



TecnoCampus
Escola Superior
Politécnica

Centre adscrit a:



Universitat
Pompeu Fabra
Barcelona

Grau en Mitjans Audiovisuals

DULCES SUEÑOS

Memòria – Volum I

ARIADNA PONS ANGLÈS

PONENT: MIGUEL BARREDA

2017 - 2018



TecnoCampus
Mataró-Maresme

Agraïments

A la meva família. Gràcies als seus esforços s'han pogut adquirir tots els coneixements necessaris per poder aconseguir el graduat en Mitjans Audiovisuals. I com a resultat saber en
que vull dedicar el meu futur professional.

Al meu ponent, Miguel Barreda que m'ha ajudat en tot el procés de creació del meu projecte,
sempre oferint solucions i mai limitacions.

I finalment, agrair a totes aquelles persones que han fet d'aquest treball una aventura on
créixer com a persona, descobrir gent nova i conèixer que els únics límits són els que et poses
tu mateix.

Resum

Aquest projecte vol desenvolupar un curtmetratge de terror psicològic basat en un dels trastorns del son, la paràlisi del son. El producte audiovisual té la finalitat d'entretenir a l'espectador amb una història de terror i, a la vegada, conscienciar a la gent de l'existència d'un trastorn que pateix moltes persones. Per a la seva realització, s'ha fet una investigació prèvia del trastorn i de totes les tasques a realitzar per crear un curtmetratge, per tal de poder plasmar totes aquelles al·lucinacions que pateix la persona afectada, amb un fil narratiu i un aspecte cinematogràfic.

Resumen

Este proyecto quiere desarrollar un cortometraje de terror psicológico basado en uno de los trastornos del sueño, la parálisis del sueño. El producto audiovisual tiene la finalidad de entretener al espectador con una historia de terror y, a la vez, concienciar a la gente de la existencia de un trastorno que sufre mucha población. Para su realización, se ha hecho una investigación previa del trastorno y de todas las tareas a realizar para crear un cortometraje, para poder plasmar todas aquellas alucinaciones que sufren las personas afectada, con un hilo narrativo y un aspecto cinematográfico.

Abstract

This project aims at developing a terror short film based on sleeping disorders, particularly, on sleep paralysis. This audiovisual production wants to entertain the audience with a terror story and, at the same time, it wants to raise awareness on a disorder suffered by a lot of people. In order to get this project done, a previous research of this a disorder has been done together with every task involved in doing a short film, so that we can show the hallucinations suffered by those affected from narrative and cinematographic point of view.

Índex

Índex de Figures.....	II
1. Introducció	1
2. Marc Teòric.....	5
2.1. La Paràlisi del Son.....	5
2.2. El Gènere de Terror.....	6
2.2.1. El Terror Psicològic.....	10
2.3. Fases de Creació.....	11
2.3.1. El Guió.....	11
2.3.1.1. La Història i la Narració.....	13
2.3.1.2. Estructura del Guió.....	14
2.3.1.3. Característiques Estructurals.....	14
2.3.1.4. Els Personatges.....	15
2.3.1.5. Tipus de Guió.....	18
2.3.1.6. Guionatge en el Gènere de Terror.....	21
2.3.2. La Producció.....	22
2.3.3. El Muntatge.....	25
3. Objectius i Abast.....	31
4. Anàlisi del Referents.....	33

Índex de Figures

Fig. 2.3.1.5.1. Exemple de Guió Literari a Dos Columnes.....	19
Fig. 2.3.1.5.2. Exemple de Guió Literari a Una Columna.....	19
Fig. 2.3.1.5.3. Exemple de Guió Tènic.....	20
Fig. 2.3.1.5.4. Exemple de Story Board.....	20
Fig. 2.3.3.1. Exemple Regla de Dmytryk.....	27
Fig. 2.3.3.2. Workflow per Projectes Audiovisuals.....	29
Fig. 4.1. Cartell llargmetratge <i>The Blair Witch Project</i>	34
Fig. 4.2. Cartell llargmetratge <i>The Babadook</i>	37
Fig. 4.3. Fotograma amb esquema de color del llargmetratge <i>The Babadook</i>	39
Fig. 4.4. Cartell llargmetratge <i>A Nightmare on Elm Street</i>	40
Fig. 4.5. Cartell llargmetratge <i>The End of the F...ing World</i>	43
Fig. 4.6. Cartell llargmetratge <i>Rosemary's Baby</i>	45
Fig. 4.7. Cartell llargmetratge <i>Insidious</i>	47
Fig. 4.8. Cartell llargmetratge <i>IT</i>	50
Fig. 4.9. Cartell llargmetratge <i>Ida</i>	52
Fig. 4.10. Fotograma del llargmetratge <i>Ida</i>	54
Fig. 4.11. Cartell curtmetratge <i>Lights Out</i>	55
Fig. 4.12. Fotograma del curtmetratge <i>Lights Out</i>	57

Glossari de termes

Foley Efectes que busquen la recreació de sons, no gravats durant el rodatge.

Dailies Imatges en brut i sense editar.

VFX Efectes especials.

Hertz Unitat de freqüència del Sistema Internacional d'Unitats.

1. Introducció

Aquest projecte de final de grau s'inicia amb la creació i formació d'una idea, i finalitza amb la materialització d'aquesta, obtenint com a resultat final un curtmetratge amb un pressupost molt baix.

El tema del qual tracta el curtmetratge és un dels trastorns del son més comuns, la paràlisi del son. Amb el que es pretén en aquest treball és transmetre les mateixes sensacions que viu una persona patidora d'aquest trastorn. Per aquest motiu, el gènere amb el qual millor es pot descriure i treballar aquest problema és en el gènere de terror, concretament, amb el seu subgènere, el terror psicològic, ja que és un trastorn que afecta principalment al cervell, per tant, el que es vol és jugar amb la ment de l'espectador igual que ho fa la paràlisi amb els seus malalts.

El que es pretén és centrar l'atenció de l'espectador en el trastorn de la protagonista, no en un ésser físic. Per tant, el que es fa per transmetre la por a l'espectador és jugar amb la il·luminació, les ombres i l'ambient tens que rodeja al personatge.

L'elecció d'aquest tema ha estat donada per dos motius. El primer motiu ha sigut el fet que l'autora d'aquest treball ha viscut durant un llarg període de la seva vida aquest trastorn, amb diferents al·lucinacions, algunes d'elles mostrades en el curtmetratge. També es té la intenció de mostrar un problema que afecta molta part de la població i conscienciar a la gent que no el pateix, el que es viu quan es pateix.

L'altre motiu, pel qual s'ha seleccionat aquest tema, és pel fet que és un tema poc treballat i tractat en el cinema de terror, fent d'aquesta idea, una idea innovadora dins el sector, i amb moltes opcions per aprofitar-la.

Per tant, el que es fa en aquest treball és barrejar la ignorància de la gent cap aquest problema i aprofitar-la per crear una idea poc vista en el món cinematogràfic. A més a més d'explicar d'una forma didàctica els símptomes, fent que el mateix espectador els experimenti a través de les sensacions que li pugui arribar a transmetre el conjunt d'elements del curtmetratge.

El que l'espectador podrà observar a la pantalla és la vida de l'Anna una noia d'uns 20 anys, amb bona salut mental que veurà trastocada la seva vida al perdre la seva mare, fet que provocarà l'inici del seu pitjor mal son.

La majoria d'elements que formen aquesta història estan basats en fets de gent real que pateix aquest trastorn. Com pot ser el motiu detonant d'aquest trastorn o les diferents manifestacions de la paràlisi que pateix la protagonista.

Per realitzar aquest treball, s'ha començat amb el guió de la història, ja que actua com a pilar mestre del curtmetratge. Per poder treballar amb més profunditat el guió, se la complementat amb diferents elements, com pot ser el guió tècnic, que ha permès agilitzar el procés de gravació.

Un cop el guió està ben treballat i ja està finalitzat, es passa al pla de producció, per poder confirmar si és possible realitzar el global del treball en el període desitjat i amb el mínim pressupost. A més a més, permet tenir una idea del temps que es destinarà a cada un dels plans que formen el curtmetratge. També inclou el càsting, on s'escull als diferents actors, segons les característiques que es vol reflectir en cada personatge. Un altre element que podem trobar és el tema de les localitzacions, essencials per descriure els personatges i transmetre informació que els mateixos personatges no ens poden donar.

El següent pas a seguir és el del rodatge, que és la materialització de tot el treball previ. En aquest pas es rep l'ajuda de diferents persones, tant d'estudiants de la universitat, com externs a ella, per tal de poder realitzar de manera satisfactòria tot el que s'havia plantejat prèviament.

I per últim, el muntatge, que té l'objectiu de remarcar amb més èmfasis les sensacions desitjades a través de la unió dels diferents plans. Com a punt extra s'ha realitzat una correcció de color per fer més atractiu el curtmetratge, però la feina que s'ha realitzat de forma més exhaustiva ha estat la d'unir les diferents seqüències per donar un missatge concret.

Aquest treball es planteja de forma individual, amb la intenció de posar en pràctica cada un dels processos que formen part de la creació d'un curtmetratge, centrant el treball en els processos de creació i modificació de guió, de producció i muntatge. Evidentment, es té en consideració el gran inconvenient d'executar un rodatge amb una única persona, per aquest motiu, s'ha sol·licitat el recolzament de persones externes, per tal de poder suplir cada una de les posicions que queden lliures. Tot i això s'ha decidit realitzar el rodatge amb un nombre molt reduït de participants.

2. Marc Teòric

En aquest apartat es fa una exhaustiva revisió de la informació que forma cada un dels apartats a tractar en aquest treball, en aquest cas són: guionatge, producció i muntatge. També es treballa amb el trastorn del son que es presenta com a tema principal del curtmetratge.

2.1. La Paràlisi del Son

La paràlisi del son és un trastorn que bloqueja qualsevol tipus de moviment voluntari, incapacitant a la persona, que pateix el trastorn, que pugui moure de forma conscient el cap, el tronc i les extremitats, excloent els moviments oculars i respiratoris (Gállego Pérez-Larraya, Toledo, Urrestarazu i Iriarte, 2007). Aquest desordre en la son pot aparèixer en iniciar el son o al despertar, i, normalment, va acompanyat d'al·lucinacions hipnagògiques, si es pateix en començar el son, o hipnopòmpiques, si se sofreix al despertar, i la duració no està determinada, ja que pot variar entre un o diversos minuts, sense sobrepassar els deu minuts, i finalitza de forma espontània o per estimulació externa (Cueva Núñez, 2011).

Els motius pels quals es pot donar aquest trastorn són, principalment, hàbits irregulars en el son, la privació del son i les alteracions del cicle son-vigília que porta a les diferents formes de paràlisis: la paràlisi del son aïllades, afecta persones sanes, la paràlisi del son tipus familiar, es transmet a través de la genètica, i la paràlisi del son associada a la narcolèpsia, tramesa per la genètica familiar o per una lesió a l'hipotàlem (Cueva Núñez, 2011).

Segons estudis realitzats s'ha pogut observar que aquest trastorn afecta el 7.6% de la població, dels quals el 28.3% són estudiants, el 31.9% són pacients psiquiàtrics, mentre que el 37.1% restant pertany a gent sense cap malaltia o trastorn aparent (Sharpless i Barber, 2011). Pel que fa al gènere, el sexe femení té un percentatge més elevat que el sexe masculí, sent en el cas de les dones d'un 55,5% i en el cas dels homes d'un 44,5% (Huamaní, Reyes, Mayta-Tristán, R. Timana, A. Salazar, Sánchez i Pérez, 2006).

Quan es produeix aquest trastorn, la persona afectada ho viu com una experiència de terror i que li produeix ensurts, creant imatges pròpies d'una pel·lícula de terror (Iriarte, Urrestarazu, Alegre, Viteri i Artieda, 2005).

