre tenen llum i són càlids, per tant ressalten molt més a comparació amb el tractament de l'anterior espai fictici.



4.4 *Euphoria*, ball de fi de curs. Font: Fórmula TV (2019)

4.2 Personatges

Desglossant aquest apartat hi ha dos tipus de referents en relació als personatges, els que formen part del món *drag* i els mateixos personatges dins el món ordinari.

4.2.1 Drag

Alaska

Maria Olvido Gara (1963) més coneguda com Alaska, és un referent per aquest apartat per ser una persona excèntrica, sobretot durant els anys 80, on succeïa “*La Movida*”, i ser extravagant a l’hora de vestir.

Tot i no ser *drag*, és un referent perquè es tracta d’una persona transgressora per l’època, i molt lliure a l’hora de mostrar-se, característiques que agradaria mostrar des d’un dels personatges, més “*punk*” d’aquesta ficció.



4.5 Alaska. *Bandas de la movida* (n.d) Font: *Cronicajalisco*

David Bowie

David Robert Jones (1947-2016), conegut com a David Bowie, és un referent en aquest apartat per la seva manera andrògina de mostrar-se, impactant per l’edat i va servir per visibilitzar l’expressió de gènere.

Sobre la posada en escena i l’actuació de Bowie, es descriu com a “una actitud luxuriosa i homoeròtica, un vestuari androgen i atrevit, una escenografia futurista que al·ludeix al cosmos, unes lletres excitants i uns ritmes salvatgement atrevits” (Vicente Marinas, 2017).

Per tant és una referència tant per la posada en escena futurista com per la seva persona, i es pretén construir un personatge amb la capacitat de generar tanta controvèrsia al públic com ho fa Bowie, i generi als espectadors qüestions sobre gènere.



4.6 Bowie with cigarette (1973). Font: *Viste la calle*.

Estrella Xtravaganza

Estrella neix al 2015, posteriorment adopta el nom i cognom d'Estrella Xtravaganza, és un referent per la seva alegria i manera de desenfadada de mostrar-se i fer riure als demés, com ella mateixa es descriu durant una entrevista: “*barriobajera, dicharachera, divertida y muy graciosa*”(del Río & Galán, 2019).

És una *comedy queen* coneguda dins l'escena *drag* a Barcelona, i per les paròdies còmiques musicals que realitza al Priscila Café bar, i aquest show també és un referent a l'hora de definir i crear l'estil de cada personatge.



4.7 Estrella Xtravaganza. (2021).
Font: Metal Magazine

Divine

Divine és el nom *drag* de Harris Glenn Milstead (1945), un referent per aquest projecte i tota la cultura *drag*, ja que de la mà de John Waters com a director va actuar a moltes pel·lícules de l'autor, fent-se conèixer com a Divine. .

Tal com s'explica a *I am Divine* (Shwarz Jeffrey, 2013) va començar amb el transvestisme de manera seriosa fent concursos, però finalment s'ho va prendre com una burla cap a aquests concursos i vestia com volia, fins a crear el seu propi personatge, i tot sortir de la norma social va ser acceptada i aclamada pel públic.



4.8 Lady Divine during Birthday Celebration for Grace Jones at Xenon Disco in New York City (1978). Font: Vintage Everyday.

Divine és un referent pel seu personatge, la vulgaritat, el desvergonyiment i per trencar tabús i normes respecte el cos, amb el que socialment es considera adequat que vesteixi una persona grassa

És aquesta personalitat forta, que obvia el que marca la societat, el que es vol adoptar per als personatges d'aquest projecte.

4.2.2 Ordinaris

Eric Effiong. *Sex Education*



4.9 Eric Effiong (n.d). Font: Sensacine Mèxic.

Eric Effiong és un noi cis gènere racialitzat, que forma part de l'elenc de protagonistes de *Sex Education* (2019). Eric és un noi optimista, alegre, viu i extravagant, també és molt extravertit i sembla que no li importa el que pensin els demés si ell és feliç.

Aquest personatge prové d'una família religiosa nigeriana, i la seva orientació sexual és cap als homes.

La seva família ho porta bé, menys quan ha de viatjar a Àfrica, que el fan ser discret i que intenti amagar la seva orientació, perquè aquest personatge principal, arquetípicament, té "ploma".

Per tant Eric és un referent per a la reflexió dels arquetips cap a les persones homosexuals, i el gènere fluid, ja que perquè un home mostri trets que socialment s'associen a allò femení, no deixa de ser un home. Alhora també és una finestra a la reflexió entre la religió i la orientació sexual.

Pol Rubio. Merlí Sapere Aude

4.10 Pol Rubio. Imatges episodi 3. (n.d).
Font: Movistar+ comunicació.

Pol Rubio és un noi jove cis gènere, el protagonista de *Merlí. Sapere Aude* (2019). Els trets a destacar de la seva personalitat són la “xuleria”, l’egocentrisme, l’orgull, i alhora també la sensibilitat.

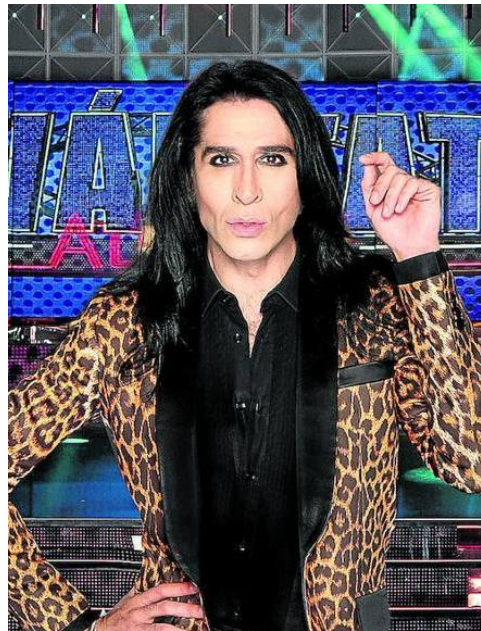
És obertament bisexual i amb certs estereotips del que socialment s’entén com a masculí, aquest tret és important perquè no és l’arquetip que la societat (generalitzant), espera d’una persona no heterosexual.

Per tant aquest referent, amb aquestes característiques, és imprescindible per parlar sobre inclinació sexual, i expectatives socials segons el gènere i orientació sexual.

Mario Vaquerizo

Mario Vaquerizo (1956), és una persona real i no una creació per a una ficció, però tot i així, és una referència de rellevància, ja que és un home cis, heterosexual, la seva manera de ser té comportaments que socialment es llegeixen com a femenins, cosa que porta a la societat, possiblement a llegir-lo com a home homosexual.

Per tant és un referent per aquest projecte perquè la seva manera de ser i expressar-se posa en disputa el que socialment s’entén com a allò femení i masculí, en relació al gènere i a la orientació sexual. Per tant és una inspiració a l’hora de crear personatges que no encaixin amb els arquetips que la societat està acostumada.



4.11 Mario Vaquerizo (n.d). Font: *IMBd*

4.3 Narrativa

Skam Espanya

Skam (Adem, 2018), una sèrie amb diverses versions i adaptacions segons el país. La versió Espanyola s'emet per primera vegada al 2018, i es pren com a referent degut a la manera que té d'endinsar a l'espectador dins la vida de cada protagonista. Això és degut a que Skam enfoca cada temporada a una protagonista en concret, per tant l'espectador pot focalitzar l'atenció a cada una i conèixer a fons la vida i les preocupacions d'aquestes, així veient també l'arc de transformació de cadascuna per separat i veure com interfereixen les unes a les vides de les altres.

Euphoria

Euphoria (Levinson, 2019), és un referent narratiu pel tractament del personatge de Jules Vaughn i les trames on és implicada.

Jules és una noia transsexual i lluny de les trames que protagonitzen els personatges transsexuals, que sovint són relacionades amb el fet de no ser persones cis gènere; aquesta protagonitza trames totalment independents d'això, però no obstant si que fan saber a l'espectador que la Jules de petita era un noi, però de manera superficial.

Boonding

Bonding (Doyle, 2019), es una sèrie que explica la història d'una noia que durant el dia estudia psicologia i per la nit treballa com a dominatrix, i per tant es un referent pel desdoblament d'un mateix personatge cap a dos estils de vida diferents, però no excloents.

Alhora també és un referent per l'ambientació d'aquests dos espais, ja que el seu dia a dia és ambientada de manera natural i versemblant, mentre que la nit és artificial.

5. Definició d'objectius i abast

5.1 Objectius principals

L'objectiu principal que mou aquest treball és crear una sèrie de ficció i escriure el guió de l'episodi pilot, amb la finalitat de visibilitzar una part del col·lectiu LGBTIQ+, les *drag queens*. I de manera indirecta treballar sobre els arquetips, l'imaginari col·lectiu i la realitat, per tal de fer paròdia i sortir d'ells.

El segon objectiu principal del projecte és estudiar diversos subgèneres de ficció relacionats amb la comèdia, i veure l'evolució d'aquesta i les seves hibridacions en els darrers anys, per tal de conèixer bé el gènere de la comèdia i construir la sèrie en vers les normes d'aquest o bé crear un nou format.

5.2 Objectius secundaris

El primer objectiu secundari és investigar sobre les relacions humanes, comportaments i les seves conseqüències amb motiu de sensibilitzar sobre els com afecten inputs externs a una mateix, fent-ho possible a través de les interaccions de personatges.

El segon objectiu secundari és crear diversos personatges psicològicament prou rics com per ser interessants per sí mateixos, ja que hi ha la intenció de construir una comèdia coral on diversos personatges tenen el mateix protagonisme.

Finalment hi ha l'objectiu de narrar històries amb clau d'humor, per tant estudiar aquest to amb motiu de conèixer els seus límits i explorar el gènere de la comèdia, a fi de fer riure a l'espectador al marge del físic dels personatges i els arquetips establerts en aquests.

5.3 Abast

Finalment és possible arribar a aquests objectius per mitjà de l'abast, que des d'aquest projecte es pretén crear uns personatges, amb especial èmfasi a la psicologia dels mateixos, un guió i una bíblia de projecte.

6. Metodologia

6.1 Punt de partida

En aquest apartat s'explica la metodologia que es duu a terme tenint en compte l'abast d'aquest projecte de fi de grau aplicat, el guió de l'episodi pilot i la Bíblia de venta d'història transcorre dins un bar *drag queen*.

En primer lloc parlar del pas previ, l'origen de la idea, aquesta neix visitant bars amb show *drag* a Barcelona, el primer pas del procés creatiu. Acte seguit per tal de crear una història i uns personatges versemblants, es busca informació sobre aquest tema, per mitjà de llibres i articles (sobre temàtica *queer*, història *drag*, transformisme...), i alhora visionant contingut audiovisual ja creat en relació a aquesta temàtica. Finalment també s'obté informació mitjançant el boca a boca, parlant amb persones que formen part d'aquest entorn o bé properes al fenomen d'estudi.

Un cop es té prou informació i material per iniciar la creació de personatges (que interpreten un personatge) "*drag*", també es crea una altra cara dels personatges, com són quan no es troben actuant, per tant cal aprofundir mitjançant lectures de diverses fonts sobre la psicologia de personatges.

Tanmateix també s'ha de tenir en compte en quin format es vol explicar la història, per tant finalitzada aquesta primera part, és necessari fer recerca sobre la comèdia, els subgèneres i hibridacions, per tant l'evolució en els darrers anys, i readaptar el format a la manera d'explicar aquest projecte, i fer un petit estudi sobre l'humor, quin tipus d'humor encaixaria en aquesta sèrie, i quins són els límits.

6.2 Bíblia

Abans d'escriure el guió, es procedeix a fer les primeres pinzellades de la Bíblia escrivint una primera sinopsi i línia argumental, tot seguit es busca el to de la sèrie i el tipus de tractament narratiu.

Quan les idees sobre la sinopsi i la línia argumental comencen a ser clares i tenint en compte l'estudi previ, s'acaba de construir els personatges i es defineixen, revisant els apunts del pas anterior sobre la creació de personatges.

Finalment per tenir en ment l'espai on succeirà es comença a pensar en localitzacions o definició de l'espai, això es fa tornant a visitar racons que poden ser inspiradors. Alhora també és important definir el com s'explicarà aquesta història en termes de realització, el tractament audiovisual, per aquest aspecte en concret, però també en molts altres, és important tenir clar els referents.

Cal esmentar que per aquesta elaboració de la Bíblia és necessari tenir a l'abast un software de maquetació, el més òptim per l'elaboració seria utilitzar Adobe InDesign, però al ser un software de pagament, es duu a terme amb Canva (Word. Inc, 2012), una plataforma que permet crear i maquetar documents online d'ús *freemium*.

6.3 Guió

Aquest últim apartat de metodologia l'ocupa l'escriptura del guió de l'episodi pilot, pel que és necessari crear la trama d'aquest, això es fa a base d'escriure moltes possibles trames, fins que sorgeixi una prou ferma que permeti anar mollejant-la fins que sigui sòlida. Un cop tenint aquesta trama principal creada, es construeixen les trames secundàries, en les que s'ha de tenir molt present el caràcter dels personatges i possibles inputs externs, per fer això s'utilitza de nou el procediment per la creació de la trama.

Finalment s'escriu una primera versió de l'escaleta, de manera seqüencial per posteriorment escriure els diàlegs, on el procediment personal és escriure en *post-its* les accions importants que apareixeran a l'episodi pilot, i anar canviant les posicions d'aquests per tal d'aclarir en quin ordre s'explica la història. Un cop hi ha una versió de l'escaleta definida es comença a escriure els diàlegs, i per tant es té la primera versió de guió. Aquest procediment es repeteix algunes vegades fins arribar a una versió definitiva.

Per aquest últim apartat es necessari un software d'escriptura de guions, aquest és Celtx (Greyfirst Corporation, 2012) ja que permet escriure guions amb els formalismes professionals de manera gratuïta.

6.4 Intencions

Si es tingués la possibilitat de fer real aquesta sèrie, i per tant començar la fase de producció, hi ha la intenció d'una revisió de guió i argument prèvia per part de persones

que es dediquen al drag, i que per tant hi hagi un feedback en motiu de no ferir sensibilitats de persones que es dediquen això. També es pretén que sigui una ficció on el càsting estigui integrat per artistes *drag queen* de Barcelona o voltants, per tal de donar visibilitat i veu a aquest art enfocat a l'entreteniment.

7. Pla de viabilitat

7.1 Pla de treball i cronograma

Per tal de realitzar aquest projecte dins el termini establert, s'ha realitzat un diagrama de Gantt en el que es pot veure que els mesos han estat dividits per setmanes en la fila superior, les setmanes marcades en vermell són les que tenen dates específiques d'entrega, mentre que a la columna esquerra s'han marcat les fites i feines a fer dins un termini establert.

En primer lloc, les tres primeres tasques són la cerca d'informació, que tot i que també es fa prèviament, es pretén acabar de consolidar els conceptes per tal d'obtenir coneixement i buscar inspiració.

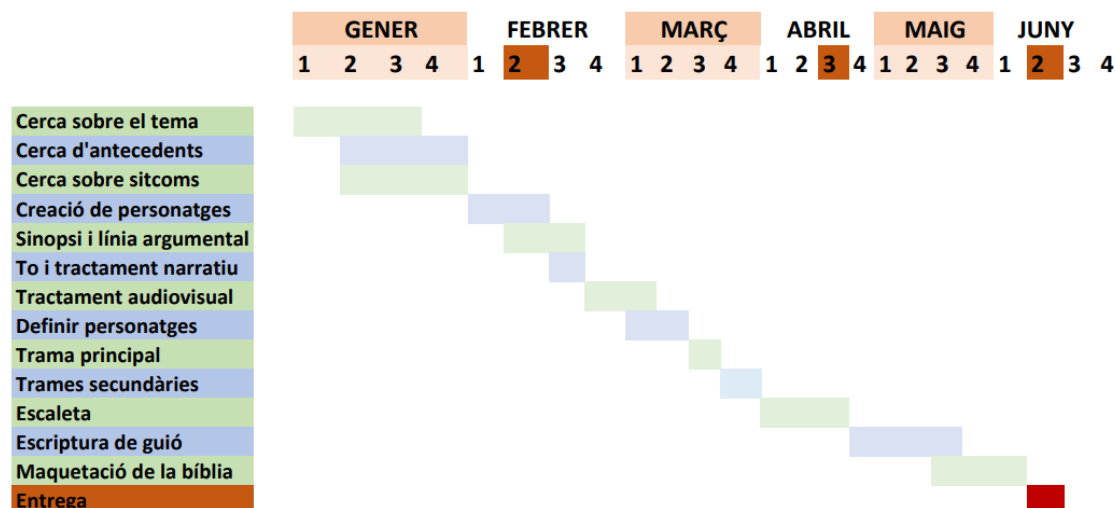
Un cop fet això es comença a crear personatges durant dues setmanes, simultàniament una setmana després de començar-los, es comença a fer el plantejament de la sinopsi i la línia argumental, això coincideix amb el plantejament del to i tractament narratiu, que es fa durant una setmana.

Durant dues setmanes es planteja el tractament audiovisual, rescatant idees de la primera fase, mentre s'acaba de perfilar als personatges definitivament.

Un cop tenint els personatges clars es crea la trama principal de la història, i un cop finalitzada es procedeix a la creació de trames secundàries.

En aquest moment es crea l'escaleta d'aquest primer pilot, un procés que pot semblar llarg ja que perdura tres setmanes, això és degut a les possibles variacions i versions que es poden crear i les dificultats d'obtenir una versió final clara. Un cop es té, es comença a escriure durant quatre setmanes l'episodi pilot, també és un procés llarg perquè serà necessari molt feedback i per tant molts canvis, pel que s'ha de tenir en compte que es creen varies versions.

Finalment, quan hi ha l'obra llesta, s'acaba de perfilar la Bíblia, un cop fet entra en joc la maquetació, on hi ha les parts més rellevants del projecte, que conclou amb el guió de l'episodi pilot al final. Aquest procés té una durada aproximada de dues setmanes, però s'afegeix una tercera per possibles modificacions abans de l'entrega final la setmana següent.



Taula 3. Cronograma

7.2 Aspectes legals

L'abast d'aquest projecte no té implícits aspectes legals mentre es duu a terme el projecte, però sí que es pot contemplar la opció d'un cop realitzada la Bíblia i el guió de l'episodi pilot el registre de l'obra realitzada al Registre de la Propietat Intel·lectual i a la Societat General d'Autors i Editors (SGAE).

7.3 Pressupost

Dins aquest apartat s'exposa el pressupost del projecte a realitzar. Forma part de la preproducció i conté el sou d'un guionista (2017), la persona que escriu el pilot, amb una duració de quatre setmanes. La quantia d'aquest sou és el que s'ha establert des de l'acord del sindicat de guionistes d'Espanya, Autors Literaris de Mitjans Audiovisuals (ALMA), on esmenta el sou mensual d'un guionista segons el tipus de producció a la que treballa, en aquest cas es tracta de ficció, i un possible pressupost inferior a 300.000 euros i superior a 5.000 euros per episodi, al tractar-se de quatre setmanes de treball, es compta amb la mensualitat completa.

En aquest pressupost també es té present els registres de l'obra un cop aquesta estigui finalitzada, tant a la Propietat Intel·lectual com a SGAE.

A continuació s'esmenta l'amortització de l'ordinador, tenint en compte que la vida útil d'aquest és de quatre anys, es divideix el preu del producte per obtenir el preu per setmana i es multiplica per 24 setmanes, el temps corresponent a l'elaboració del projecte.

Finalment es té en compte els oftwares que s'utilitzen per elaborar el guió i la Bíblia tot i que el cost sigui 0.

	Quantitat	Setmanes	Preu/Unitat	Subtotal	SS	TOTAL
Cap.1. Recursos humans						
Guionista	1	4	546	2,187	410	2,597
Cap 2. Registres						
SAGE	1		15	15		15
Propietat Intel·lectual	1		13.1	13.1		13.1
Cap 3. Recursos tècnics						
Ordinador	1	24	1200	150		150
Cap 4. Softwares						
Celtx	1	4	0	0		0
Canva	1	3	0	0		0
TOTAL						2,775

Taula 4. Pressupost

8. Conclusions

Per finalitzar aquest treball de fi de grau, s'exposa les conclusions extretes de l'elaboració del mateix.

8.1 Sobre les *drag queens* i el col·lectiu LGTBIQ+

A partir de l'objectiu principal, la creació d'una sèrie de ficció per tal de mostrar una part del col·lectiu LGTBIQ+, les drag queen, s'ha de de fer esmena a que poc a poc aquesta temàtica va tenint més repercussió, sobretot arrel del fenomen RuPaul's, i per tant està deixant de ser estigmatitzat i més visibilitzat. No obstant hi ha manca d'informació sobre les *drag queens*, sobretot en llengua hispana, una mostra del poc interès al llarg de la història, i fa pensar que encara queda molt per fer perquè hi hagi ple coneixement sobre els orígens i la presència d'aquestes, sobretot al llarg de la història.

En relació al col·lectiu LGTBIQ+ en general, encara hi ha poca representació, segons els estudis realitzats per GLAAD, i aquesta representació no sempre és afavoridora cap a aquesta part de la societat. Per tant és necessari que les noves creacions no contribueixin a estigmes o arquetips relacionats, tal i com es recomana al CCMA sobre la representació als mitjans, ampliable a la ficció.

8.2 Sobre els gènere de la comèdia

Pel que fa al gènere de la comèdia i als formats de ficció a les sèries, està en creixement, donat que hi ha uns formats establerts, i a partir d'hibridacions, com el cas de les *dramedies*, van apareixent de nous, per tant es podria dir que es un gènere fàcil d'hibridar, amb llibertat a les noves creacions.

A partir de la cerca de formats, dels límits i d'alguns tipus d'humor, la conclusió es que hi ha molts tipus d'humor, i per molt que es vulgui arribar a un humor fàcil, resulta un tipus d'escriptura intel·ligent, en la que es té molt present a l'espectador per tal d'assolir l'objectiu del guió.

8.3 Personatges i relacions humanes

Els objectius secundaris tenen molt a veure amb la representació dels personatges i les relacions humanes, i tots ells han sigut assolits a l'hora de dur a terme la part pràctica d'aquest treball.

En primer lloc les relacions humanes han sigut explorades a través de la creació de personatges prou diferents, així l'acció d'algú d'una determinada manera té prou impacte en una altra persona només pel fet de ser diferents psicològicament. D'una altra manera també s'assoleix amb personatges que viuen un mateix context, però ho porten de maneres totalment diferents.