The Nightmare és un documental que explica d'una forma visual les diferents al·lucinacions que una persona pot viure quan pateix la paràlisi del son, ja que mentre una persona narra la seva pròpia vivència l'espectador veu una representació de com es van produir els fets. Un exemple de cas és el de l'Ana, una noia que als 29 anys va patir, durant un llarg període de la seva vida, una sèrie de paràlisis del son. En una d'elles va començar a sentir cops a la finestra, en un primer moment ella va pensar que seria alguna branca, però després es va adonar que tenia un ritme, és a dir, com si algú estigues picant a la finestra, però en el moment en el que ella intentava mirar per veure qui era no hi havia ningú, just després és quan va notar que hi havia algú a la seva habitació. Un altre cas és el de la Kate, que mentre patia una de les paràlisis va notar com un ésser, que no podia veure, anava posant-se lentament a sobre d'ella. Un altre exemple és el cas d'en Chris, es tracta d'un noi que ja està habituat a les paràlisis, ja que les ha patit durant un llarg període de la seva vida i encara les pateix, però hi ha una al·lucinació que destaca per sobre de les altres, ja que una nit quan estava patint una paràlisi un ésser semblant a l'home arna i amb els ulls vermells estava situat al costat del seu llit i li va començar a parlar, dient-li que anava a morir, cosa que mai li havia passat i que li va crear por a morir realment (Ascher, 2015).

Aquests són alguns dels casos reals dels que es té constància, però en cada persona es manifesten de manera diferent, fent sortir les seves pors i realitats (Ascher, 2015).

2.2 El Gènere del Terror

Els gèneres cinematogràfics serveixen per ordenar un material audiovisual que té similituds estètiques o temàtiques (Fernández Díez i Martínez Abadía, 2008). Són molts els escriptors que fan una classificació dels gèneres, per tal de poder englobar les històries en grups, ja que moltes d'elles tenien característiques en comú. Començant per Aristòtil, que va fer una separació dels drames segons si el final acabava de manera positiva o negativa. Passant per Goethe, que fa una llista de set gèneres segons el tema que tractaven. O Polti, que crea els gèneres segons les

emocions que transmetia la història. També trobem Norman Friedman, que classifica els gèneres segons l'estructura i els valors. (McKee, 1997)

I acabant amb una classificació més exhaustiva per part de *Screen Writers Guide*, on classifica els gèneres en sis blocs (Vázquez i Cano Alonso, 1993):

1. **Aventures**, que engloba els subgèneres de acció, misteri i musical.
2. **Comèdia**, on trobem les subdivisions de romàntica, musical i infantil-juvenil.
3. **Crim** i dins trobem el psicològic, d'acció i social.
4. **Melodrama**, els subgèneres que podem trobar són d'acció, d'aventura, juvenil, detectius i misteris, assassinats, social, romàntic, guerra, musical, psicològic i misteri.
5. **Drama** on es situen subgèneres com el romàntic, biogràfic, social, musical, comèdia, acció, religió, psicològic i històric.
6. **Altres**, que engloba tots aquests subgèneres que no es poden situar en cap dels grups anomenats anteriorment, algunes de les subdivisions que es fan són: fantasia, fantasia musical amb comèdia, fantasia amb ciència ficció, farsa, terror, terror psicològic, documental, semidocumental, dibuixos, sèries, històric, educatiu, propaganda, mut i eròtic.

Tot i el gran nombre de diferenciacions segons els gèneres, no hi ha una preestablerta com a correcta, per tant, es treballa amb la classificació generada per Miguel Ángel Huerta Floriano (2005), constituïda per 11 gèneres diferents.

- **Drama**, on es tracten conflictes personals de manera realista.
- **Comèdia** té l'objectiu de fer riure utilitzant com a base un personatge amb un repte.

- **Western**, on es narren successos situats en l'Oest nord-americà durant la segona meitat del segle XIX.
- **Musical** s'encarrega de donar molta importància a les cançons, balls i coreografies.
- **Terror** té la finalitat de crear una sensació d'angoixa o por a l'espectador, jugant amb la realitat.
- **Fantàstic**, en aquest gènere apareix un element sobrenatural que trenca tota realitat sotmesa a la raó i lògica.
- **Aventures**, on, normalment, està format per cinc elements, un conflicte, un objectiu tangible, un heroi, un enemic, tots dos amb arcs de transformació, i, per últim, un o diversos espais simbòlics.
- **Acció** es caracteritza pel dinamisme de les seqüències i per la presència de persecucions, tirotejos i altres successos espectaculars.
- **Criminal**, on s'engloben subgèneres com el suspens o el cine de gàngsters, és el gènere que tracta sobre diferents delictes.
- **Bèl·lic**, en aquest gènere s'hi troben totes aquelles pel·lícules que parlen sobre guerres.
- **Gèneres híbrids** són combinacions entre diferents gèneres i els intergenèric, es tracten de tots aquells gèneres que no es troben en la classificació principal, com per exemple l'eròtic o el de professions.

Quan es parla de situar un film en un gènere la tècnica que s'utilitza, en el cas dels *gèneres canònics*, o dit d'una altra manera, *majors*, que serien el drama o melodrama, el western, la comèdia, el musical, el terror, el fantàstic o la ciència ficció, s'utilitza un criteri basat en les expectatives que es transmet als espectadors, tot i això, existeixen altres criteris com la matèria expressiva, la temàtica, l'ambientació o la localització en l'espai i el temps (Huerta Floriano, 2005).

Aquest treball utilitza el gènere de terror que es basa en despertar les emocions, concretament, la por. El que busca és que l'espectador tregui aquest sentiment de perill, només veient, llegint o escoltant una història (Momba, 2008). Per poder parlar sobre el gènere de terror ens hem de traslladar als seus inicis, situant-nos a l'antic Egipte, on es fa present el terror còsmic en els rituals que executaven. Podem trobar clar exemple en el Llibre d'Enoch i el Claviculae. Però el punt d'inflexió entre el terror còsmic dels rituals i el terror basat en éssers terrorífics es troba en la poesia, és la que fa possible aquest canvi. És en aquest moment on la literatura fantàstica comença a adquirir aquests temes com a idees bàsiques pel desenvolupament de les històries d'aquest tipus de literatura, que segueix present avui en dia (Lovecraft, 1927).

Pel que respecta al cinema, durant els anys 30, va ser el moment en el que es va començar a treballar de forma continuada aquest tipus d'històries, on els protagonistes eren monstres, gràcies a la productora *Universal Studios* que es va encarregar de produir i comercialitzar pel·lícules com *Dracula* de Tod Browning, 1931, *Frankenstein* de Tod Browning, 1931 o *The Bride of Frankenstein* de Tod Browning, 1935 (Huerta Floriano, 2005).

El gènere del terror està format de diferents subgèneres concretament 12 subgèneres diferents, segons l'escriptor Heraldo Joven (2017):

- ***Slasher***, la base d'aquest tipus de pel·lícules és la d'un psicòpata que mata a gent.
- ***Ciència ficció, eco-terror, apocalipsis i criatures***, on intervien extraterrestres, dinosaures, monstres o els humans han de sobreviure al caos.
- ***No-morts***, marcat per la presència de zombies, vampirs, entre d'altres.
- ***Terror psicològic***, on es tracten les pors i emocions d'un personatge.
- ***Thriller***, té l'objectiu de destapar un secret; el surrealisme, jugant amb les coses desconcertants i aclaparadores, amb una combinació del terror psicològic.
- ***Terror còmic***, utilitzen el terror des del punt de vista humorístic.

- **Gòtic**, on hi ha una forta intervenció dels monstres de la literatura clàssica.
- **Horror, possessions i activitats paranormals**, en aquest subgènere l'element més important són la gent posseïda pel algun esser demoníac i els fantasmes.

2.2.1. El Terror Psicològic.

Segons el McKee (1997) s'anomena, al conegut subgènere del terror psicològic, com a terror supermisteriós, o Durán Manso (2015), que en la seva investigació, el menciona com horror psicològic. Però en aquest treball el nom amb el qual ens referirem aquest subgènere és el de terror psicològic, assignat per Arias Ardila i Romero Caro (2008), Heraldo Joven (2017) en el seu article o Vázquez i Cano Alonso (1993) en el seu llibre.

Aquest subgènere del terror, o subdivisió del bloc d'altres, en el cas del llibre de Vázquez i Cano Alonso (1993), tracta, sobretot, les pors dels personatges respecta algun sentiment de culpa o a trastorns que pateixen. Normalment es representa amb elements subtils, evitant situacions d'excessiva violència, amb l'objectiu que l'espectador arribi a empatitzar amb el personatge (Durán Manso, 2015).

El terror psicològic busca l'expectació de l'espectador, igual que en el suspens. Però, en aquest cas, va agafant la sensació d'incomoditat i calfred, evitant, en tot moment, mostrar imatges de sang, i recorrent a les pors psicològiques de les persones (Arias Ardila i Romero Caro, 2008). Un clar exemple és *Psicosis* d'Alfred Hitchcock (1960) en el cinema i Edgar Allan Poe en la literatura amb poemes com *The Raven* (1845), convertint-se en pioner del terror psicològic, expressat a través dels seus personatges (Durán Manso, 2015).

2.3. Fases de Creació.

Durant aquest apartat s'explica el marc teòric de les diferents fases que conformen la creació d'un curtmetratge, passant pel guió, on s'engloba cada un dels tipus i processos que se segueixen per obtenir un guió en totes les seves besants, la producció, amb cada una de les fases que permeten que un projecte pugui ser viable i, per últim, la materialització d'aquests, visible en el muntatge, on es presenten diferents maneres de realitzar aquesta feina, segons el missatge que es vulgui donar al receptor.

2.3.1. El Guió

El guió és el primer pas per començar l'elaboració d'una producció audiovisual. És el document escrit que descriu el contingut i els elements necessaris per dur a terme el projecte audiovisual (Benítez, 2013).

Perquè un guió pugui considerar-se de qualitat ha de tenir tres aspectes fonamentals. El primer aspecte el forma la paraula *lógos*, que fa referència al discurs, la manera que organitzem les paraules d'un guió, és a dir, l'estructura general i, a més a més, permet donar forma al guió. El segon aspecte l'integra la paraula *páthos*, que fa menció al drama, concretament al fet dramàtic d'una anècdota personal, que segons des del punt de vista que es vegi pot ser una tragèdia o una comèdia. Per últim, trobem *ethos*, que fa esment a l'ètica, moral, el fet pel qual s'escriu la història (Vázquez i Cano Alonso, 1993).

El guió cinematogràfic farà la seva primera aparició l'any 1912 en mans de Thomas Harper Ince, en una època on dirigia, supervisava i muntava les seves pròpies pel·lícules mudes. Gradner Sullivan es convertirà en la mà dreta d'Ince gràcies a la seva participació de forma activa en les seves pel·lícules, sent el guionista principal d'Ince, d'altra banda, serà el mateix Thomas Harper Ince l'encarregat que s'acatin els guions de forma estricta, i en el cas que el director fos contractat era Ince el que exigia que és respectés el guió per tal de mantenir el seu estil. En contraposició tenim a Griffith i Feuillade que rodaven, pràcticament, sense guió (Gubern, 1969). No és fins al 1930 que es començarà a donar una major importància al guió amb l'arribada del cinema sonor. Aquest fet va provocar un canvi en tot el panorama del cinema

del moment, ja que molts actors van ser acomiadats, perquè la veu que tenien era poc agradable o perquè perdien tot el realisme quan parlaven. També va afectar guionistes que no van saber adaptar-se, ja que mai van haver d'escriure guions, sinó pautes pels actors. I molts dels directors del moment van mostrar les seves queixes respecte el cinema sonor (Tubau, 2007).