Bibliografía i Webgrafía

- 4.2 *Cine cómico*. (n.d.). Ministerio de Educación. Gobierno de España. Retrieved December 14, 2021, from <http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/bloque4/pag2.html>
- Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Paidós.
- Amanajás, I. (2016). *DRAG QUEEN: UM PERCURSO HISTÓRICO PELA ARTE DOS ATORES TRANSFORMISTAS*.
- Baker, A. (n.d.). *SITCOM. Fundamentos básicos*.
- Bonfill, A. Z., Giménez, Y. T., & Gálvez, A. C. (2021). La reapropiación del insulto como resistencia queer en el universo digital: el caso Gaysper. *Investigaciones Feministas*, 12(1), 103–113. <https://doi.org/10.5209/infe.69684>
- Brenes, C. S. (2012). *Buenos y malos personajes. Una diferencia poética antes que ética Good and Bad Characters: A Poetic Difference*.
- Butler, J. (2004). *Deshacer el género*. <http://www.paidos.com>
- Butler, J. (2007). *El género en disputa : el feminismo y la subversión de la identidad*.
- Carlos Siurana, J. C. (2014). Ética del humor y diversidad cultural Ethics of Humor and Cultural Diversity. *ILEMATA Año, 6*, 215–231.
- Cascajosa-Virino, C. (2018). *LAS SERIES DE TELEVISIÓN ESPAÑOLAS ANTE LA LLEGADA DE LOS SERVICIOS VOD (2015-2017)* . 27(6). <https://doi.org/10.3145/epi.2018.nov.13>
- Córdoba, D., Saéz, J., Vidarte, P., Preciado, B., Pérez, P., Romero, C., Ceballos, A., Cassascosa, S., Vila, F., Rodrigo, D., Torres, H., Martínez-Pulet, J. M., Nabal, E., & Soto, M. (2007). *Teoría queer. Políticas bolleras, maricas, trans, mestizas* (2a ed.). EGALES. S.L.
- Cricuolo, I. (2021). *Cómo el camp se convirtió en la estética esencial del universo queer | Domestika*. Domestika. <https://www.domestika.org/es/blog/8061-como-el-camp-se-convirtio-en-la-estetica-esencial-del-universo-queer>
- de, C., & de Catalunya, A. (2017). *Recomendaciones sobre el tratamiento de las personas LGBTI en los medios audiovisuales*.
- de Empleo, M., & Social, Y. S. (2017). *Disposición 4475 del BOE núm. 97 de 2017*. <http://www.boe.es>
- del Río, M., & Galán, M. F. (2019). *Haciendo la Revolución con Estrella Xtravaganza – Drag is Burning | Archivo histórico del transformismo y exposiciones LGTBIQ de arte travesti. Curado por Rubén Antón en Barcelona*. Drag Is Burning. <https://dragisburning.com/estrella-xtravaganza-por-mariadelrio-y-marianafgalan/>
- Diego, P. (2010). *La ficción en la pequeña pantalla. Cincuenta años de series en España*. (1st ed.). Eunsa.

- Doonan, S. (2019). *Drag: The complete story*. Laurence King Publishing.
- “*Drag Race España*” supera la prueba: Atresmedia ya prepara la segunda temporada. (n.d.). Retrieved January 3, 2022, from https://www.elconfidencial.com/television/programas-tv/2021-08-31/drag-race-espana-segunda-temporada-atresplayer_3262382/
- Eandi, M. (2007). *La era del “mockumentary”. Falsos documentales, hibridaciones y límites difusos entre la ficción y la no ficción en el audiovisual argentino*. Universidad de Buenos Aires.
- Enguix Grau, B. (2017). “No desfilamos, nos manifestamos”: activismos y manifestaciones LGTB en España. *Acción Colectiva*, 24, 24–55. www.accioncolectiva.com.ar
- Fernández Díez, F. (1996). *Arte y técnica del guión* (Ediciones UPC, Ed.). Ediciones UPC.
- Fernández Penas, M., & Aguado Peláez, D. (2013). *La hibridación como motriz de cambio en las comedias de las series de televisión*. . 133–143. https://www.researchgate.net/publication/321462440_La_hibridacion_como_motriz_de_cambio_en_las_comedias_de_las_series_de_television_Analisis_de_Larry_David_Curb_your_enthusiasm_HBO_2000_y_Que_fue_de_Jorge_Sanz_Canal_2010
- Field, S. (1995). *El manual del guionista: Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Plot Ediciones.
- Field, Syd. (1994). *El Libro del guión: Fundamentos de la escritura de guiones*. Plot.
- Fonseca Hernández, C., & Quintero Soto, M. L. (2009). *La Teoría Queer: la deconstrucción de las sexualidades periféricas*. 44–60.
- Galán Fajardo, E. (2007). *FUNDAMENTOS BÁSICOS EN LA CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE PARA MEDIOS AUDIOVISUALES*.
- Gallegos Argüello, M. del C. (2012). LA IDENTIDAD DE GÉNERO: MASCULINO VERSUS FEMENINO. *I Congreso Internacional de Comunicación y Género*, 705–718.
- García Martínez, A. (2004). En las fronteras de la no-ficción. El falso documental (definición y mecanismos). *Dadun. Depósito Académico Digital Universidad de Navarra* . <https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/14351/1/En%20las%20fronteras%20de%20la%20no%20ficci%c3%b3n.%20El%20falso%20documental%20%28definici%c3%b3n%20y%20mecanismos%29.PDF>
- García, P. H. (2011). Las Webseries: Evolución y características de la ficción española producida para Internet. *Rev. Faro. Valparaíso. Chile. Número 13, 13*, 91–100. <http://web.upla.cl/revistafaro/2011>
- Goodman, M. (2017). *Representación de personas LGBTQ sorprendentemente baja en la televisión en español de acuerdo a un estudio de GLAAD | GLAAD*. GLAAD.

- <https://www.glaad.org/releases/representaci%C3%B3n-de-personas-lgbtq-sorprendentemente-baja-en-la-televisi%C3%B3n-en-espa%C3%B1ol-de>
- Greyfirst Corporation. (2012). *Celtx* (2.9.7). Greyfirst Corporation.
- Herrero Subías, M., & Diego González, P. (2009). Series familiares de televisión: concepto, producción y exportación. El caso de Médico de Familia. *Latina de Comunicación Social*, 64. <https://doi.org/10.4185/RLCS-64-2009-820-238-247>
- I love Lucy - serielistas | Serielistas*. (n.d.). Retrieved April 7, 2022, from <https://www.serielistas.com/i-love-lucy/>
- Kurt Vonnegut on how to write a short story - YouTube*. (n.d.). Retrieved December 21, 2021, from <https://www.youtube.com/watch?v=nmVcIhnvSx8&t=20s>
- Lenton, P. (2021). *Cringe TV and film: Why do we experience cringe? - ABC Everyday*. ABC. EveryDay. <https://www.abc.net.au/everyday/cringe-comedy-tv-why-do-we-cringe/100646596>
- Loi, M. (2017). *Cuerpo y cultura visual en la deconstrucción de los roles de género*.
- López, N. (2008). *Manual del guionista de comedias de televisión* (T&B Editores, Ed.).
- Luna Florit, L. (2013). Mirada cis: Cuerpos y narrativas trans en la ficción seriada de Netflix y Amazon Studios. Análisis de contenido. *Academia. Accelerating the World's Research*.
- Marcías Alba, J. (2003). *24 palabras por segundo. Cómo escribir un guión de cine*. RTVE.
- Martín Camacho, J. (2005). *El humor en la práctica de la psicoterapia de orientación sistémica*.
- Mata, J., & Francia, A. (2008). *Dinámicas y técnicas de grupo* (2nd ed.). CCS.
- McKee, R. (2012). *El guió* (Alba Editorial, Ed.; 2012th ed.). Regan Books.
- Mendezu Rosas, J. A. (2020). *Reality show y discurso de género: una mirada a la teoría de la performatividad de género en el reality show Rupaul's Drag Race*.
- Otero Vázquez, M. (2019). *LA REPRESENTACIÓN TRANS EN FICCIÓN AUDIOVISUAL: EVOLUCIÓN DE LAS NARRATIVAS Y EL VANGUARDISMO DE POSE*. <https://core.ac.uk/download/pdf/286100791.pdf>
- Padilla Castillo, G., & Requeijo Rey, P. (n.d.). La sitcom o comedia de situación: orígenes, evolución y nuevas prácticas. *Journal of Communication*, 1, 187–218.
- Posada Kubissa, L. (2014). Teoría queer en el contexto español. Reflexiones desde el feminismo. In *Daimon* (Issue 63, pp. 147–158). Universidad de Murcia Servicio de Publicaciones. <https://doi.org/10.6018/daimon/190041>
- ¿Qué Es Drag Queen? - Su Definición Y Significado [2021]*. (n.d.). Definición.Xyz. Retrieved December 30, 2021, from <https://definicion.xyz/drag-queen/>

- Real Academia Española. (n.d.-a). *Género*. [Versión En Línea 23.4]. Retrieved December 28, 2021, from <https://dle.rae.es/g%C3%A9nero>
- Real Academia Española. (n.d.). *Guión*. [Versión En Línea 23.4]. Retrieved December 21, 2021, from <https://dle.rae.es/guión>
- Real Academia Española. (n.d.-b). *Humorismo*. [Versión En Línea 23.4]. Retrieved December 21, 2021, from <https://dle.rae.es/humorismo>
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de lengua española*. (n.d.). Versión 23.5 En Línea. Retrieved April 18, 2022, from <https://dle.rae.es/vodevil>
- Romaguera, Joaquim. (1991). *El lenguaje cinematográfico: Gramática, géneros, estilos y materiales*. Ediciones de la Torre.
- Sánchez, J. M. (2019, January 11). *Así es ser Drag Queen en España*. <https://codigopublico.com/rompiendo-codigos/asi-es-ser-drag-queen-en-espana/>
- Sánchez-Escalonilla, A. (2004). *Estrategias del guión cinematográfico* (3rd ed.). Ariel Cine.
- Schmidt, N. E., & Williams, D. (2014). The evolution of theories of humor. *Journal of Behavioral Science*, *15*, 215–231.
- Seger, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables*. Piadós.
- Torreiro, C. (1996, January 14). Slapstick | Cultura | EL PAÍS. *El País*. https://elpais.com/diario/1996/01/14/cultura/821574002_850215.html
- Vicente Marinas, L. (2017). *Queen Bitch: David Bowie, el glam rock y la redefinición de feminidad en las subculturas inglesas de los 70*.
- Word. Inc. (2012). *Canva* (2.5).

Filmografía

- Adem, Júlie. (2018). *Skam España*. Movistar+.
- Aragón, E., & Ecija, D. (1995). *Médico de familia*. Globomedia. Mediaset España. Geca.
- Asher, W. (1951). *I love Lucy*. CBS Television Distribution.
- Cavestany, J., & Fernández Armero, Á. (2017). *Vergüenza*. Movistar+.
- Daniels, G. (2005). *The office*. NBC.
- Doyle, R. (2019). *Bonding*. Netflix.
- Drag Race España*. (2021). Atresmedia y Buendía Estudios.
- Fernández Saiz, D. (2008). *Malviviendo*. Different.
- Glyn-Jones, J. (1946, November 29). *Pinwright's Progress*. BBC Television Server.
- Levinson, S. (2019). *Euphoria*. HBO.
- Lloyd, C., & Levitan, S. (2009). *Modern Family*. American Broadcasting Company.
- Lozano, H. (2019). *Merlí. Sapere Aude*. Movistar+, TV3.
- Lozano, H. (2021). *Merlí Sapere Aude (T2)*. Movistar+, TV3.
- Nunn, L. (2019). *Sex Education*. Netflix.
- RuPaul's. (2009, February 2). *RuPaul's Drag Race*. World of Wonder.
- Shwarz Jeffrey. (2013). *I amb Divine*. Wolfe Video.

Bibliografia d'imatges

Bailey, N.a. "Gaysper" (n.d). [Il·lustració]. Recuperat de:
<https://www.thewatmag.com/creatividad/gaysper-origen-simbolo-empoderamiento-momento>

Field, S. Exemple: Parts d'un guió (1994). Font: El libro del guió. [Escaneig].
Elaboració pròpia.

Flores, I. 2021. Estrella Xtravaganza. Barcelona [Fotografia]. Recuperat de:
<https://metalmagazine.eu/es/post/interview/isaac-flores-2>

Galella, R. 1978. *Lady Divine during Birthday Celebration for Grace Jones at Xenon Disco in New York City* [Fotografia]. Recuperat de:
<https://www.vintag.es/2019/11/divine-1970s-1980s.html>

Fotogramas. 2021. Eusebio Poncela en Merlí. Sapere Aude. [Fotograma]. Recuperat de:
https://hips.hearstapps.com/hmg-prod.s3.amazonaws.com/images/eusebio-poncela-35-50-2-1617533222.jpg?crop=1xw:1xh:center,top&resize=980:*

Heras, M. n.d. Merlí. Sapere Aude: imágenes episodio 3. [Fotografía]. Recuperat de:
https://comunicacion.movistarplus.es/wp-content/uploads/2021/04/MERLI.T2_CAP.3_mariaheras_STILLS.PLAYA-1-of-7.jpg

N.a. N.d. Priscila local. [Fotografia]. Recuperat de:
<https://www.priscillacafe.com/shows/wp-content/uploads/2021/02/priscilla-shows-local.jpg>

N.a. N.d. Priscila bingo i show. [Fotografía]. Recuperat de:
<https://www.priscillacafe.com/shows/wp-content/uploads/2021/02/drag-show-Barcelona-Priscilla-16-1024x682.jpg>

N.a. N.d. Euphoria. Ball de fi de curs. [Fotograma]. Recuperat de:
https://www.formulatv.com/images/noticias/94500/94573/1_jgaNERcB6Ue3284F95ztJkHvYq0oP1iL7.jpg

N.a. N.d. Alaska. Bandas de la movida. [Fotografia] Recuperat de:
https://www.cronicajalisco.com/nimágenes/9/2017-11-21_08-11-19_5660.jpg

N.a. N.d. Eric Effiong. [Fotograma]. Recuperat de:

https://mx.web.img3.acsta.net/r_1280_720/newsv7/21/09/20/20/47/5572411.jpg

N.a. 2022 Mem basat en "Gaysper". (2022) [Captura de pantalla]. Elaboració pròpia.

Rock, M. 1973. Bowie with cigarette. UK. [Fotografia] Recuperat de:

<https://vistelacalle.com/wp->

[content/uploads/2015/11/212bowie_c_mickrock_jpg_3372_north_660x_white.jpg](https://vistelacalle.com/wp-content/uploads/2015/11/212bowie_c_mickrock_jpg_3372_north_660x_white.jpg)



Centre adscrit a la



Grau en Mitjans Audiovisuals

CREACIÓ D'UNA FICCIÓ SERIADA AMBIENTADA A UN BAR DRAG QUEEN

– Annexos

Memòria Treball Aplicat

Maria Romero
Tutor: Xavier Roldan
Curs 2021-22



Índex

Índex de figures	III
1. Annex I: Procés creatiu	5
1.1 Pluja d'idees	5
1.2 Línies temporals primeres idees	6
1.3 Línia temporal "El Dragonas"	7
1.4 Escaleta "El Dragonas"	10
2. Annex II: Fitxa de personatges	15
2.1 Antonio (La Dragona)	15
2.2 Pablo (Lady Leonarda)	17
2.3 Rai (Cielo de Cuero)	19
2.4 Joan (Iris Explosiva)	21

Índex de figures

1. Pluja d'idees 2. Font: Elaboració pròpia (2022)	5
2. Pluja d'idees 1. Font: Elaboració pròpia (2022).....	5
3. Pluja d'idees 3. Font: Elaboració pròpia (2022).....	5
4. Primeres idees 2. Font: Elaboració pròpia (2022)	6
5. Primeres idees. Font: Elaboració pròpia (2022)	6
6. Línia temporal V1. Font: Elaboració pròpia (2022)	7
7. Línia temporal 2 V1. Font: Elaboració pròpia (2022)	7
8. Línia temporal Def. 1 Font: Elaboració pròpia (2022)	8
9. Línia temporal Def. 2 Font: Elaboració pròpia (2022)	8
10. Línia temporal Def. 4 Font: Elaboració pròpia (2022).....	9
11. Línia temporal Def. 3. Font: Elaboració pròpia (2022).....	9
12. Escaleta V1. Font: Elaboració pròpia (2022). Captura de pantalla.....	10
13. Escaleta V2. Font: Elaboració pròpia (2022). Captura de pantalla.....	11
14. Escaleta V3 Part 1. Font: Elaboració pròpia (2022). Captura de pantalla.....	12
15. Escaleta V3 Part 2. Font: Elaboració pròpia (2022). Captura de pantalla.....	12
16. Escaleta V4 Part 1. Font: Elaboració pròpia (2022). Captura de pantalla.....	13
17. Escaleta V4 Part 2. Font: Elaboració pròpia (2022). Captura de pantalla.....	14
18. Fitxa personatge Antonio 1. Font: Elaboració pròpia (2022). Captura de pantalla ..	15
19. Fitxa personatge Antonio 2. Font: Elaboració pròpia (2022). Captura de pantalla. .	16
20. Fitxa personatge Pablo 1. Font: Elaboració pròpia (2022). Captura de pantalla.	17
21. Fitxa personatge Pablo 2. Font: Elaboració pròpia (2022). Captura de pantalla.	18
22. . Fitxa personatge Rai 1. Font: Elaboració pròpia (2022). Captura de pantalla.	19
23. Fitxa personatge Rai 2. Font: Elaboració pròpia (2022). Captura de pantalla.	20
24. Fitxa personatge Joan 1. Font: Elaboració pròpia (2022). Captura de pantalla.	21
25. Fitxa personatge Joan 2. Font: Elaboració pròpia (2022). Captura de pantalla.....	22

1. Annex I: Procés creatiu

1.1 Pluja d'idees

IDEES GUIÓ

- Thriller → Mujer se encuentra en casa el cadáver de su marido, la acusan de su muerte → Giro de la rentat.
- * Persona que cada día / cada persona pren una personalitat diferent (faci el que faci sempre se sent jutjada i això la porta a canvia de personalitat) → La búsqueda de una misma en base a complacer a los demás
- Curt (Por) → da ratonera, no saber com sortir d'un edifici, no sars el que trobaràs al creuar la porta.
- Serie → Relaciones humanas que ponen d'un fil, les històries s'entrellacen entre elles (ref. at)

Neurosis. Humor, amor y surrealismo → conversaciones en el que un miembro está neurótico y el otro intenta sacarlo de ahí a base de amor, humor o surrealismo (ref. gente hablando)

- Serie/peli → 4 personatges que tenen en comú la seva psicòloga. Serie gravada amb càmeres de mòbil → Videotrucades.

* Una chica tiene un trauma y quiere acabar con su vida, después de probar distintas terapias su última esperanza es una pastilla que borra su memoria → Despersonalizarse para volver a ser. construcción de la misma vida, hará lo mismo? reencontra con el factor traumático, qué hará?

2. Pluja d'idees 1. Font: Elaboració pròpia (2022)

1. Pluja d'idees 2. Font: Elaboració pròpia (2022)

- Històries d'un dol P.K.D.G.

- "El que no vaig fer" → Alteració de records i el temps, possibilitat alternatives.
- Una mujer es obligada a escribir la carta de despedida hacia su hijo, la meten fingiendo un suicidio, cuando el niño crece está convencido de que no fue un asesinato (¿y si no está muerta?)

3. Pluja d'idees 3. Font: Elaboració pròpia (2022)

1.2 Línies temporals primeres idees

DE QUÈ VULL PARLAR?

Empatia, amor, no tòpics, por, futur, arrossegat pòstest.
 no crear un personatge, abisme,
 arrel del seu finic, vull
 trencar les sitcoms, vull
 crear una distopia,
 complaure als demés.

IDEA NOI / MARE / DRAG

IDEES QUE MÉS N'AGRADEN

- * Persona que canvia la seva personalitat
- * Relacions humanes que penjen d'un fil
 ↳ Neurosis ⇒ humor, amor i surrealisme
- * Estat totalitari digital ⇒ Tornar a l'anàlogic, & la nostàlgia ens farà el·lures.
- * DRAG QUEEN

¿QUÈ BUSCAI CUANDO NO TE ENCUENTRAS?

COM CREAR CONEXIONS?

- Escola, ball,

5. Primeres idees. Font: Elaboració pròpia (2022)

QUE BUSCAR CUANDO NO TE ENCUENTRAS

⇒ HUMOR (sèrie 20 min ep?)

NOIA (18)

⇒ FAMILIA HUNIC

↓

PARE MARE
(PASSA de tot)

↓

MARE + PARE

→ La mare es desentén, la noia es busca la vida.

→ El pare no vol que acabi com la mare. → Emprèn el viatge amb una amiga seva.

Recorregut dels aniversaris de la nena fins a arribar a l'edat actual.

Descobrix també com era el seu pare.

Pare li dona una caixa amb desitjos → **+18**

Portaran a un conjunt de situacions surrealistes, el pare sabia com era la seva filla però que no s'havia trobat o s'havia perdut amb el del divorci dels seus pares.

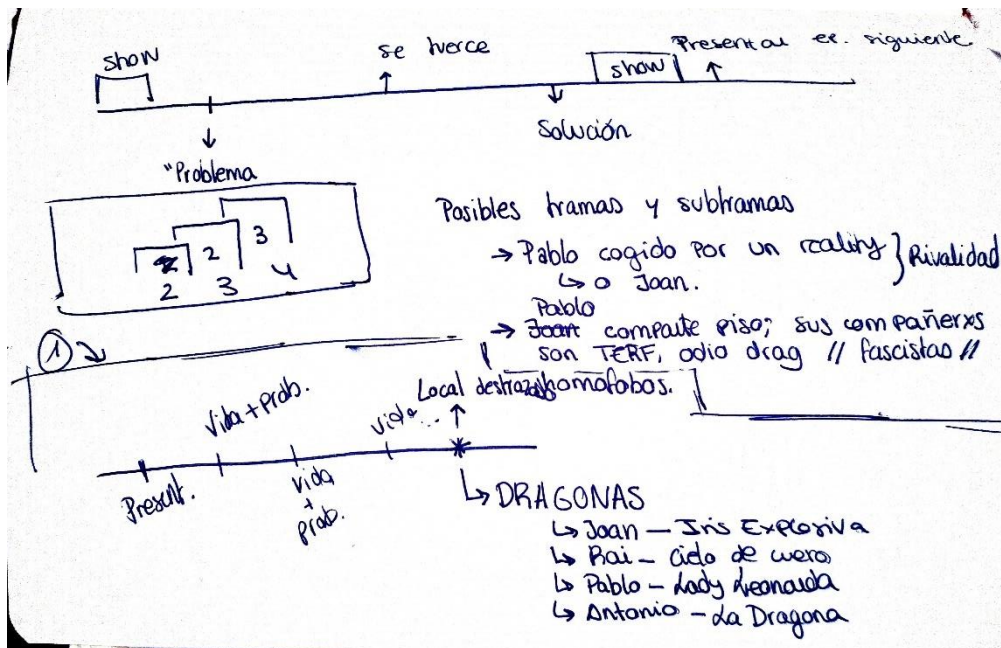
1. Voluntariat passejar gossos ⇒ Cos gegant escapat del col·legi, trepitjar mercat
2. Cantar a un geriàtric, cuidar avis ⇒ Agravant avis.
3. Dormir amb indigents ⇒ Yonhis, donar malament ajuda
- 4.
- 5.