Les teories es podien dividir en dos grups, les formalistes que donaven més importància a la imatge, creant una realitat utilitzant un altre art, creades per directors com Eisenstein o Münsterberg, i les realistes que tenien l'objectiu de captar la realitat de la forma més fidel possible, escrites per teòrics com Kracauer o Bazin (Blaz, 2013).

Durant aquest període de temps, el guió amb el qual treballaven era el que nosaltres anomenem guió literari, el guió tècnic no es va generalitzar el seu ús fins a l'aparició del cinema sonor, però va començar a fer acte de presència a partir del 1922 a mans de cineastes com Fritz Lang o Friedrich Wilhelm Murnau, que, fins i tot, feien una representació visual de cada pla de les seves pel·lícules abans de rodar-les (Gubern, 1969).

Per poder crear i desenvolupar un guió Vázquez i Cano Alonso (1993) en el seu llibre proposen set etapes per fer-ho:

- 1. La Idea:** El guionista ha de buscar una idea, a vegades difícil de trobar, que es convertirà en el fonament bàsic per poder desenvolupar el guió, per aquest motiu, s'ha de treballar individualment i definir-la prèviament abans de començar a treballar amb ella.
- 2. El conflicte:** La idea dramàtica s'expressa a través d'un conflicte, que és el que fa que els personatges evolucionin i canviïn.
- 3. Els Personatges:** Pel que fa als personatges són els que aguanten tot el pes de l'acció i els quals l'espectador fixa el seu punt d'interès principal.
- 4. L'Acció Dramàtica:** Aquesta etapa és com s'explica el conflicte i la història a través dels personatges, que té com a resultat una estructura. L'estructura serà l'esquelet de la història format per la seqüència d'escenes.

5. **El Temps Dramàtic:** El temps dramàtic és el temps que transcorre en cada acció dramàtica, fent que sigui ràpida, lenta, àgil, etc. La suma de l'acció dramàtica i el temps dramàtic creen la funció dramàtica.
6. **La Unitat Dramàtica:** Un cop ja es té el guió final, anomenat *screenplay* en el cinema, és quan el realitzador comença a treballar amb la unitat dramàtica, és a dir, l'escena. Existeixen diversos formats de guió, el guió literari i el guió tècnic, que es desenvolupen al parlar del guió final.

2.3.1.1. La Història i la Narració

Quan es parla d'una història es fa referència al que succeeix amb un ordre cronològic establert, en canvi, quan es parla de narració és la forma en la qual es presenten els fets i dades de la història, on s'utilitzen recursos com el·lipsis, reiteracions, informacions ocultes, entre d'altres, (Chion, 2003), que serveixen per ajudar a definir, diferenciar i interrelacionar els diferents elements que formen la narració (Truby, 2017). John Truby en el seu llibre *Anatomia del guió: El arte de narrar en 22 pasos* (2017), afegeix a la descripció d'història de Michel Chion (2003), que és una forma de comunicació que conté el codi dramàtic, és a dir, una descripció artística de com una persona pot evolucionar o créixer a partir de les seves vivències. Aquest sempre és fruit d'un desig, ja que el món narratiu funciona de manera que els personatges volen una cosa, llavors és quan actuen per aconseguir-la.

Perquè la història sigui considerada bona, la narració ha de tenir un element essencial, la substància. La substància és allò que fa que l'espectador inverteixi un temps de la seva vida en mirar el producte, i que durant aquest temps gastí part de la seva energia per entendre la història i evadir-se amb ella. Però perquè un guionista trobi la substància de la seva narració ha d'endinsar-se en ella i mirar cap enfora, com si allò que s'explica fos ell mateix qui ho viu. I per aconseguir això és necessari analitzar prèviament als personatges que habiten dins la història (McKee, 1997). A més a més, el món que es mostri ha de ser un món que es basi en allò que als éssers humans ens agradaria que fos realment el món real, fent que el públic entengui d'una forma més senzilla com és la vida del personatge, i com aquest pot canviar per

convertir-se en un ésser més ple i ric de coneixement i experiència, evolucionant a una versió millor de si mateix (Truby, 2017).

2.3.1.2. Estructura del Guió

Segons l'escriptora Linda Seger (1991) un guió és un global, és a dir, si una part ja no funciona, les que la continuïn tampoc funcionaran. Quan treballem un guió el dividim en tres parts, plantejament, desenvolupament i desenllaç, separats per un punt de gir, que ajuda a fer que la trama avanci de forma fluida. A mesura que anem avançant per la història, el que ens proporciona aquesta estructura dels tres actes, és que la intensitat vagi augmentant de manera gradual. Aquesta estructura es presenta en tots els gèneres cinematogràfics, però amb petites variacions en cada un d'ells.

El plantejament s'utilitza per situar a l'espectador en un context de la història, que tracta, on es situa, de quin gènere és, etc. És el punt de partida de la trama. El plantejament acabarà amb un punt de gir que afegirà nous successos a la història i marcarà l'inici del desenvolupament. En el desenvolupament es seguirà treballant en la història i acabarà, igual que en el plantejament, amb un punt de gir, fent canviar la direcció de l'acció, provocant a l'espectador que dubti sobre la resolució de la trama principal. Per últim trobem el desenllaç, és el punt on es resolen tots els dubtes plantejats per les diferents trames a través del clímax del film. (Tubau, 2007)

2.3.1.3. Característiques Estructurals

Un producte audiovisual es pot presentar de diferents maneres. Per poder-les diferenciar es fa a través de les característiques estructurals del gènere, ja que es defineix d'acord amb el ritme de la història o del muntatge (Lauro Zavala, 2014). Segons els professionals dels audiovisuals Villafuerte Arias, Mendieta Mendieta i Mármol Neira (2009), quan es parla de llargmetratges es refereix a films que duren més de 60 minuts, en el cas de migmetratges la duració oscil·la entre 30 i 60 minuts i pel que fa als curtmétratges, la seva duració habitual és de menys de 30 minuts.

Lauro Zavala (2014), un famós investigador de la teoria del cinema, en la seva investigació comenta que el curtmetratge es crea a partir de l'experiència dels sentits, obtenint com a resultat diverses interpretacions segons l'espectador. Podem dividir-lo en curtmetratge clàssic, que funciona amb una estructura, que té un final poc esperat, i curtmetratge postmodern on tot succeeix per causa i efecte. Els llargmetratges funcionen d'una forma similar, pel que respecta a l'estructura, també es poden dividir en llargmetratge clàssic, que té una estructuració semblant al curtmetratge clàssic, i el llargmetratge modern, on no es resol mai el final del film, deixant que l'espectador extregui les seves pròpies conclusions.

“Los largometrajes de ficción tiene la estructura de un cuento [...] porque cuenta dos historias” (Zaval, 2014, p.61). En aquesta citació Zaval ens comenta que en els llargmetratges de ficció, on trobaríem situat el gènere de terror, ens trobem dues històries, ja que una és la que s'està explicant en tot moment, i és la que veu l'espectador, de forma clara. La segona narrativa és la que el mateix espectador ha de descobrir, ja que es manté oculta, sent la causant de la tensió que el manté enganxat a la trama, creant un ambient de tensió i sorpresa.

2.3.1.4. Els Personatges

Quan es parla dels personatges són aquells que fan que la història avanci cap a una direcció concreta, i perquè puguin avançar necessiten uns objectius i un super-objectiu. Quan es parla d'objectius es fa referència aquells reptes que el personatge es posa com a meta dia a dia, en canvi, quan es fa menció al super-objectiu es parla d'aquell desafiament vital, on el protagonista haurà de passar molts entrebancs per poder assolir-lo. Un exemple es pot trobar al llargmetratge de *Matrix*, escrita pels cineastes Wachowski, on el super-objectiu de l'agent Smith és deixar la Terra i ser lliure, i per aconseguir això abans ha d'assolir els diferents objectius, com un d'ells pot ser destruir els humans que descobreixin la veritat del món en el qual viuen (Davis, 2009).

Els personatges d'una història solen classificar-se en dues tendències, personatges extravertits o introvertits, en el cas dels primers extreuen l'energia de l'intercanvi amb l'exterior, en canvi, els introvertits l'extreuen de l'interior, fent que la visió de la realitat sigui, en alguns moments, subjectiva. La segona tendència és que sigui un personatge estable o inestable. En el cas dels

personatges estables són els que saben trobar l'equilibri en allò que es plantegen, però en el cas dels personatges inestables és tot el contrari, ja que són molt més fràgils (Galán Fajardo, 2007).

Segons la importància del personatge dins la història es poden classificar en (Fernández Díez i Martínez Abadía, 2008):

- **Protagonista o antagonista**, és al personatge al qual li recau la importància de l'acció i han d'estar perfectament desenvolupats.
- **Personatge principal**, tot i tenir un paper important dins l'obra poden ser substituïts fàcilment.
- **Personatges secundaris**, són aquells personatges que existeixen per necessitat de l'acció, però han d'evitar distreure a l'espectador de l'atenció principal i no tenen per què estar perfectament construïts.

Quan els personatges han d'actuar per poder complir els diferents reptes o objectius és quan realment es mostra el seu caràcter, ja que si es situa al personatge amb un objectiu que ha de resoldre sota a pressió descobrirem una part del seu caràcter, contra més pressió hi hagi, més gran serà la revelació, per tant, l'espectador podrà veure amb més claredat la personalitat del personatge (McKee, 1997). Però quan realment es pot observar una evolució en la personalitat del personatge és quan té un conflicte que l'obliga a fer-ho. Seger (1991) els classifica en quatre apartats diferents, que són:

- **Intern:** Es dona quan el personatge no està segur de si mateix, ni del que ha de fer.
- **De Relació:** Quan l'antagonista i el protagonista tenen el mateix objectiu.
- **Social:** Es tracta d'un conflicte entre una persona i un grup de gent.
- **De Situació:** Només serà un conflicte de situació si el personatge a d'afrontar un esdeveniment de vida o mort.

- **Còsmic:** L'enfrontament entre una persona i un ser diví.

Segons Michel Chion, en el seu llibre *Cómo se escribe un guión* (2003), hi ha diverses opcions perquè l'espectador pugui identificar-se o empatitzar amb el personatge.

- a) El primer factor és la manera en la que es presenta el personatge, ja que pot estar molt ben elaborat i caracteritzat, però si la presentació no és la correcta, l'espectador mai es podrà identificar amb ell. En el moment en el que l'espectador pugui ignorar o no donar-li tanta importància a les malifetes d'un delinqüent, en aquell moment se sabrà que la presentació del personatge ha estat la correcta.
- b) Que sigui patidor d'una desgràcia, com pot ser, per exemple, un personatge que pateix una malaltia greu o que se li ha mort una persona propera, entre d'altres. En aquestes situacions és quan l'espectador és capaç d'ignorar totes aquelles accions que en un cas real percebria com dolentes.
- c) També es pot mostrar a un personatge cometent un error lleu, en aquestes situacions, l'espectador sempre té aprensió cap al subjecte.
- d) Un altre factor pot ser, el fet dels sentiments o situacions amb les que l'espectador es pot identificar, però en aquest cas, no té per què donar-se, ja que es pot donar el cas que no hi hagi cap característica del personatge amb la que l'espectador es pugui identificar.
- e) Per últim trobem el punt de vista, ja que la narració ens condueix inconscientment a la manera de pensar d'alguns dels personatges, provocant que involuntàriament la persona s'identifiqui més amb aquest.

2.3.1.5. Tipus de Guió

El primer tipus de guió que podem distingir, és el **guió literari**, quan es parla d'aquest tipus de guió fa referència al document que conté l'essència dramàtica. La seva funció principal és la d'eina per cadascú dels membres de l'equip tècnic i artístic d'una producció audiovisual, per tal de poder planificar i realitzar les seves tasques (Benítez, Rodríguez i Ortega, 2013).