4. Primeres idees 2. Font: Elaboració pròpia (2022)

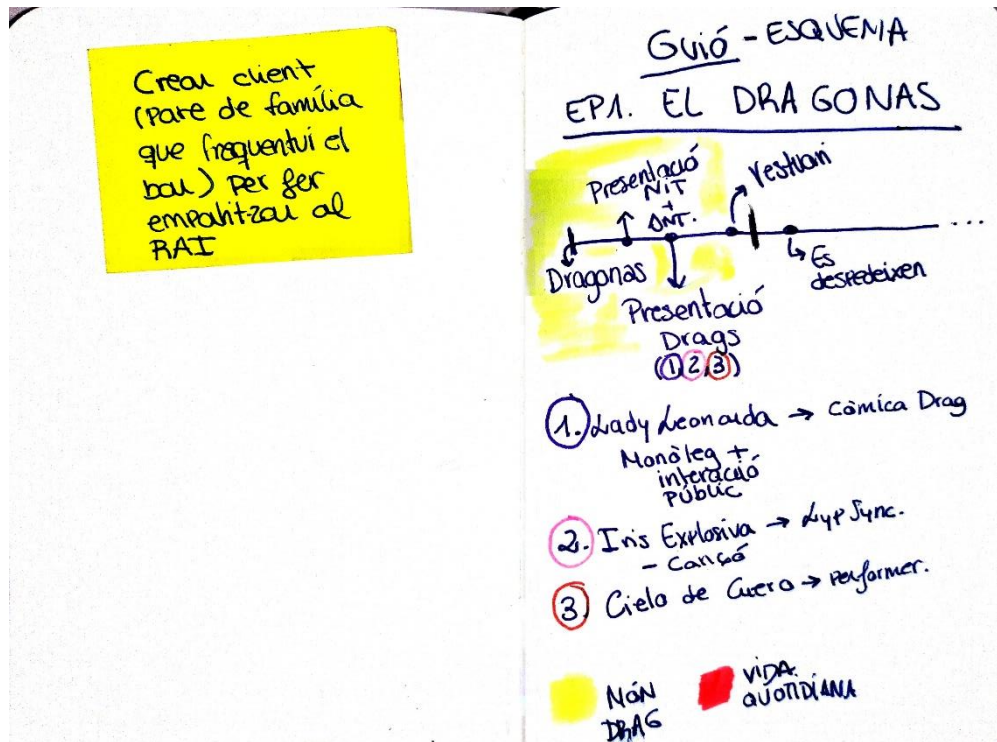
1.3 Línia temporal "El Dragonas"

- EP 1. EL DRAGONAS (3 min)**
- ① → Presentación del bar ~~estado~~ show. JOAN, PABLO, RAI, NIT, ANTONIO se van a casa después de trabajar.
 - ② → Joan se va a su casa, sus padres no saben que algunas noches achúa, les miente.
 - ③ → Antonio llega a su casa, decorada muy soldónica, está agotado, no puede apenas sentarse sin quejarse. Se toma muchas pastillas. Decorado con fotos suyas de "Dragona", recorda esos momentos.
 - ④ → Pablo llega a su piso, compartido, se lleva muy bien con sus compañeros, una informa que se va del piso la semana siguiente, pero les ayudaría a buscar a alguien.
 - ⑤ → Rai y Nit, llegan a su piso, unas "ruinas" reformadas por Rai hace años, hasta que esta lo suficientemente bien como para vivir. Rai le comenta a Nit que quizá lo hacen fijo, le presenta su dilema moral.
 - ⑥ → algunos llegan al día siguiente al bar y lo han pelado todo, Antonio les pide ayuda para arreglarlo.

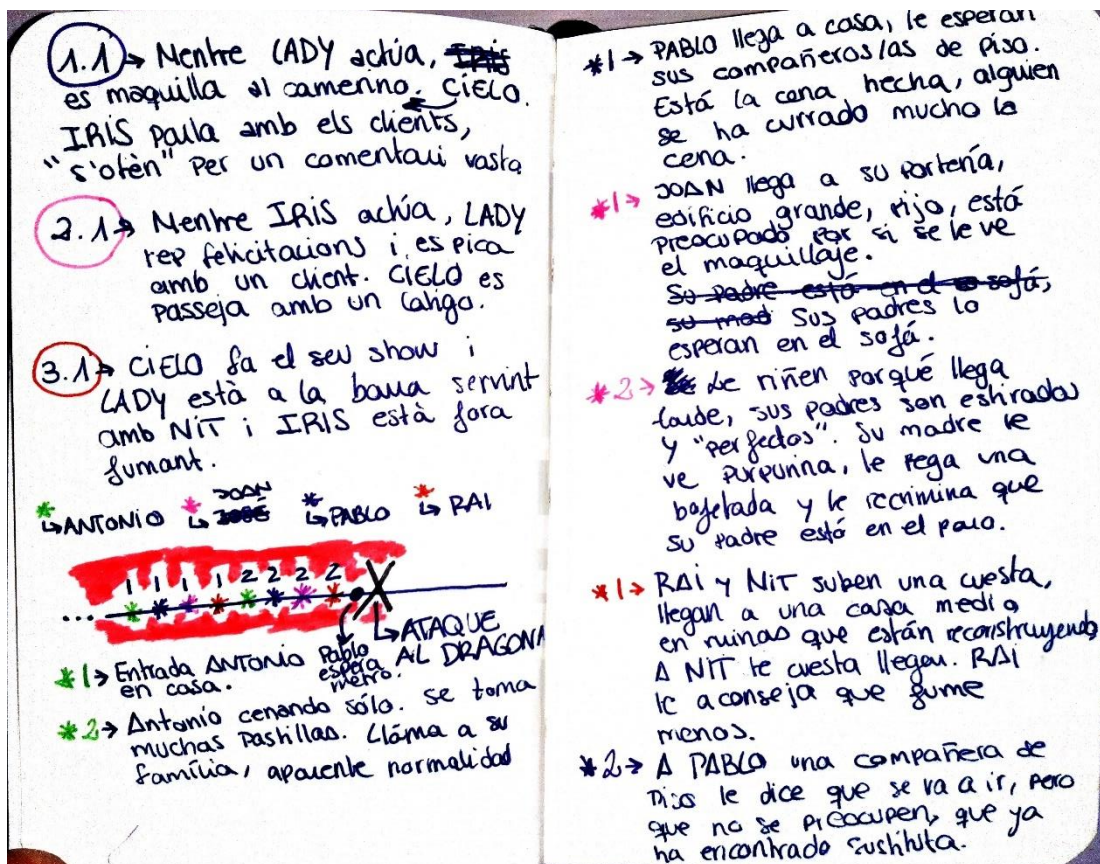
6. Línia temporal VI. Font: Elaboració pròpia (2022)



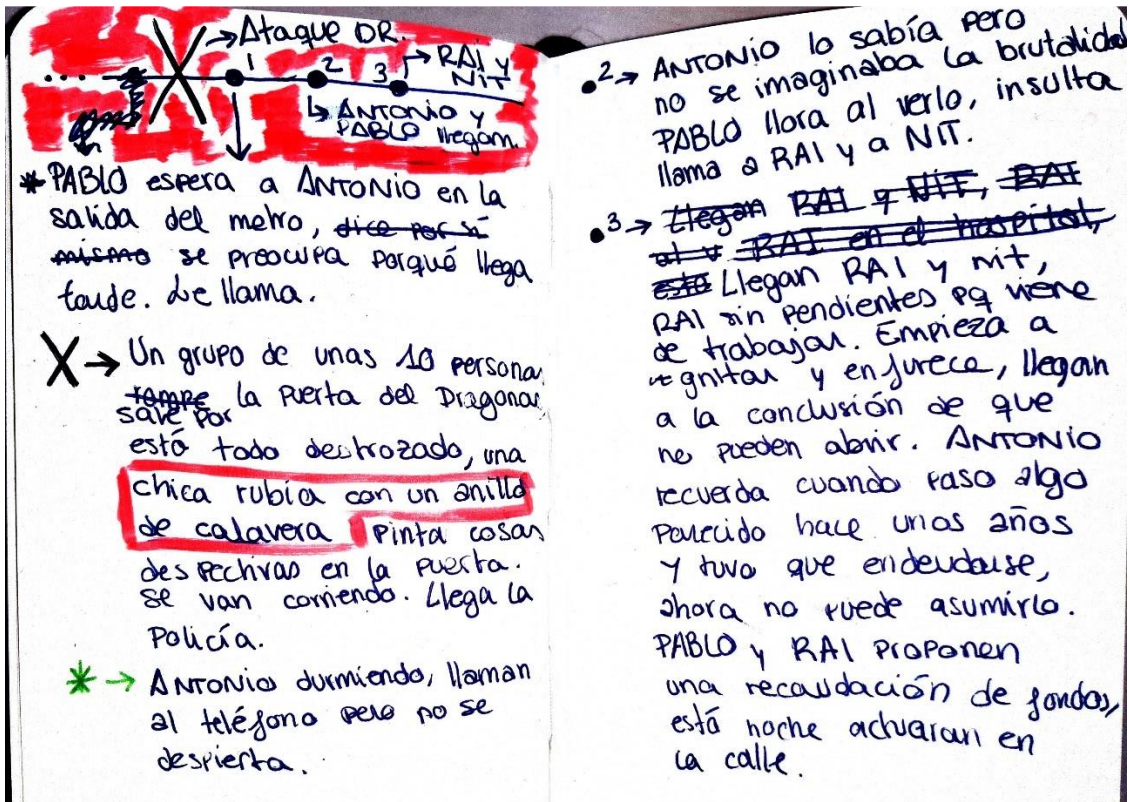
7. Línia temporal 2 VI. Font: Elaboració pròpia (2022)



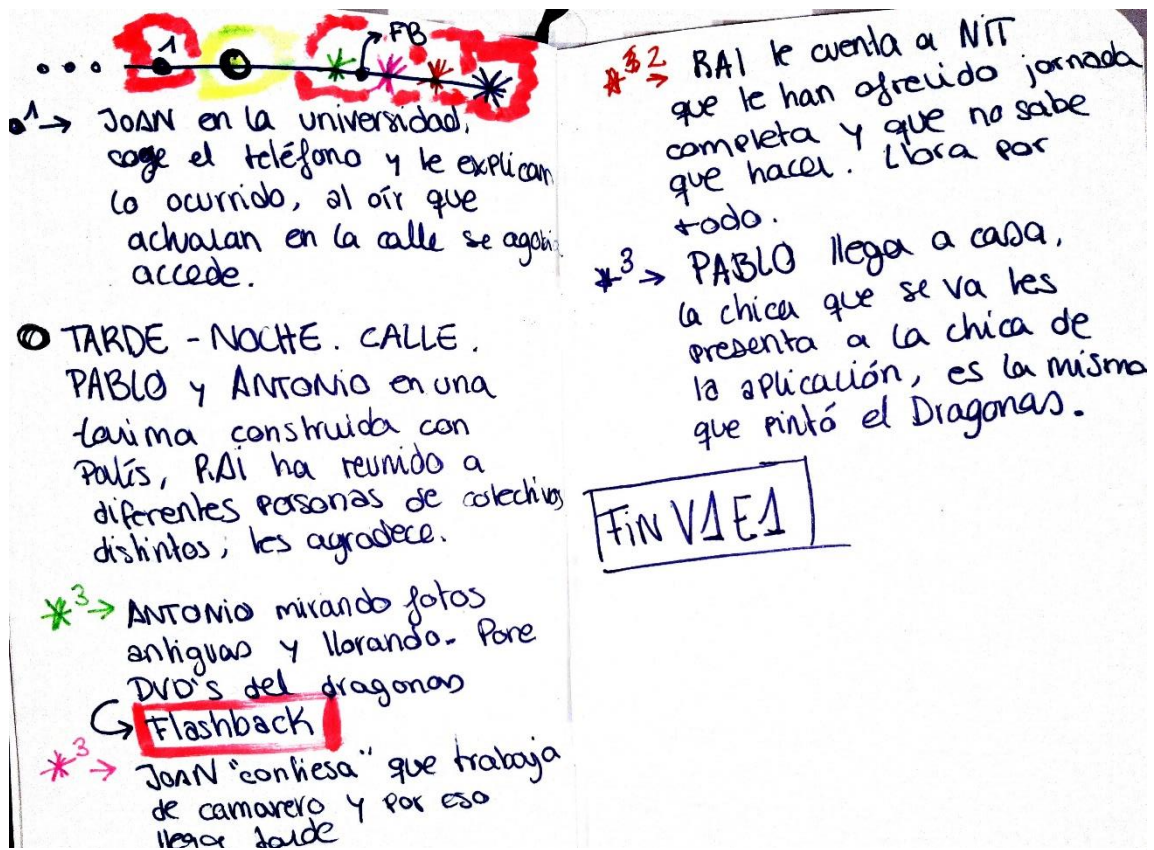
8. Línia temporal Def. 1 Font: Elaboració pròpia (2022)



9. Línia temporal Def. 2 Font: Elaboració pròpia (2022)



11. Línia temporal Def. 3. Font: Elaboració pròpia (2022)



10. Línia temporal Def. 4 Font: Elaboració pròpia (2022)

1.4 Escaleta “El Dragonas”

ESCALETA EPISODIO 1.

1. El Dragonas en pleno apogeo, entra Mel en el local, habla con Nit y le pregunta sobre el trabajo. Mel busca a “La Dragona”
2. Mel se encuentra con “La Dragona”, le dice que vaya al día siguiente a las 17h con su personaje Drag.
3. Mel al día siguiente realiza su show. Antonio la contrata y Mel pregunta sobre el tiempo que hace que está abierto.
4. Antonio empieza a contar la historia del bar
5. Dragonas 1995, Antonio joven, con 27 años entra a un local en el que no hay prácticamente nada con el casero, se lo queda.
6. El mismo bar ya reformado y amueblado, gente en el interior, un joven Paul tontea con Antonio, en ese momento camarero, junto a dos camareros más.
7. Chicos entrando al local insultando a los clientes, la gente se asusta y les increpa también.
8. Chicos pintando la fachada del local.
9. Antonio en el local, menos gente, hablando con Paul, Antonio está preocupado. Vuelven los mismos chicos y rompen mobiliario del local. Algunos se enfrentan a ellos. Llaman a la policía.
10. Paul ayuda a Antonio a pintarlo todo, llaman a amigos que les ayudan también. Paul le cuenta a Antonio que es ~~performer~~ Drag y le pregunta si podría actuar, Antonio le cuenta que él también está interesado por el mundo del Drag y que podría ser una buena idea para reinventar el local.
11. Todos antes de abrir escuchan la historia que cuenta Antonio, se estremecen y Rai se enfada, recuerda unos altercados que hubo en 2013 parecidos.
12. Dragonas 2019, Rai recibe un mensaje de Nit, que le avisa de que les están increpando dentro del bar. Rai se enfada
13. Llega Rai con más gente, echan a los chicos.
14. Antonio explica que después de estos hechos desagradables, tanto trabajadores como clientes se unieron más que nunca, y por eso para él, esto es su familia.
15. Se dirigen a su particular camerino, se visten para empezar el show mientras hablan de su vida, Mel ~~les~~ acompaña, y pregunta sobre alguna habitación disponible para entrar a vivir.

12. Escaleta VI. Font: Elaboració pròpia (2022). Captura de pantalla.

ESCALETA EPISODIO 1

1. Barra del Dragonas, Njit está sirviendo copas y Antonio sentado en la barra, hay familiaridad con los clientes.
2. Show de las distintas Drags.
 - Lady Leonarda con su show de comedia, muy basto pero todo el mundo se parte con ella.
 - Iris Explosiva baila de forma elegante pero con muchas ganas, la gente le sigue el rollo.
 - Cielo de cuero, más de noche, un público distinto. Show un poco más “Monster” con atuendo dominatrix e interacción con el público.
3. Se están acabando de vestir de calle, Rai y Pablo siguen maquillados pero se van así, mientras que Joan pone mucho ímpetu en quitarse todo el maquillaje.
4. Se despiden en la puerta y se van.
5. Antonio entrando en su casa, decorada de forma folclórica y muy recargada.
6. Antonio se sienta en el sofá mientras se queja al sentarse.
7. Pablo llega a su piso, que lo comparte con tres personas más, se llevan muy bien y lo estaban esperando para cenar.
8. Joan sube en ascensor, antiguo y elegante y mira con detalle que no tenga maquillaje.
9. Joan entra a su casa, de techo alto, minimalista y con gusto para la decoración, sus padres están sentados en un largo sofá, su madre le ha hecho la cena.
10. Rai y Njit suben por una cuesta del Carmel, llegan a su casa, que se encuentra en una pequeña bajada entre hierbas. Está reconstruida a mano por Rai.
11. Antonio acabando de cenar en la mesa del comedor, tiene muchas pastillas en la mesa, se las toma y se queda mirando sus fotos de “La Dragona”.
12. Flashback de La Dragona de joven, donde se ve el mismo bar, a Antonio rodeado de gente y realizando su show.
13. Pablo acabando de recoger los platos, una de las compañeras le dice que tiene que dejar el piso la semana que viene por una oferta de trabajo en otro sitio, a todos les sabe muy mal, ya que se llevaban muy bien.
14. La compañera dice que les ayudará a buscar a otra persona, todos se instalan aplicaciones y empiezan a buscar mientras “marujean” sobre la gente que van viendo como si fuera Tinder.
15. Joan habla con sus padres, le preguntan que porqué llega tan tarde y les miente, siguen hablando y su madre se da cuenta de que lleva purpurina, se ríe y le hace saber que no pasa nada si sale o hace cualquier cosa, que ya es mayor. Joan se siente un poco culpable. Se va a la cama.
16. Rai y Njit en un sofá un poco destrozado, Rai le comenta a Njit que le han ofrecido un contrato de jornada completa en el hospital y no sabe que hacer, ya que eso no va con él. Njit al ver que se enfada al hablar de esto y que realmente no sabe que hacer le aconseja que se vayan a dormir.
17. Antonio y Pablo llegan al Dragonas, tienen pintadas en la fachada y la cristalera petada. En un primer momento se creen que les han entrado a robar, pero al entrar ven que sólo hay más pintadas. Avisan a los demás por si pueden ir.
18. Llegan al Dragonas. Rai está furioso, lo compara con distintos problemas sociales, y propone buscar quien ha sido, por el contrario Joan tiene miedo, no quiere que le pase nada, no quiere que lo agredan, es su primer contacto con la realidad. Pablo opta por denunciar y Antonio por arreglarlo y dejarlo estar, sabe que poca gente hará algo. Ante tanta diversidad de opiniones hay cierta disputa y discusión, pero acaban poniéndose manos a la obra para no ver más su local (y para algunos su hogar) así.

13Escaleta V2. Font: Elaboració pròpia (2022). Captura de pantalla.

ESCALETA V3

1. Barra del Dragonas, Nit está sirviendo copas y Antonio sentado en la barra, hay familiaridad con los clientes.
2. Lady Leonarda haciendo su **comedy** show, interactuando con el público
3. Cielo se maquilla en el camerino
4. Iris habla con clientes.
5. Iris realiza su actuación **lip sync** y anima a la gente a que baile
6. Cielo se pasea con un látigo entre las manos
7. Lady está con clientes, algunos la felicitan y otro le hace una broma de mal gusto, se pica.
8. Cielo tiene un **dark** show un poco más ambiguo y gótico
9. Lady está en la barra hablando con NIT
10. Iris fuera fumando preocupada, hasta que entra alguien y se "transforma" de repente, vuelve a estar feliz.
11. Se están acabando de vestir de calle, Rai y Pablo siguen **maquillados** pero se van así, mientras que Joan pone mucho ímpetu en quitarse todo el maquillaje.
12. Se despiden en la puerta y se van.
13. Antonio entrando en su casa, decorada de forma folclórica y muy recargada.
14. Pablo llega a casa, está la cena hecha, muy bien elaborada, sus compañeros le esperan para cenar
15. Joan llega a su porteria, de techo alto y elegante (muy pijo),
16. Joan entra en el ascensor, sigue preocupado por si se le ve algo de maquillaje.
17. Rai y Nit suben una cuesta, llegan a una casa medio en ruinas, a Nit le cuesta llegar, Rai le aconseja que deje de fumar.
18. Antonio acabando de cenar, acompañado por su gato. Se toma muchas pastillas al acabar de cenar, le llama su familia y aparenta normalidad.
19. Pablo cenando con sus compañeros de piso, una compañera les dice que se va a ir del piso, pero que no quiere que se preocupen, que ya ha encontrado una sustituta por una aplicación.
20. Joan en casa, sus padres le preguntan porqué llega tan tarde, dice que se ha quedado estudiando, su madre le ve restos de maquillaje, le da una bofetada y le recrimina que ha salido de fiesta, mientras su padre se ha quedado sin trabajo.
21. **El dragonas** de noche, unas cinco personas salen del local, destrozado. Una chica rubia, a la que no se le ve bien la cara, escribe en la fachada distintas cosas ofensivas. Lleva un anillo de calavera. Llega la **policia** pero ya se han ido.
22. Antonio durmiendo, llaman al teléfono, pero no se despierta.
23. Pablo espera a Antonio en la salida del metro para abrir juntos. Está impaciente porque no llega, le llama.
24. Antonio saliendo de comisaria, le coge el teléfono y le dice que ahora llega.
25. Antonio y Pablo llegan **al dragonas**, Antonio se pone a llorar. Pablo se enfada, llama a Rai y Nit.
26. Rai en el hospital les coge el teléfono, se pide el resto de día libre y va para allá.