El guió literari es realitza un cop s'ha finalitzat el tractament i s'ha assegurat que les escenes i seqüències estan al lloc que els hi corresponen per tal que la història funcioni. És en aquest moment on es passa del tractament al guió literari, i on cada escena i/o seqüència tindran el seu contingut detallat (Fernández Díez i Martínez Abadía, 2008). També se'l pot anomenar continuïtat dialogada, on es veurà tot la informació amb un grau de detall, com s'ha dit anteriorment, on es mostrarà temps i espai, però sempre s'ometrà tot el relacionat amb aspectes tècnics (Chion, 2003).

A continuació es mostren dos exemples de com es pot presentar un guió, en el cas de l'esquerra, es mostra la forma més coneguda de presentar un guió que és utilitzant dues columnes, a l'esquerra se situa la descripció de l'acció i les imatges visuals, i a la dreta tota la informació relacionada amb el so. En canvi, en l'exemple de la dreta, es presenta la forma que s'utilitza més habitualment, on hi ha una única columna, que marca la diferencia de l'acció respecte dels diàlegs (Fernández Díez i Martínez Abadía, 2008).

Fig. 2.3.1.5.1. Exemple de Guió Literari

a dos columnes

CLIENTE: USMP
PRODUCTO: "LA BECA"
MOTIVO: EL RETO DE TU VIDA
CAMPAÑA: LANZAMIENTO
MEDIO: TELEVISIÓN
FECHA:

VIDEO	AUDIO
Plano General: Un salón de clases con alumnos haciendo un examen.	Ambiental. Suena el timbre de recreo.
Plano Americano: Del profesor del aula.	Profesor: Alumnos, un momento, quería hacerles una pregunta muy importante: ¿Están dispuestos a asumir un reto?
Tomas a los alumnos en sus pupitres, algunos con rostros dubitativos. La pregunta los hace pensar.	Se hace silencio mientras meditan la pregunta.
Alumnos parados en su mismo sitio/alumnos que alzan la mano.	Alumnos: Si profesor
Profesor señalando a uno de los alumnos parados.	Profesor: ¿Tú puedes ser un gran ingeniero, si te esfuerzas, puedes ser un excelente doctor o un gran arquitecto!
Alumno señalado imaginándose que esta dirigiendo la construcción de una obra o operando a un paciente en una clínica.	Sonidos ambientales de las profesiones imaginadas.
Plano general: Aula	Profesor: Si sabes asumir los retos, nada puede detenerte. Lucha por "La Beca": el reto de tu vida comienza aquí.

Font: Emaze. (2017).

Fig. 2.3.1.5.2. Exemple de Guió Literari

FAUNO
 ¿Negareis vuestra cuna Por él- El, por quien habéis sido humillada, ignorada?

OFELIA
 Si. La Niego.

FAUNO
 Hagase pues vuestra voluntad-

VIDAL dispara. El disparo alcanza a Ofelia la cintura. Caee suavemente al suelo, a la orilla del pozo, con su hermano en brazos. El libro cae cerca de ella.

Vidal recoge al niño. Ofelia le extiende las manos, suplicando ayuda con lágrimas en los ojos. Vidal la ignora, escupe al suelo y se aleja de ahí.

CAMARA se acerca al rostro de Ofelia. De su nariz mana un grueso hilo de sangre.

Cerca de ella, el libro. El aire mueve sus hojas. Cada vez más rápidamente..

161 INT. LABERINTO - NOCHE 161 *

Vidal recorre el último segmento del laberinto antes de salir-

162 EXT. LABERINTO - NOCHE 162 *

Fuera lo esperan Pedro y sus hombres. Y al frente de todos: Mercedes, que se acerca a él- Se miran largamente.

VIDAL
 Mi hijo-

Mercedes asiente, y lo recoge de sus brazos. Vidal comprende su situación.

Saca el reloj de bolsillo y lo estrella contra el suelo.

VIDAL
 Decidle a mi hijo- decidle la hora en que mori- decidle- que su padre-

Pedro se acerca a él, con una pistola.

MERCEDES
 (a Vidal)
 No- Nunca sabrá tu nombre.

Font: Wikipedia. (2018).

Seguidament tenim el **guió tècnic**, on es troben les seqüències i escenes en plans numerats i amb tota la informació tècnica, com la mida del pla, l'angle en el qual es pren, els moviments de càmera, les òptiques, els sons, entre altres elements (Benítez, 2013). En aquest cas és una eina de treball per tots els treballadors que intervenen en el rodatge i les parts més tècniques del procés. Per tant, els encarregats de dur a terme la transformació del guió literari al tècnic la duen a terme el director i el realitzador, ja que són els coneixedors dels recursos humans i tècnics que es disposen per realitzar el producte audiovisual, i a més a més dominen el llenguatge audiovisual i les regles expressives (Fernández Díez i Martínez Abadía, 2008).

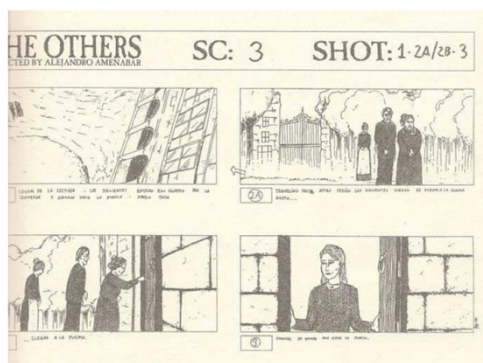
Fig. 2.3.1.5.3. Exemple de Guió Tècnic

SEC 01		<i>Fachada casa Felipe</i>	EXT-INT/DÍA
Nº	TIPO	VÍDEO	AUDIO
1.01	VUELO grúa acercamiento en PG	El sol está alto. Una paloma picotea tranquilamente por el alféizar de una ventana; a través de ella, con un estor desvencijado que no se cierra, puede verse a FELIPE durmiendo boca arriba, con antifaz y tapado hasta el cuello. En la mesilla, un radio-despertador electrónico grande se ilumina: las 12:38.	Gorjeo de palomas; ruido de ciudad a mediodía. Suena suavemente el despertador: es un programa infantil.
1.02	TRAV cámara en mano, subjetivo	Acercamiento desde la escalera de incendios, por encima del alféizar; la paloma sale volando; la presencia se asoma a la ventana sigilosamente, justo para ver cómo FELIPE se despierta de un salto.	Un crujido de la escalera de incendios asusta a la paloma, que sale volando con alboroto. El despertador va sonando más fuerte.

Font: Benítez, A. (2013).

També hi ha el **story board**, com a complement del guió tècnic. Aquest fa la mateixa funció que el guió tècnic, però en comptes d'expressar la informació a través de paraules, ho fa a través de representacions visuals (Benítez, 2013), és útil, sobretot, quan les accions a representar són complicades d'expressar amb paraules, a més a més, diu d'una forma clara el punt de vista, l'enquadrament, les posicions de les mirades, les posicions dels personatges, entre altres especificacions, que en altres documents no podríem observar (Fernández Díez i Martínez Abadía, 2008).

Fig. 2.3.1.5.4. Exemple de Story



Font: Benítez, A. (2013).

2.3.1.6. Guionatge en el Gènere de Terror

“En películas de terror es frecuente el revés cuando todo el mundo se siente ya a salvo y lo celebra, y en ese preciso momento el monstruo aparece por la ventana” (Seger, 1991, p.94). Quan Linda Seger ens parla del revés, s'està referint al últim punt de gir. En el cas de les pel·lícules de terror és necessari fer un canvi de rumb de 360°, per tal de sorprendre a l'espectador i obligant-lo a seguir amb el neguit de no saber el que passarà, facilitant que es pugui espantar en escenes posteriors.

Tal com comenta el professor Daniel Tubau (2007) en qualsevol dels casos, la part més difícil per un guionista és la de trobar un final en el qual els nostres personatges acabin les històries amb una coherència, respecte a les accions anteriors, ja que si no seguim aquesta coherència l'espectador pot sortir decebut, indiferentment del que les altres parts de la història estiguin molt ben plantejades. Per tant, és molt important tenir presents els punts de gir en una trama de terror, per no perdre l'interès de l'espectador.

Pel que fa al tipus de curtmetratge que es treballa en aquest subgènere del terror psicològic podem observar que té tres grans característiques, segons J. Arias Ardila i J. Romero Caro (2008), on comenten que l'estructura dels tres actes es manté, encara que en segons quin moment de la narració varia, ja que contra més evident sigui el que passarà menys por li donarà a l'espectador. S'ha d'intentar crear un sentiment de terror evitant utilitzar la sang o vísceres per dos motius. Un perquè ens allunyem del subgènere que estem treballant, l'altre perquè la gent, a través de les notícies, està acostumada a veure sang i gent morir cada dia, sense provocar-li cap tipus de repulsió o terror. Per això, la segona gran característica és la de buscar la por en allò que es desconeix i inusual per l'espectador, i mantenint la nostra font de terror fora de pla, ja que contra més cops l'ensenyem menys por farà, perquè l'espectador s'acostumarà a veure-la. I per últim, la nostra font de por ha de ser un element que el públic no pugui donar-li una raó lògica a la seva existència, ja que contra més lògic sigui, menys aconseguirem que l'espectador s'espanti, per aquest motiu és necessari que el motiu de l'existència del ser sigui il·lògic i difícil de comprendre, com per exemple els fenòmens sobrenaturals.

2.3.2. La Producció

La producció és la fase prèvia al rodatge, i la que s'encarrega de definir, analitzar, dissenyar, planificar, programar, finançar, executar i explotar el producte audiovisual que es durà a terme (Martínez Abadía i Fernández Díez, 2010).

L'aparició de la producció audiovisual es pot datar l'any 1893, quan encara no havia nascut el cinema de manera oficial. Edison en aquella època crea un estudi de rodatge, situat a Nova Jersey per tal de produir i exhibir les primeres pel·lícules a través del kinetoscopi. Els germans Lumière, en 1895, es converteixen en productors i exhibidors, en projectar pel·lícules en pantalla (Martínez Abadía i Fernández Díez, 2010).

El 1896 apareix la primera gran productora, ja més propera a la manera de produir actualment, en mans dels germans Pathé, a París, França, amb el nom de *Société Pathé Frères*. En un primer moment, es dedicaven a la música, no és fins un any més tard que s'introduiran en el món del cinema. La seva expansió serà ràpida i els portarà a adquirir les patents dels Germans Lumière, fer un disseny d'una càmera d'estudi i fer les seves pròpies pel·lícules, i finalment, a obrir diverses sales de cinema arreu del món (Blaz, 2013).

Tal com expliquen els autors J. Martínez Abadía i F. Fernández Díez (2010) en el moment de l'aparició del cinema sonor, les grans productores tornaran a situar-se als Estats Units, apareixen les grans companyies cinematogràfiques, anomenades *Majors*, com MGM, 20th Century Fox, Warner Bros i la RKO, on s'unien la distribució amb la producció, no només del món cinematogràfic, sinó també de la televisió.

Actualment, aquestes Majors encara estan present i la diferencia és que en el mercat que treballen ha augmentat, ja que s'adapten a les noves tecnologies, marcant la seva posició en els nous medis de distribució com poden ser Internet o la telefonia mòbil. A part d'augmentar el seu catàleg de venda de llicències en sectors com el dels videojocs o la restauració (Blaz, 2013).