14. Escalera V3 Part 1. Font: Elaboració pròpia (2022). Captura de pantalla

27. Llegan Nit y Rai. Rai al verlo se enfada mucho y llora de impotencia, Pablo está más calmado. Llegan a la conclusión de que no podrán abrir hoy. Antonio después de distintas reformas no puede asumir repararlo, ya que tubo que endeudarse y aun lo está pagando. Rai propone una recaudación de fondos, a Pablo le parece muy buena idea, y empiezan a organizarlo. Rai llama a distintas organizaciones y plataformas en las que esta metido para que se solidaricen.
28. Joan en la universidad, entorno muy pijo. Le cuentan lo sucedido y le dicen que hoy actuaran en un sitio improvisado en la calle, Joan al principio se escandaliza y se agobia, luego accede. Sus amigos le preguntan sobre la llamada, el dice que está trabajando de camarero, pero en un restaurante muy exclusivo.
29. Pablo y Antonio en una tarima construida con palés agradecen a todo el mundo que ha venido, e incluso drags de otros locales para recaudar más fondos.
30. Antonio llega a casa, se pone a mirar fotos antiguas **del dragonas** y se pone a llorar, pone un DVD del Dragonas cuando abrió
31. El vídeo, Antonio vestido de la Dragona actuando, la gente se parte con él, se abraza con las otras drags.
32. Antonio le da un beso a una foto que sale él cómo Dragona y otra Drag Queen.
33. Joan llega a casa sin maquillaje, **le** dice a sus padres que llega tarde porqué está trabajando en un bar "de bien" en el que trabaja también una amiga suya de la universidad, y que no se preocupen
34. Rai le cuenta a Nit que le han ofrecido trabajar en jornada completa en el hospital, y que no sabe que hacer, lo de tener un trabajo así no va mucho con él, pero se lo está pensando, pero siente que traiciona a lo que siempre ha querido.
35. Pablo llega a casa, le presentan a la nueva compañera de piso, tiene la misma melena y el mismo anillo que la chica que destrozó el dragonas.

15. Escalera V3 Part 2. Font: Elaboració pròpia (2022). Captura de pantalla.

ESCALETA V4

1. Barra del Dragonas, Nit está sirviendo copas y Antonio sentado en la barra, hay familiaridad con los clientes.
2. Lady Leonarda haciendo su comedy show, interactuando con el público
3. 4. Cielo se maquilla en el camerino
4. 3. Iris habla con clientes.
5. Iris realiza su actuación lip-synç y anima a la gente a que baile
6. Cielo se pasea con un látigo entre las manos (reducida)
7. Lady está con clientes, algunos la felicitan y otro le hace una broma de mal gusto, se pica.
8. Cielo tiene un dark show un poco más ambiguo y gótico
9. Lady está en la barra hablando con NIT (reducida)
10. Iris fuera fumando preocupada, hasta que entra alguien y se “transforma” de repente, vuelve a estar feliz. (Eliminada)
11. Se están acabando de vestir de calle, Rai y Pablo siguen maquillados pero se van así, mientras que Joan pone mucho ímpetu en quitarse todo el maquillaje.
12. Se despiden en la puerta y se van.
13. Antonio entrando en su casa, decorada de forma folclórica y muy recargada.
14. Pablo llega a casa, está la cena hecha, muy bien elaborada, sus compañeros le esperan para cenar (Reducida)
15. Joan llega a su portería, de techo alto y elegante (muy pijo),
16. Joan entra en el ascensor, sigue preocupado por si se le ve algo de maquillaje.
17. Rai y Nit suben una cuesta, llegan a una casa medio en ruinas, a Nit le cuesta llegar, Rai le aconseja que deje de fumar. (Reducida)
18. Antonio acabando de cenar, acompañado por su gato. Se toma muchas pastillas al acabar de cenar, le llama su familia y aparenta normalidad.
19. Pablo cenando con sus compañeros de piso, una compañera les dice que se va a ir del piso, pero que no quiere que se preocupen, que ya ha encontrado una sustituta por una aplicación.
20. Joan en casa, sus padres le preguntan porqué llega tan tarde, dice que se ha quedado estudiando, su madre le ve restos de maquillaje, le da una bofetada y le recrimina que ha salido de fiesta, mientras su padre se ha quedado sin trabajo.
21. El dragonas de noche, unas cinco personas salen del local, destrozado. Una chica rubia, a la que no se la ve bien la cara, escribe en la fachada distintas cosas ofensivas. Lleva un anillo de calavera. Llega la policia pero ya se han ido. |
22. Antonio durmiendo, llaman al teléfono, pero no se despierta.
23. Pablo espera a Antonio en la salida del metro para abrir juntos. Está impaciente porque no llega, le llama.
24. Antonio saliendo de comisaria, le coge el teléfono y le dice que ahora llega.
25. Antonio y Pablo llegan al dragonas, Antonio se pone a llorar. Pablo se enfada, llama a Rai y Nit.
26. Rai en el hospital les coge el teléfono, se pide el resto de día libre y va para allá.
27. Llegan Nit y Rai. Rai al verlo se enfada mucho y llora de impotencia, Pablo está más calmado. Llegan a la conclusión de que no podrán abrir hoy. Antonio después de distintas reformas no puede asumir repararlo, ya que tuho que endeudarse y aun lo está pagando. Rai propone una recaudación de fondos, a Pablo le parece muy buena idea, y empiezan a organizarlo. Rai llama a distintas organizaciones y plataformas en las que esta metide para que se solidaricen.
28. Joan en la universidad, entorno muy pijo. Le cuentan lo sucedido y le dicen que hoy actuaran en un sitio improvisado en la calle, Joan al principio se escandaliza y se

- agobia, luego accede. Sus amigos le preguntan sobre la llamada, el dice que está trabajando de camarero, pero en un restaurante muy exclusivo.
29. Pablo y Antonio en una tarima construida con palés agradecen a todo el mundo que ha venido, e incluso drags de otros locales para recaudar más fondos.
 30. Antonio llega a casa, se pone a mirar fotos antiguas del dragonas y se pone a llorar, pone un DVD del Dragonas cuando abrió
 31. El vídeo, Antonio vestido de la Dragona actuando, la gente se parte con él, se abraza con las otras drags.
 32. Antonio le da un beso a una foto que sale él cómo Dragona y otra Drag Queen.
 33. Joan llega a casa sin maquillaje, le dice a sus padres que llega tarde porque está trabajando en un bar “de bien” en el que trabaja también una amiga suya de la universidad, y que no se preocupen
 34. Rai le cuenta a Nit que le han ofrecido trabajar en jornada completa en el hospital, y que no sabe que hacer, lo de tener un trabajo así no va mucho con él, pero se lo está pensando, pero siente que traiciona a lo que siempre ha querido.
 35. Pablo llega a casa, le presentan a la nueva compañera de piso, tiene la misma melena y el mismo anillo que la chica que destrozó el dragonas.

17. *Escaleta V4 Part 2. Font: Elaboració pròpia (2022). Captura de pantalla.*

2. Annex II: Fitxa de personatges

2.1 Antonio (La Dragona)

ANTONIO – LA DRAGONA

FISIOLOGÍA

Nombre: Antonio García Tejada

Edad: 56 años

Sexo: Hombre cis

Postura: Con la espalda recta y la cabeza alta

Apariencia: De pelo pobre, blanco. El paso de los años se aprecia en su rostro.

SOCIOLOGÍA

Ocupación: Dueño de un bar de temática drag

Clase: De procedencia humilde, en la actualidad vive mejor.

Estado civil: Soltero

Entorno familiar: Su familia, muy tradicional, sigue en su pueblo natal y apenas los ve, por lo que considera a los integrantes del Dragonas como su familia.

Influencias culturales:

- **Origen demográfico:** Nativo de Medinaceli, Soria, Castilla y León.
- **Origen social:** Proviene de una familia humilde de un pueblo.
- **Origen religioso:** Ateo, él nunca ha creído ni cree en ninguna variante religiosa, aunque ha sido educado en el cristianismo por parte de su familia.
- **Origen educativo:** Educación secundaria (EGB) en un colegio religioso.

PSICOLOGÍA

Valores: Es una persona leal, democrática, dócil y cree que todo el mundo merece una oportunidad. Cree que todo el mundo debería ser y hacer lo que quisiera en la vida con total libertad. No le gusta que las cosas se den por sentadas.

Ambiciones: Su máxima ambición era lograr tener su propio bar, y lo logró a sus 27 años. Actualmente su meta en la vida es convertir al Dragonas en uno de los mejores bares Drag que se caracterice por su familiaridad.

Tendencia sexual: Homosexual

Frustraciones: No poder mostrar-se cómo es ante su familia, ya que se marchó a causa del rechazo de su familia hacia él.

Temperamento: Flemático, suele esconder sus pensamientos y sentimientos, sólo unos pocos tienen el placer de conocer realmente cómo es, aunque es un buen comunicador.

Actitud: Persona muy trabajadora, soñadora y ambiciosa, le cuesta rendirse cuando se propone algo, por este motivo a temprana edad logró cumplir su sueño y abrir su propio bar.

Complejos: Nunca se ha caracterizado por ser una persona con complejos, pero si que es cierto que actualmente no lleva bien hacerse mayor, por lo que dejó de actuar.

18. Fitxa personatge Antonio 1. Font: Elaboració pròpia (2022). Captura de pantalla

Inconsciente oculto: Se hace de menos a sí mismo por ser mayor y viejo, uno de los motivos que lo movió a dejar de actuar. Nació una envidia hacia sus compañeras.

Motivación-acción-objetivo.

BACKSTORY

Antonio procede de una familia muy tradicional, donde los roles sociales de género están muy establecidos. Cuando era pequeño le gustaba pintarse con el maquillaje de su madre, al principio no se escondía por qué no lo percibía cómo algo malo, hasta que fue sorprendido por su madre, y ella entro en cólera, lo limpió y le dijo que no podía hacer eso más, que no se lo dijera a papá.

Antonio dejó de maquillarse un tiempo hasta que llegó a la adolescencia, ahí se metían con él por tener una expresión corporal no masculina, aguantó esto hasta cumplir los dieciocho y se mudó a Barcelona para ser quien siempre quiso ser.

PERFIL ANTONIO



Hombre, 55 años, se fue a los 18 de su pueblo natal en Soria para mudar-se a Barcelona, ahí descubrió la Barcelona gay i encontró su meta, abrir un bar en Barcelona de temática gay a los 27 años, dónde más tarde se convirtió en un bar de espectáculo Drag Queen y empezó a actuar hasta hace un par de años.

Antonio es una persona alegre y organizada, su experiencia vital le permite que el Dragonas siga hacia delante. También se caracteriza por ser cariñoso, afable, de trato educado y elegante a la hora de vestir.

PERFIL LA DRAGONA

La Dragona es una drag de apariencia "señorona" que sabe reírse de sí misma y de los demás, la interacción con el público es lo que más hace reír.

En su show realiza parodias de las canciones más destacadas de su época (y la de su niñez) a la vez que también tiene una faceta monologuista.



Tag: Los foulard y cómo se envuelve el cuello con ellos.

19. *Fitxa personatge Antonio 2. Font: Elaboració pròpia (2022). Captura de pantalla.*

2.2 Pablo (Lady Leonarda)

PABLO- LADY LEONARDA

FISIOLOGÍA

Nombre: Pablo Martín Rojas

Edad: 26 años

Sexo: Hombre cis

Apariencia: Voluminoso

SOCIOLOGÍA

Ocupación: Performer drag queen.

Clase: Proviene de una familia de clase media

Estado civil: Soltero

Entorno familiar: Sus padres, un poco clásicos, viven en Málaga y él y su hermana en Barcelona, tiene buena relación con ellos.

Influencias culturales:

- **Origen demográfico:** Nativo de la ciudad de Málaga, Andalucía.
- **Origen social:** Proviene de un entorno de clase media, nunca le ha faltado de nada pero tampoco se ha podido permitir muchos lujos, actualmente comparte piso y “sobrevive”
- **Origen religioso:** Entorno familiar religioso, pero él es ateo.
- **Origen educativo:** Estudió la educación infantil y secundaria en un colegio religioso. Al realizar sus estudios de formación profesional en caracterización se encontró a sí mismo.

PSICOLOGÍA

Valores: Es una persona agradecida y fiel con sus amigos (aunque no con sus parejas). Le gusta gustar y ser el centro de atención. Es vengativo y si se siente herido intentará devolverlo de la forma más picara posible.

Ambiciones: Su ambición es llegar a ser reconocido cómo drag queen, triunfar y llegar a la televisión.

Tendencia sexual: Homosexual

Frustraciones: Verse eclipsado en eventos sociales. También siente frustración cuando lleva muchos días monótonos.

Temperamento: Colérico-Sanguíneo, es extravertido buen comunicador y se le da bien crear nuevos vínculos, aunque resulta inestable cuando se siente humillado o de lado, emociones que suele tener a flor de piel, y en ese momento de irritabilidad se muestra más colérico.

Actitud: Es una persona sincera, aparenta seguridad en sí mismo y desprende alegría y felicidad. También se trata de una persona impulsiva.

Complejos: Tiene complejo de inferioridad, aunque se muestra seguro tiene poca autoestima.

Inconsciente oculto: Lucha contra la necesidad de pisar a los demás para brillar en sus momentos de debilidad. La envidia hacia su hermana

20. Fitxa personatge Pablo 1. Font: Elaboració pròpia (2022). Captura de pantalla.

BACKSTORY

Pablo tiene sus raíces en Málaga, Andalucía. Se crio con sus padres y su hermana, con la que se lleva muy bien, aunque siempre la ha envidiado un poco por ser lo que sus padres quisieran que fuera, y ser "perfecta".

Pablo salió del armario y aunque al principio no le hizo mucha gracia a su familia lo aceptaron, mientras que su entorno no le dio ninguna importancia, le dijeron que ya lo sabían y sólo esperaban el momento en el que él mismo lo contara. Su primera relación fue a los 18 años con un chico que le engañó, y a partir de ese momento empezó a relacionarse amorosamente de forma tóxica, nunca más ha vuelto a enamorarse ni a ser una persona fiel, por lo que en este terreno prefiere relacionarse superficialmente.

PERFIL PABLO

Hombre, 26 años, nacido en Málaga y residente en Barcelona des de los 18 años, donde empieza su camino para llegar a su objetivo, ser una drag ~~queen~~ reconocida.

Pablo es una persona extrovertida, alegre y egocéntrica, que le encanta ser el centro de todas las miradas. A la vez es una persona soñadora y trabajadora dispuesta a luchar por sus objetivos.

Es la ~~performer~~ que lleva más tiempo en el Dragonas (4 años) por lo que es la mano derecha de Antonio, el hecho de que ambos hayan dejado su ciudad natal les une aún más.

PERFIL LADY LEONARDA

Lady Leonarda es una drag cómica, apasionada por los colores y dar espectáculo.

Su nombre hace referencia a su signo del zodiaco Leo y todo lo que lo envuelve, una diva.

Lo que más gusta de su show es su humor basto, haciendo remakes de las canciones populares del momento, adjudicándoles letras bastas y ordinarias.



21. Fitxa personatge Pablo 2. Font: Elaboració pròpia (2022). Captura de pantalla.

2.3 Rai (Cielo de Cuero)

RAI-CIELO DE CUERO

FISIOLOGÍA

Nombre: Raimón López Martí

Edad: 29 años

Sexo: No binario

Apariencia: Ruda, imponente.

SOCIOLOGÍA

Ocupación: ~~Performer, enfermerx~~

Clase: Proviene de familia humilde

Estado civil: (Soltero) Con pareja, ~~Nit~~

Entorno familiar: Su familia es clásica pero abierta de mente. Aunque les ha costado, han entendido cómo se siente su hijo, y les da igual. Es ~~hijx unícx~~ y lo único que han querido sus padres es que estudiará y pudiera aspirar a un estilo de vida mejor.

Influencias culturales:

- **Origen demográfico:** Sants, Barcelona, Cataluña
- **Origen social:** Familia humilde, de barrio.
- **Origen religioso:** Ateo
- **Origen educativo:** Estudió en colegios públicos, hizo bachillerato y empezó la carrera de bellas artes, pero no le gustaba que le dijeran cómo ~~tenia~~ que crear, así que dejó la carrera de Bellas Artes y ante el afán de sus padres hacia los estudios realizó una formación cómo auxiliar de enfermería, pero donde más ha aprendido es en la calle.

PSICOLOGÍA

Valores: No le gustan las jerarquías ni la dependencia del dinero para vivir, de ahí su eterno problema con la sociedad. Es de izquierdas, de pensamiento anarquista, y lucha por sus ideales, por eso ~~esta~~ en distintas asambleas de su barrio.

Ambiciones: Aspira a cambiar la sociedad, pero tendrá que conformarse con su entorno. Quiere dejar su trabajo de ~~enfermerx~~ para lograr vivir cómo artista, *drag queer* y variantes artísticas del dibujo y fotografía.

Tendencia sexual: Bisexual, prácticas BDSM

Frustraciones: Es una persona socialmente frustrada, su frustración recae en que sus ideales “utópicos” no sean compartidos con el mundo que le rodea, y ver que cada “logro social” no deja de ser una nimiedad.

Temperamento: Colérico, se deja llevar por sus emociones y sus impulsos, esto lo hace ser una persona inestable e irascible ante conflictos.

Actitud: Es una persona idealista, que lucha por lo que cree, aunque sean causas perdidas. También es una persona justiciera, empática y alegre, aunque por su aspecto la gente piense lo contrario.

22. . Fitxa personatge Rai 1. Font: Elaboració pròpia (2022). Captura de pantalla.

Inconsciente oculto: Dentro de él también quiere tener cierta estabilidad en el futuro, y el futuro le está llegando, por eso en algún momento sabe que tendrá que decidir si vivir en el modelo social actual o salir totalmente de él.

BACKSTORY

Rai nació en el Sants más humilde, y aunque a él no le haya golpeado la vida, si que ha acompañado a amigos suyos en situaciones muy complejas.

Rai vivió el caso de Marc, su amigo de la infancia al que desalojaron de casa juntamente con su familia a los 16 años. Posteriormente su madre se suicido al perder su trabajo y su casa, Marc y Rai al tiempo de lo sucedido decidieron hacer algo como individuos para que nadie tuviera que volver a pasar por eso.

PERFIL RAI



Persona no binaria, 29 años. Estudió Bellas Artes y lo dejó porque no quería que evaluaran su expresión, se metió a estudiar un FP de enfermería ante el afán de sus padres de que estudiara. Tiene cómo hobbies la fotografía y el dibujo.

Su entorno más cercano lo ha conocido mayormente en asambleas o derivados de causas sociales, ya que son los entornos donde se siente más comodx.

Rai desde hace años no se identifica con ninguno de los dos géneros, por eso fluye entre ambos y también lo representa en su personaje drag. Poca gente sabe que tiene un alter ego drag, pero tampoco se esconde.

PERFIL CIELO DE CUERO

Cielo es una drag queer, que quiere alejarse de estereotipos masculinos y femeninos, por lo que su expresión cómo drag también se aleja de ellos, aportando lo que le apetece de cada género a su alter ego Cielo.

Cielo, cuando se sube al escenario transmite toda la rudeza de Rai, pero convertido en elegancia oscura, lo que la hace la Drag más empoderada del bar, que fue lo que ganó a Antonio para que la contratase en su bar, algo diferente en su bar, al estilo dominatrix.

Su show se caracteriza por el Pool Dance y la interacción con el público de forma "despectiva".



23. Fitxa personatge Rai 2. Font: Elaboració pròpia (2022). Captura de pantalla.

2.4 Joan (Iris Explosiva)

JOAN- IRIS EXPLOSIVA

FISIOLOGIA

Nombre: Joan Vidal Segura

Edad: 21

Sexo: Hombre cis

Apariencia: Lo que socialmente se considera “afeminado”

SOCIOLOGIA

Ocupación: Estudiante y *performer drag queen*

Clase: Media

Estado civil: Soltero

Entorno familiar: Joan es hijo único y siempre ha sido un niño muy cuidado y observado, nacido entre algodones. Se lleva bien con su familia, no le hizo falta hacer mención a su condición sexual dado que a sus padres les da igual, siempre que él esté bien, pero no saben que algunas noches es *performer drag*, dado que podrían tener algunos prejuicios hacia él.

Su padre se acaba de quedar sin trabajo, cosa que supone un “drama familiar”, dado que siempre han podido vivir muy bien.

Influencias culturales:

- **Origen demográfico:** Eixample, Barcelona.
- **Origen social:** Proviene de una familia de clase media en la que nunca ha faltado de nada y su familia se ha podido permitir ciertos lujos y caprichos.
- **Origen religioso:** Ateo
- **Origen educativo:** Se formó en un colegio concertado, tanto la educación infantil como secundaria y bachillerato. Actualmente cursa Publicidad en la Universidad Ramón Llull

PSICOLOGIA

Valores: Es una persona ambiciosa que piensa que el dinero sí da la felicidad, aun así es una persona inocente (aun) y con mucha vitalidad. Joan es muy fino, elegante y no le gusta todo lo que sea obsceno o vulgar. Le da mucha importancia a la apariencia.

Ambiciones: Quiere mantener un buen nivel de vida y aumentar su status. En un futuro quiere obtener trabajo de publicista y vender el mundo a través de sus ojos, de color rosa, mientras lo compagina con lo que le apasiona, el drag.

Tendencia sexual: Homosexual

Frustraciones: Su gran frustración es no vivir como le gustaría, ya que él siempre quiere más y lo quiere al momento.

Temperamento: Melancólico, manipulador de forma inconsciente para ocultar como se siente y no sentirse vulnerable y así poder aparentar una permanente felicidad.

Actitud: Aunque le queda mucho por aprender y ver, tiene una actitud altiva en su día a día.

24. Fitxa personatge Joan 1. Font: Elaboració pròpia (2022). Captura de pantalla.

Inconsciente oculto: El sabe que es una persona frágil y sensible, aunque quiera aparentar lo contrario, y eso le lleva sin querer, a hacer daño para que no se lo hagan a él.

BACKSTORY

PERFIL JOAN



Joan es un joven estudiante de 21 años. Se relaciona con el mundo que le rodea de forma activa, y empezar a trabajar en [El dragonas](#) le hará tocar de pies en el suelo y darse cuenta de todo lo que le rodea.

Joan también es una persona alegre, y cuando la conoces inocente, puede hacer comentarios a "mala leche" y meterse con todo el mundo, pero todo cae en una coraza y en su forma de percibir la vulnerabilidad y la fragilidad.

PERFIL IRIS EXPLOSIVA

Iris hace poco que trabaja en el Dragonas, a penas se conoce a fondo con sus compañeras.

Al igual que Joan es una persona alegre y viva, elegante y fina. Pero cuando sale Iris a la luz no importa tanto lo que piensen los demás, y es el alma de la fiesta, con su show de baile es la que hace que todos los clientes acaben bailando.



25. *Fitxa personatge Joan 2. Font: Elaboració pròpia (2022).
Captura de pantalla*