Quan es vol produir un producte audiovisual s'han de seguir uns passos, en totes les produccions es treballa de la mateixa manera, només varien els recursos destinats segons la

magnitud del projecte a produir. Es divideix en diverses fases, segons els escriptors Federico Fernández Díez i José Martínez Abadía (2010):

1. La primera fase és la valoració artística del producte, on el productor promotor s'encarrega d'analitzar la idea i tot el que l'envolta.
2. Un cop validada la idea, es mira la viabilitat econòmica del projecte, en aquest cas és el director de producció l'encarregat de fer un pressupost, aproximat, i una estimació del temps que es destinarà al projecte, en el suposat cas que la resposta sigui afirmativa es comença a realitzar un pla de finançament, per tal d'aconseguir els diners que serviran per dur a terme el projecte.
3. Quan ja s'ha obtingut tot el finançament necessari, és quan comença la preparació i programació, on intervenen tots els membres del grup de producció, ja que es detallarà un pla de treball que englobarà tota la realització del projecte.
4. I per últim, trobem la fase d'execució on es porta a terme la materialització del projecte en el rodatge o gravació, englobant el muntatge i la distribució del producte.

Durant l'explicació de les diferents fases s'ha pogut veure que són varies les persones que intervenen en aquesta feina, es farà una classificació segons la importància del lloc dins del procés de producció, escollides prèviament pel director de producció (Sáinz Sánchez, 1999).

1. El **productor executiu**, s'encarrega d'aconseguir els elements necessaris per començar la producció, és el màxim responsable del procés i, normalment, fa acte de presència a l'inici de la producció, sense intervenir en el rodatge.
2. El **director de producció**, és el successor del productor executiu durant el rodatge, l'única etapa en la qual intervindrà.
3. El **productor associat**, en aquest cas, és un lloc en el qual el professional assignat pot variar, pot ser un guionista, muntador, un representant de la companyia productora, entre d'altres.

4. El **cap de producció o de rodatge**, que és dirigit pel director de producció, i només realitzarà les feines que aquest li mani (Pardo, 2000).

Pel que fa a les fases que formen la producció d'un producte audiovisual, segons l'autor del llibre *La producció cinematogràfica: las fases de creació de un largometraje*, Mollá Furió (2012), en trobem cinc:

1. La **preproducció** és l'etapa on s'inicia el projecte en característiques generals, com el finançament, l'equip tècnic, entre d'altres.
2. El **rodatge**, on es fa el procés de transformació del paper a les imatges reals, normalment és triga entre cinc i nou setmanes a fer aquest procés.
3. La **postproducció**, on es dona ritme, coherència i s'unifiquen les imatges gravades prèviament.
4. La **distribució**, on es comença a comercialitzar el producte treballat en les fases anteriors. En aquesta fase se situa el producte en un mercat, que pot ser nacional o internacional.
5. La **fase d'exhibició**, on es realitzen campanyes de promoció i màrqueting, essencials perquè el producte cinematogràfic aconseguixi els seus objectius.

2.3.3. El Muntatge

Segons V. Pinel (2004) la paraula muntatge neix a França i es defineix com la unió de diferents fragments. Actualment, aquesta paraula engloba tres accions bàsiques del muntatge: el *cutting*, tallar el material; l'*editing*, col·locar en el seu corresponent lloc tant els talls de les imatges com el so; i per últim, el *montage*, la relació entre els diferents plans segons l'estètica desitjada.

En els inicis del muntatge, va aparèixer el muntatge clàssic, que consisteix a anar afegint plans, tal com van fer directors com Griffith, Kuleshov o Pudivkin. Però, hi havia directors, com Eisenstein, que volien anar més enllà, i crea un tipus de muntatges que el que fa és sumar dues idees, representades en un pla, i que donen com a resultat una altra idea, també il·lustrada en un pla, com per exemple, ull sumat amb aigua, obtenim com a resultat l'acció de plorar (Gubern, 1969). A més a més, serà el mateix Eisenstein que unirà dos elements totalment diferents, so i imatge, per remarcar amb més força el missatge narratiu. Però no és fins Josef Von Sternberg que els diàlegs podien arribar a ser un mitjà de comunicació per si sol, sense perjudicar a la resta (Pinel, 2004).

A part del muntatge clàssic o narratiu, que és el que es centra en la continuïtat del discurs, també podem trobar el muntatge discursiu (Amiel, 2005). Aquest tipus de muntatge on es fan relacions i organitzacions de significats que no són obvis a simple vista. On es busca una perspectiva diferent de l'habitual, sempre dins de la lògica (Sangro Colón, 2000). I per últim, trobem el muntatge de correspondència, consisteix a unir dues imatges sense cap tipus de relació entre elles, per donar-los un significat totalment nou (Amiel, 2005).

Actualment es necessiten nou funcions per poder realitzar un bon muntatge, segons Pinel en el seu llibre *El montaje: el espacio y el tiempo del film* (2004).

1. Seleccionar el material que s'utilitzarà pel muntatge.
2. Realitzar una organització que mantingui el relat que se'ns narra en el guió tècnic.
3. Col·locar els plans en el millor ordre possible, cap a la possibilitat que variï l'ordre exposat en el guió tècnic.

4. Decidir el principi i el final de cada clip, eliminant les parts sobrants.
5. Comparar entre els clips anteriors i posteriors que no es produeixi cap tipus de ràcord de moviment.
6. Decidir quina transició utilitzarem per passar de clip a clip, perquè quedi acord amb la narrativa.
7. Mantenir el ritme desitjat, tant dins de l'escena com en el global de la seqüència.
8. Introduir els àudios, tant diàlegs com bandes sonores i foleys.
9. Combinar les bandes sonores per tal de tenir una única.

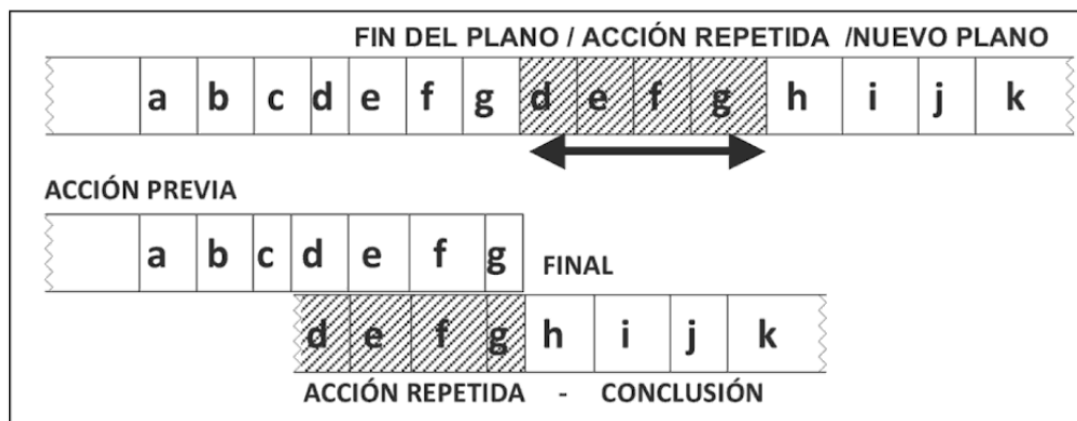
Hi ha una sèrie de teories que descriuen quin és el millor moment per realitzar un tall que les explica Antonio Peláez Barceló (2015) en el seu llibre. Una d'elles és *Les Regles de Murch*, on Walter Munch busca el funcionament del tall per tal que a l'espectador li sembli natural i que passi desapercebut per l'ull humà. Per aquest motiu va formular sis raons per les quals s'ha de tallar:

1. Emoció (51%)
2. Historia (23%)
3. Ritme (10%)
4. La línia de la mirada (7%)
5. Les dues dimensions de l'espai de la pantalla (5%)
6. Les tres dimensions de l'espai de l'acció (4%)

En conclusió, quan s'ha de prendre la decisió de tallar, l'element que predomina respecte als altres és l'emoció, entenent per emoció la forma en el que el públic reaccionarà emocionalment amb aquest tall. Amb cada tall que es realitzi es guiarà al públic pel recorregut emocional de la pel·lícula. Tot i que amb l'emoció ja sigui suficient, s'ha d'intentar arribar al 100% en cada tall, fent que la història avanci. (Peláez Barceló, 2015).

Segons Dmytryk quan es realitza un tall per unir-lo al següent s'ha d'agafar el punt intermedi de l'execució d'un moviment o acció. Aquest tipus de tall genera una sensació de continuïtat entre els dos fragments. Per fer-ho possible s'ha de repetir entre tres o quatre frames de l'acció del fragment previ, és en aquest moment on s'aconsegueix una unió fluida, ja que l'espectador necessita un lapsus mínim de temps per situar-se correctament dins l'escena (Morante, 2014).

Fig. 2.3.3.1. Exemple Regla de Dmytryk



Font: Morante, F. (2014).

El material que el muntador utilitzarà per fer la seva feina, ha de seguir un procés previ, fins que arriba a les seves mans, és l'anomenat *workflow*. Aquest consta de diferents passos que s'han de seguir (Peláez Barceló, 2015):

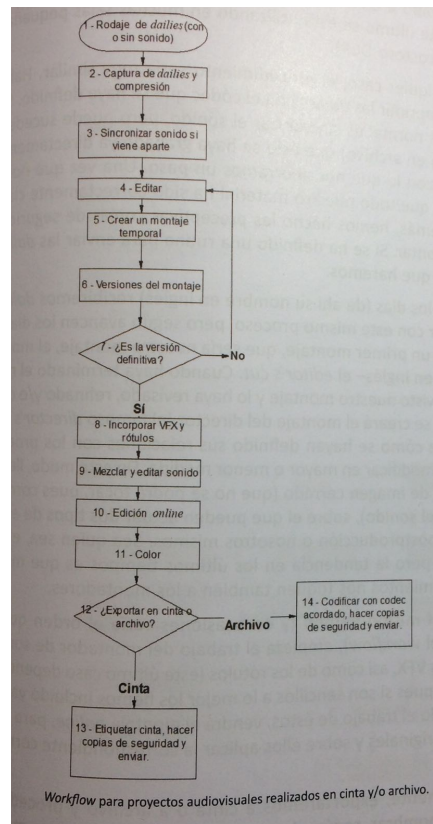
1. Abans que el rodatge es posi en marxa el muntador ha de tenir tota la informació necessària per poder establir un procediment d'actuació, per poder respondre d'una forma ràpida i eficaç a les necessitats del director i productors, i s'ha de saber quines tasques corresponen a cada membre de l'equip. En el cas del muntador ha de saber en quin format es rebran les imatges i el so amb el que es treballaran, i en quin format s'ha de finalitzar el producte.
2. Un cop ja es té el material, es comprimeixen els *dailies* amb el còdec que s'hagi definit prèviament. Posteriorment, se sincronitzarà el so amb les imatges capturades, i seguidament, serà classificat i es realitzaran les corresponents còpies de seguretat.

3. Tots els dies es rebran els diferents *dailies*, amb el qual s'haurà de seguir el mateix procediment que s'ha exposat prèviament, però a mesura que els dies avancin i amb ells el rodatge, i per tant, el material augmenti, ja es podrà anar fent un primer muntatge, que serà l'anomenat *editor's cut*.

- 4a. Un cop el rodatge ja s'hagi finalitzat, el director s'encarregarà de revisar la versió del muntador i li aplicarà les correccions corresponents, passant a ser la versió del director, anomenada *director's cut*. Donant com a resultat un muntatge d'imatge tancat.

- 4b. Al mateix temps que s'està realitzant el pas anterior, els tècnics encarregats del muntatge de so i els creadors dels VFX començaran a realitzar les seves tasques. Un cop les feines estiguin finalitzades, es treballarà amb muntatge online, per tal de recuperar els arxius originals i aplicar-les les correccions de color.

5. Per últim, s'exportarà l'arxiu i a etiquetar correctament tot el material, fer còpies de seguretat, i finalment, enviar-lo, on la productora hagi decidit.

Fig. 2.3.3.2. *Workflow* per Projectes Audiovisuals

Font: Peláez Barceló, A. (2015).

Un dels passos més importants, exposats amb anterioritat, es saber en quin format és realitzarà el projecte audiovisual, però per saber el format, abans s'ha de saber en quants fotogrames per segon (fps) es treballarà, ja que estan directament lligats al format. Primer s'ha de saber que segons el canal, s'utilitzarà un número de fps o un altre. En el cas de que el projecte vagi destinat al cine s'ha de treballar amb 24 fps com a base de temps, si va dirigit cap a la televisió, depenent de la localitat varia, ja que a Europa han de ser 25 fps i a Estats Units, Canadà, Mèxic, Japó i altres països que utilitzen la norma NTSC, ha d'estar en 29,976 fps. Aquest canvis de paràmetres venen donat perquè segon la localitat té un una freqüència al corrent elèctric diferent, Estats Units és de 60Hz i, per tant, 30fps, que posteriorment canviaria a 29,976 fps per evitar que el so i les imatges es barregessin, i segueixen la norma NTSC (*National Television System Committee*) i Europa de 50Hz i, per tant, 25 fps, i segueixen la norma PAL (*Phase Alternating Line*) (Peláez Barceló, 2015).

Si es comparen les dues normes el PAL com va ser un sistema adoptat posteriorment la qualitat de la imatge i color eren més alts. Però el que realment era pitjor, era l'entrellaçat, que és la manera en que la televisió retransmet les imatges i que és completament diferent de com ho fa el cinema, ja que en el cine cada imatge és un fotograma complet, en canvi a la televisió, quan parlaves de 25 fps, en realitat parlaves de 50 quadres que s'entrellacen en el televisor. Això en un primer moment va suposar problemes d'edició, ja que no es podia editar una imatge entrellaçada, però, actualment, hi ha eines que et permeten treballar amb imatges entrellaçades, tot i això no és recomanable, ja que mai s'aconseguirà que la imatge tingui aspecte de cine (Peláez Barceló, 2015).

Pel que fa a la resolució, en el cas del cine digital, i la qualitat d'aquesta, és mesura amb el número de punts de llum que ofereixi. Els diferents tipus de resolució que es poden trobar són (Peláez Barceló, 2015):

- **720 x 576**, que és el del clàssic sistema de la televisió PAL.
- **1280 x 720** que és el HD Ready.
- **1920 x 1080** que fa referència al Full HD, que pot ser 1080i en el cas de l'entrellaçat i 1080p quan és progressiu.
- **Resolució 2K i 4K**, específics pel cine, en el cas de 2K és 2048 x 1080, que té el mateix alt que el Full HD, però amb 128 píxels més d'alt. I, en el cas del 4K, anomenat Full 4K es tracta d'una resolució de 4096 x 2160.
- Les televisió **4K UHDV** (*Ultra High Definition Video*) que tenen una resolució de 3840 x 2160, per tant, tenen menys qualitat que el cinema, tot i dir que són 4K.

3. Objectius i Abast

Per realitzar aquest treball, s'han establert dos tipus d'objectius, generals i específics.

Pel que fa a l'objectiu general, la principal fita és la de crear un producte audiovisual, en aquest cas un curtmetratge, des de la creació de la idea fins a la seva materialització a través del rodatge. Obtenint un curtmetratge d'alta qualitat i amb un pressupost baix. Demostrant, en tot moment, les qualitats i aprenentatges rebuts durant quatre anys, a través de la creació d'un curtmetratge, realitzat i dirigit per una única persona.

També es vol fer arribar a l'espectador les mateixes sensacions que viu la nostra protagonista. Sobretot, en els moments de més tensió, és a dir, en el que pateix la paràlisi del son, fent que la persona pateixi de la mateixa manera. Es busca que l'espectador empatitzi de forma directa amb el personatge.

En el cas dels objectius específics hi ha quatre:

1. Escriure un guió amb una idea original i innovadora, que impacti i agradi al públic.
2. Fer un curtmetratge on predominin més les imatges que les paraules i amb un baix pressupost.
3. Portar a terme tots els passos que integren la producció, que s'ajusti a les necessitats i facin justícia al guió.
4. Muntar un curtmetratge que augmenti la sensació de por a l'espectador.
5. Posar en pràctica tots els coneixements adquirits durant la realització del Grau de Mitjans Audiovisuais.

El que es realitzarà en aquest treball són les diferents etapes que s'executen per realitzar un producte audiovisual, en aquest cas, centrant la feina en el guió, aprofundint en les seves etapes i formes, en la producció, treballant en tot el que es refereix a càsting, localitzacions, pressupost, entre altres tasques, i per últim, en el muntatge, treballant com a muntadora, tot i que es faran altres tasques per tal de reforçar el muntatge, però, simplement, com un reforç del missatge, no com a part del treball, ja que el que es treballa en l'apartat de muntatge són les decisions preses per unir d'una forma concreta els diferents plans.

En referència a la resta d'etapes estaran en mans de gent externa, en el cas de la direcció i direcció cinematogràfica, estaran dirigides per un estudiant del Grau de Mitjans Audiovisuels del Tecnocampus, sempre amb les indicacions que corresponguin per part de la persona encarregada de realitzar aquest treball. En el cas del so, hi haurà un encarregat específic de la banda sonora.

4. Anàlisi de Referents

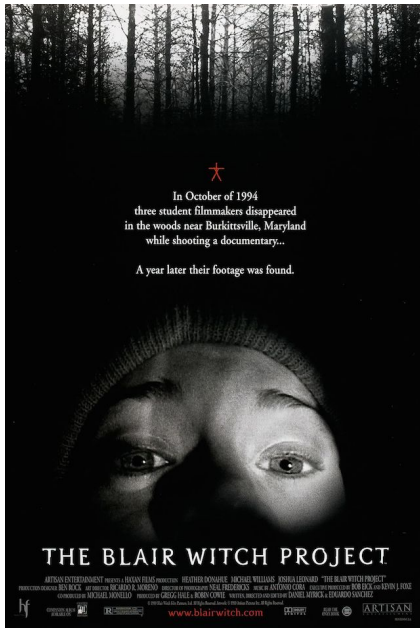
Per realitzar un anàlisi exhaust de cada un dels referents s'ha decidit crea una plantilla basada en el llibre de *Cómo Analizar un Film* (2007), dels autors Francesco Casetti i Ferderico di Chio, dels quals s'han agafat formes d'analitzar cada una de les parts que engloben una pel·lícula i se les ha transformat en un plantilla per poder fer la tasca amb més exactitud i professionalitat.

En els següents apartats s'analitzen cada un dels films escollits com a referents per la realització d'aquest projecte audiovisual, aquest són: els components cinematogràfics, concretament, els codis, on s'analitzaran els codis visuals, que engloben la il·luminació, els plans i si es treballa en blanc i negra o color, els codis sonor, com poden ser diàlegs, veus en off i banda sonora, i els codis sintàctics o de muntatge, que ens narra la manera en la qual s'ha treballat la col·locació dels plans.

Un altre tret que s'analitza és l'anàlisi de la representació, en especial, el temps i l'espai, en el cas del temps, es tracta de veure com avança la narració i de quina manera ho fa i, en el cas de l'espai, on se situa l'acció dels personatges al llarg del producte audiovisual.

També s'analitza la narració, sobretot els personatges, quina és la seva evolució i posició durant el desenvolupament de la història.

Per últim, hi ha un apartat de conclusions on s'exposa tots aquells elements que han servit de referent per la creació del mateix curtmetratge.



Títol Original: *The Blair Witch Project*

Any: 1999

Duració: 86 minuts

País: Estats Units

Direcció: Daniel Myrick i Eduardo Sánchez

Productora: Pathé / Haxan Films

Gènere: Terror

Sinopsi Argumental

Un any després de la desaparició de tres joves estudiants es van descobrir unes cintes que narren els successos que van viure, a les cintes es poden veure a tres joves estudiants que van al bosc de Blair a gravar un documental, un cop arriben al bosc s'adonen que hi ha algun ésser sobrenatural que els observa i els deixa elements estranys, que formen part d'antics rituals. Quan la por els envaeix, decideixen marxar, però no podran, ja que un dels integrant del grup tirarà el mapa, fent que no puguin sortir mai del bosc, i facilitat al ésser sobrenatural la seva tasca de conduir-los fins la seva casa, on es veurà als estudiants en posicions estranyes i a un d'ells, el portador de la càmera, que li donen al cap, mostrant com a últim pla el terra de la casa.

Anàlisi dels Components Cinematogràfics: Els Codis

En el cas dels codis visuals, s'observa que és un llargmetratge treballat en blanc i negre i colors apagats, segons amb la càmera amb la que filmaven. Gravats amb càmera amb mà, fent que hi hagi poca estabilitat en la imatge i simulant que són els mateixos personatges qui graven amb una càmera de 16mm i una videocàmera, quan volien plans més professionals. Utilitzen una combinació de plans, segons la situació que es dona dins la història, amb un enquadrament poc convencional, o amb la sensació de no estar bé, per

ressaltar el missatge del fet que són cintes fetes per ells. Pel que fa a la il·luminació, és senzilla i pretén simular la llum i ombres que rebriem si estiguéssim en un bosc, l'espectador podria interpretar que la pel·lícula té mancança de llum artificial.

Els codis sonors presents a la pel·lícula són els diàlegs entre els protagonistes, que en aquest cas són més importants que les imatges, ja que en molts moments del film no es veuen les accions, perquè la càmera està gravant al terra, és a dir, en aquests casos, només s'escolta el diàleg entre els personatges que intervenen en l'acció, i els sons que els envolten, molt importants, ja que seran els que creïn una sensació d'assetjament a l'espectador, per part d'una persona que no es veu però que s'escolta, la seva presència, a través d'aquests sorolls, i que es confirmi la seva existència gràcies als diàlegs entre personatges.

Per últim, hi han els codis sintàctics o de muntatge, en aquest cas, el muntatge està pensat perquè sembli inexistent, és a dir, que doni la sensació que no s'ha muntat cap pla, sinó que les imatges es mostren tal com estan guardades a la càmera, quan para i encén la càmera és quan és canvi de pla, però sempre seguint l'ordre cronològic de la història.

Anàlisi de la Representació: L'Espai i el Temps Cinematogràfic

Es tracta d'una pel·lícula de temps lineal de vectorialitat progressiva, ja que el punt des de on parteix la història és diferent del punt on es finalitza, i segueix un ordre continu, que passa d'un instant a un altre instant, que és una reacció del primer.

En el cas de l'espai, es tracta d'un espai dinàmic expressiu, ja que la càmera és la que ens mostra el que podem veure o no. Aquest film surt de les normes establertes d'aquest tipus d'espai perquè no utilitza moviments de càmera estables sinó els dels mateixos gestos corporals. També parlem d'un espai profund, unitari i exterior, en aquest cas el bosc, on se situa l'acció, té una gran profunditat de l'espai, ja que no es veu on finalitza l'espai, unitari, perquè només treballa un espai sense cap tipus de divisió, i obert, perquè en gairebé tota la pel·lícula se situa en una localització que està situada a l'aire lliure sense límits establerts.

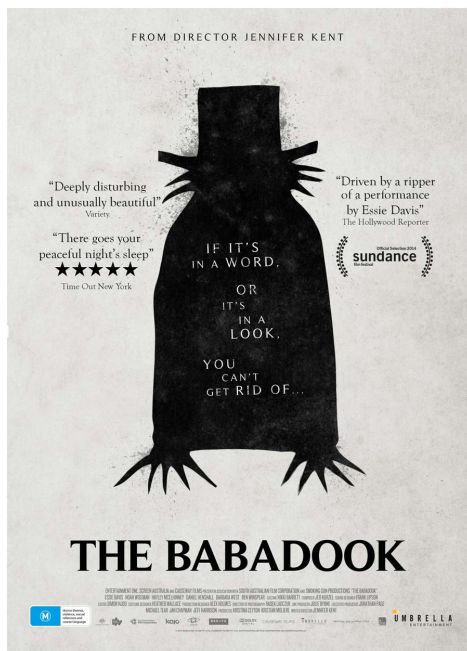
Anàlisi de la Narració: Els Personatges

En aquest film s'observen tres personatges semblants entre ells en quan a característiques de personalitat, però amb importàncies diferents dins del film. Com a norma general, en quan a la personalitat, són personatges plans, contrastats i estàtics, ja que són personatges uniformes, que mostren una imatge d'ells que a mesura que es presenten els conflictes canvien les seves actituds, ja que es mostren les personalitats reals de cada un d'ells, totalment oposades a les inicials, i que no evolucionen en cap moment de la història. Pel que fa al rol de cada un d'ells, la noia, la Heather, és la protagonista de la pel·lícula, i això queda molt clar de cara a l'espectador, ja que sempre es tracten les accions des del seu punt de vista, en canvi, els altres dos nois, en Mike i el Joshua, que apareixen en escena, són personatges secundaris, que ajuden a que l'acció avanci, però que no són imprescindibles.

Conclusió

Aquest film ha estat seleccionat com a referència perquè treballa amb un terror psicològic molt ben elaborat, en referència al monstre, ja que en cap moment de la pel·lícula, l'espectador no dubta que pugui existir, tot i no veure'l en cap escena. Aquest fet fa que el guió s'hagi de plantejar d'una manera diferent, ja que mai hi haurà un personatge que interactuï amb el monstre, sinó que és el mateix personatge que a partir de les seves accions i diàlegs ha de donar a entendre a l'espectador que existeix un monstre.

En canvi, no és un bon referent, pel que respecta a la utilització de la càmera, ja que aquesta eina juga un paper molt important en el film, fent que l'espectador tingui unes sensacions o unes altres, en el cas del curtmetratge *Dulces Sueños* les emocions les marquen els personatges i la música, cosa de la qual manca el llargmetratge de *The Blair Witch Project*.



Títol Original: *The Babadook*

Any: 2014

Duració: 94 minuts

País: Austràlia

Direcció: Jennifer Kent

Productora: Entertainment One / Causeway Films / Smoking Gun Productions

Gènere: Terror

Sinopsi Argumental

Amelia és mare d'un nen amb terrors nocturns sobre un monstre. Un dia apareix un llibre que farà que Samuel, el fill d'Amelia, pensi que el monstre és real i el ve a buscar, davant els comportament i terrors del seu fill Amelia decideix començar a medicar-lo, es llavors, en aquell moment, en el que veurà que el monstre que pensava que era una tonteria d'un nen petit la començarà a perseguir. Fins que un dia descobrirà que és el fantasma del seu marit mort i decidirà amagar-lo i cuidar-lo al soterrani amb l'ajuda de Samuel.

Anàlisi dels Components Cinematogràfics: Els Codis

En aquest llargmetratge els codis visuals que es treballen (es tracta d'un film que utilitza el color per augmentar la tensió, la incomoditat i el terror a l'espectador) utilitzen paletes de colors freds. En aquesta pel·lícula, en gairebé tots els casos, la càmera està estàtica, i els plans tenen un enquadrament estàndard, segons el tipus de pla. Pel que fa a la il·luminació, el treball està més elaborat, que *The Blair Witch Project*, ja que es treballa amb el recurs de la llum per arribar a transmetre emocions concretes a l'espectador, jugant amb les ombres com a eina principal. Tot hi veure'l i sentir-ho tot, el fet que fa que l'espectador passi por, és el moment en el qual veiem una figura estranya, però que a causa de la foscor no la distingim, això fa que se sàpiga que hi ha alguna cosa que observa, però que l'espectador no la pot

veure, i això ho aconsegueixen jugant amb la il·luminació, enfosquin allò que no es vol que l'espectador vegi i il·luminant el punt cap a on ha de mirar.

Els codis sonors són diegètics, és a dir, que sempre estan justificats amb el que veiem a pantalla, com poden ser diàlegs entre els personatges, accions o sons que fa el monstre.

Per últim, el codi sintàctic o de muntatge, es tracta d'un muntatge que fa de guia a l'espectador, és a dir, que marca on s'ha de mirar per saber on està l'acció.

Anàlisi de la Representació: L'Espai i el Temps Cinematogràfic

Es tracta d'un temps lineal de vectorialitat progressiva, ja que la pel·lícula s'inicia d'una forma diferent a la que acaba, seguint un ordre cronològic, una acció rere una altra, i així consecutivament.

En el cas de l'espai, es tracta d'un espai dinàmic expressiu, ja que la càmera és la que ens mostra el que pot veure l'espectador. També parlem d'un espai profund, fragmentat i tancat, on la majoria de les accions succeeixen a la casa de la protagonista, estructurada de tal manera que poden estar en joc més d'una estança de la localització i on cada habitació té un paper actiu dins el llargmetratge.

Anàlisi de la Narració: Els Personatges

En aquest llargmetratge hi ha dos personatges principals i diversos secundaris, pel que fa als secundaris són personatges plans, lineals i estàtics, durant tot el film no presenten cap tipus d'evolució. En canvi, els personatges principals, com són Amelia i Samuel, mare i fill, són rodons, contrastat i dinàmic, ja que són personatges que canvien la seva manera de ser a partir de les situacions viscudes, amb una mentalitat més complexa, en comparació als altres personatges presentats durant la història.

Conclusió

Pel que fa a *The Babadook* s'ha agafat com a referent pel tema de l'obsessió cap a l'existència d'un ésser que vol fer mal a la protagonista. Un altre pels motius que s'ha escollit *The Babadook* com a referent és per un dels personatges secundaris l'àvia de Samuel, el fill de la protagonista, referent pel personatge de Cristina, amiga de la protagonista del curtmetratge *Dulces Sueños*. L'àvia, tal com fa Cristina, només dóna consells perquè la protagonista estigui millor, ignorant que pugui ser alguna cosa pitjor.

També és un referent perquè treballa amb temperatures de color molt fred, amb l'objectiu de potenciar el missatge narratiu. Els colors base són colors blaus i verds poc saturats i amb una predominança notable dels negres. Al treballar amb aquests tons el que fa és crear un ambient que remarca que el que s'està veient és un audiovisual pertanyent al gènere de terror, cosa que es vol deixar molt clara al producte audiovisual *Dulces Sueños*, allunyant-se del gènere del drama, i potenciant la tensió i el terror de la situació representada.

Fig. 4.3. Fotograma amb esquema de color del llargmetratge *The Babadook*.



Font: Kent, J. (2014).

Font: Elaboració Pròpia.



Títol Original: *A Nightmare on Elm Street*

Any: 1984

Duració: 88 minuts

País: Estats Units

Direcció: Wes Craven

Productora: New Line Cinema / Media Home Entertainment / Smart Egg Pictures

Gènere: Terror

Sinopsi Argumental

Una sèrie de nois d'un poble comencen a tenir mal sons amb un home deformat pel foc i amb un guant amb ganivets, però aquests mals sons començaran a ser reals quan aquest esser comenci a matar en els somnis. És llavors quan els pares d'aquests adolescents desvelaran que aquest personatge amb el que somien era un assassí i que van decidir matar-lo entre tots, per això havia vingut a venjar-se.

Nancy, una de les adolescents, intentarà posar-li fre, però al final quan pensi que tot a acabat Freddy, l'assassí, apareixerà en el seu somni, per convertir-lo en un mal son.

Anàlisi dels Components Cinematogràfics: Els Codis

Aquesta pel·lícula utilitza el color per fer més realista la situació, ja que, a diferència d'altres pel·lícules, aquest és un film que treballa amb el subgènere del *slasher*, un assassí que persegueix a les seves víctimes per assassinar-les de forma macabra, és en aquest factor on intervé el color, que permet veure de manera detallada la sang que desprenen els cossos en ser ferits.

En referència a la il·luminació, igual que en el cas de *The Babadook*, es treballa molt amb les ombres per augmentar la sensació de terror, a part que s'observen localitzacions molt fosques, les quals transmeten a l'espectador una sensació de tensió constant fins que no es canviï de localització o que succeeixi un fet que li faci canviar de la sensació de tensió a la de terror.

Pel que fa als codis sonors són utilitzats per avisar a l'espectador que s'aproxima una escena de terror, a més a més, d'augmentar, notablement, la sensació de terror.

Per finalitzar el tema dels codis, existeixen els sintàctics o de muntatge, pel que fa al muntatge en certs moments ajudar a fer que l'espectador miri certs detalls importants per la narració, però en altres situacions, sobretot les de terror, l'espectador anirà amb el personatge i veure les coses com les veu ell, si està a prop amb plans curts si està lluny amb plans generals.

Anàlisi de la Representació: L'Espai i el Temps Cinematogràfic

Es tracta d'un temps cíclic, ja que la pel·lícula comença amb un mal son d'un dels personatges i finalitza amb un altre mal son, en aquest cas, de la protagonista del film, la Nancy.

En el cas de l'espai, es tracta d'un espai estàtic mòbil, perquè la càmera en la majoria de plans es queda estàtica en una posició i és el personatge qui es mou a través de l'espai, però sense sortir dels marges de la imatge. És un espai profund, fragmentat i tancat, les accions juguen amb tot l'espai i la seva profunditat, creen una sensació de més espai i de més tensió per l'espectador perquè s'ha de fixar en diversos detalls, en el cas de fragmentat, es dona perquè la història es succeeix en diferents espais, com les cases dels personatges, la presó, l'escola i els espais on es produeixen els mals sons i on fan vida els nois, per aquest motiu, són espais tancats, perquè l'espectador sap on comencen i acaben.

Anàlisi de la Narració: Els Personatges

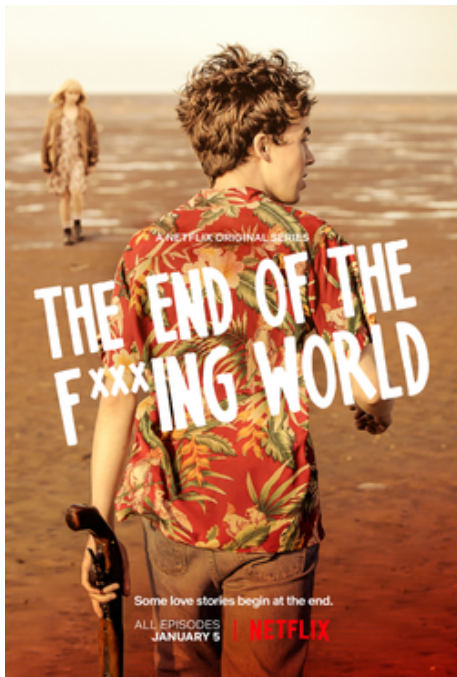
Pel que fa a la protagonista d'aquest llargmetratge es tracta d'un personatge rodó, contrastat i dinàmic, ja que a mesura que es vagin presentant els conflictes a la seva vida la seva personalitat i manera d'enfrontar-se als problemes anirà variant i adaptant-se a la situació, per tant, és un personatge que evoluciona en tot moment. Tot el contrari que els personatges secundaris que són plans, lineals i estàtics, que són un fidel reflex del tipus de personatges que s'utilitzen per aquest gènere de pel·lícules, personatges sense cap substància. Tot el contrari que la Nancy, un personatge que sobresurt entre els altres, ja que fa front al problema i intenta solucionar-ho, fet poc habitual en les pel·lícules *slasher*.

Conclusió

S'ha agafat aquest llargmetratge com a referència, pel paper que fan els personatges secundaris, que és el de treure-li importància al problema i fent que la protagonista s'arribi a creure que està boja.

L'Anna és la nostra protagonista, una noia de 18 anys, i com a referent tenim a Nancy Thompson de *A Nightmare on Elm Street*, ja que és una simple estudiant que al principi ignora el que està succeint al seu voltant, pensant que són simples mals sons, fins que el problema l'afecta directament.

En canvi, no és un bon referent pel tipus de terror amb el qual treballa, ja que en tot moment es vol evitar que el curtmetratge *Dulces Sueños* mostri una quantitat immensurable de sang i fetges, i que l'espectador pensi que el monstre amb, el que es treballa, és un assassí en sèrie que vol matar a la protagonista.



Títol Original: *The End Of The F***ing World*
(Serie de Televisió)

Any: 2017

Duració: 20 minuts per 8 capítols

País: Regne Unit

Direcció: Jonathan Entwistle i Lucy Tcherniak

Productora: Clerkenwell Films / Dominic Buchana Productions

Gènere: Comèdia

Sinopsi Argumental

Dos adolescents, desconeguts entre ells, començaran una aventura per la carretera, violant propietat privades, robant gasolineres i cotxes, per arribar a casa del pare de la protagonista, que és un narcotraficant.

La policia seguirà el rastre dels dos adolescents, fins arribar a casa del pare de la noia i detenir-los a tots, excepte la noia que aconsegueix fugir.

Anàlisi dels Components Cinematogràfics: Els Codis

Un dels codis visuals d'aquesta sèrie és el color on s'utilitzen temperatures de color càlides per situacions i mentalitats fredes, com pot ser planejar un crim o una situació de marginació. Pel que fa a la il·luminació, dona la sensació de ser simple, és una il·luminació realista, tal com seria en la localització representada.

Pel que fa als codis sonors trobem els diàlegs i el so ambient, però en aquest cas hi ha un fet característic, s'escolten els pensaments dels protagonistes sense que ells articulin cap tipus de paraula, l'espectador sap en tot moment la justificació del actes que fan, ja que al mostrar els pensament, se sap perquè tenen certes actituds.

També hi ha els codis sintàctics o de muntatge, utilitzen els plans que expliquen la història acompanyats de les veus dels protagonistes cronològicament, i, segons el moment, donen suport al missatge amb flashbacks, ja que representen visualment d'on han sorgit els pensaments tant estranys que tenen els personatges.

Anàlisi de la Representació: L'Espai i el Temps Cinematogràfic

Aquesta sèrie televisiva té un temps lineal no vectorial, ja que comença amb una situació totalment diferent amb la que acaba la temporada i que trenca l'ordre homogeni per mostrar flashbacks.

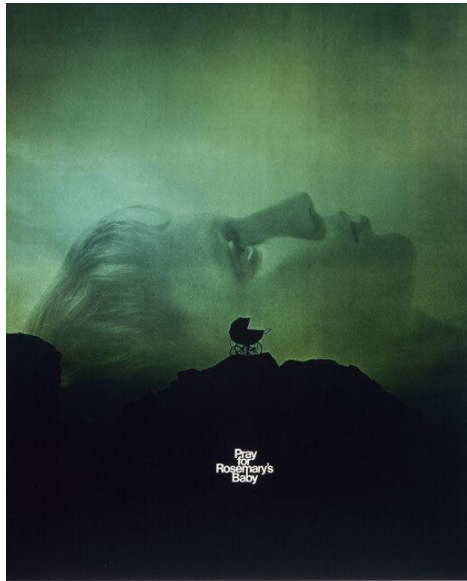
En el cas de l'espai, es tracta d'un espai estàtic mòbil, ja que la càmera, en la gran majoria dels plans, està fixa en una posició i és l'actor qui es mou davant d'ella. És un espai profund, fragmentat i obert, els personatges es mouen en diferents espais, que troben durant el seu camí, on mai estan més d'un dia en cada localització, i on interactuen de manera activa amb cada espai.

Anàlisi de la Narració: Els Personatges

En aquesta sèrie televisiva hi ha dos protagonistes on cada un d'ells té una evolució durant el llarg de la sèrie. En els dos casos són personatges plans, contrastats i dinàmics, ja que són dos personatges que des de l'inici es mostra com són, fent que l'espectador pugui imaginar les reaccions de cada un segons la situació, tenen una personalitat fora del comú i que a mesura que la trama avança la seva personalitat ho fa amb ella.

Conclusió

En aquest cas, la història s'allunya del tema principal del curtmetratge, ja que la sèrie ens narra la vida de dos adolescents que se'n van de casa amb un to còmic, fet que es vol evitar en el curtmetratge *Dulces Sueños*. Però ha estat seleccionat com a referent de guió perquè sabem en tot moment que pensen els nois, sense la necessitat que ho manifestin de forma oral sense que sembli antinatural. És una referència pel moment en la que la nostra protagonista pateix algunes de les paràlisis del son.



Títol Original: *Rosemary's Baby*

Any: 1968

Duració: 136 minuts

País: Estats Units

Direcció: Roman Polanski

Productora: Paramount Pictures

Gènere: Terror

Sinopsi Argumental

Una parella està intentant quedar-se embarassada, però no poden, fins que comencen a relacionar-se amb els veïns, que drogaran a la noia perquè el dimoni la violi, aconseguint que es quedi embarassada.

La noia ignorant tot el que li ha passat començarà a observar actitud estranyes de la gent que l'envolta, provocant-li una obsessió.

Fins que descobrirà que les seves pors eren reals i que els seus veïns formen part d'una secta satànica i que ella serà la mare de l'anticrist.

Anàlisi dels Components Cinematogràfics: Els Codis

Els codis visuals del color que s'utilitza retraten la realitat amb la presència dels marrons, en el cas dels mobles, i dels colors poc saturats, en el cas de les robes. Quan hi han situacions tenses i importants el color base canvia. Pel que fa a la il·luminació és fosca per ressaltar el missatge i intenta simular com seria la il·luminació en una situació quotidiana,

però sempre donant la sensació a l'espectador de que en qualsevol moment pot passar alguna cosa, això també ho aconsegueix gràcies al increïble control del ritme narratiu.

Els codis sonors utilitzats són diegètics a excepció de la música en segons quins casos que és extradiegètica.

També hi ha els codis sintàctics o de muntatge, on tots els plans presentats quan han de transmetre una sensació ho fan a través del rostre de la protagonista. En aquest cas, s'ha plantejat un muntatge en el qual mai es veu el nadó però tothom es pot imaginar com seria segons les expressions i missatges dels personatges. Però en cert moments, utilitza un enquadrament inesperat i desestabilitzador que fa que la tensió de l'espectador augmenti notablement.

Anàlisi de la Representació: L'Espai i el Temps Cinematogràfic

Aquesta pel·lícula té un temps lineal de vectorialitat progressiva, perquè és mostra el desenllaç del plantejament de la història que es mostra al principi del film i que segueix un ordre homogeni d'acció reacció.

Utilitza un espai dinàmic expressiu, ja que la càmera es mou segons els actors i les seves accions i interaccions i es tracta d'un espai pla, unitari i tancat, ja que els personatges tenen un grau baix d'interacció amb l'espai, on es mouen amb llibertat entre les diferents estances i en la majoria de cops es tracta de localitzacions tancades.

Anàlisi de la Narració: Els Personatges

Aquest llargmetratge té diferents personatges, dels quals destaca la protagonista, Rosemary, que és un personatge rodó, contrastat i dinàmic, ja que té profunditat i es manifesta una notable evolució des de la seva presentació fins a la finalització de la pel·lícula. Tot el contrari que els personatges secundaris que tenen la mateixa mentalitat i personalitat durant tot el llargmetratge, només fan la funció d'ajudar avançar la història.

Conclusió

També trobem un referent en Rosemary Woodhouse, ja que creu que hi ha gent que li vol fer mal, però la gent que té al voltant és la que li fa creure que s'està tornant boja i que no s'ha de preocupar, igual que Anna, la nostra protagonista. També és un referent pel tractament que es fa del nadó, un personatge que mai veiem però que sabem que és el fill del dimoni i que el seu aspecte no és el d'un nen petit.



Títol Original: *Insidious*

Any: 2010

Duració: 102 minuts

País: Estats Units

Direcció: James Wan

Productora: Alliance Films / Blumhouse Productions

Gènere: Terror

Sinopsi Argumental

Després que la família és trasllada a viure a una casa nova, un dels fills es queda en coma, ja que la seva anima ha abandonat el seu cos, això farà que ens sobrenaturals vulguin ocupar el seu cos, fent que el seu pare hagi d'anar al món dels morts a buscar-lo. Finalment, el nen torna però provoca que el pare no pugui ocupar el seu cos, que havia abandonat per tal d'anar a buscar el seu fill, ja que un ésser diabòlic aconsegueix habitar-lo.

Anàlisi dels Components Cinematogràfics: Els Codis

Alguns dels codis visuals que podem observar són l'ús dels colors. En aquest cas, mostra imatges poc saturades i amb colors freds, per tal de mantenir la sensació de tensió durant tota la pel·lícula, a més a més, els utilitza per fer una diferenciació dels diferents mons que es poden observar, el món real i el món dels morts. Pel que fa al món dels morts té com a color base el blau, i dins del d'aquest món s'observa el lloc on viu el monstre, similar al dimoni, que a diferència de les altres localitzacions, utilitza el vermell com a color base i amb un punt de saturació. En relació a la il·luminació es juga molt amb les llums, sobretot amb les ombres, però com a norma general s'utilitza una il·luminació fosca.

Els codis sonors presents durant el film són extradiegètics en el cas de la banda sonora i diegètics en el tema dels diàlegs, sons ambient i els sons que representen que vénen del més enllà.

En els codis sintàctics o de muntatge, el muntatge realitzat serveix per situar a l'espectador al mig de cada una de les escenes amb més tensió, i on fa que l'espectador no es perdi res del que està passant al seu voltant.

Anàlisi de la Representació: L'Espai i el Temps Cinematogràfic

El temps que es treballa en aquest llargmetratge és línia de vectorialitat progressiva, ja que es crea un plantejament, totalment, diferent del desenllaç que tindrà la història i que una acció fa que hi hagi una acció consecutiva com a conseqüència de la primera.

Utilitza un espai dinàmic expressiu, perquè la càmera es mou segons l'acció que està succeint al seu voltant, acompanyada pels moviments dels actors. A més a més, és un espai profund, fragmentat i tancat, ja que intervenen diferents espais a la vegada, tant en una mateixa localització, com pot ser la casa, com dues localitzacions que poden ser els dos mons, però sempre amb límits espacials.

Anàlisi de la Narració: Els Personatges

Aquesta pel·lícula presenta diferents personatges dels quals dos són els protagonistes i tenen un perfil semblant, són plans, lineals i dinàmics, tot i ser personatges que evolucionen, a la vegada que ho fa la història, són simples, unidimensionals i ben contrastats. Pel que fa als personatges secundaris tenen una dinàmica semblant durant tot el film, ja que són personatges plans, lineals i estàtics, però són els que ajuden a que la narració avanci.

Conclusió

El personatge de Josh Lambert, d'*Insidous* és un gran referent pel personatge de Crisitna, ja que en el llargmetratge on apareix, es passarà la major part de la pel·lícula intentant convèncer a la protagonista del fet que està paranoica, igual que passa en el curtmetratge, però d'una forma menys abusiva.

En canvi, no és un referent pel terror que utilitza, tot i veure petites pinzellades de terror paranormal en el curtmetratge *Dulces Sueños*, es vol evitar que l'espectador pensi que és un producte audiovisual on es treballarà amb el món dels morts, l'espectador només ha de relacionar la pèrdua d'una persona estimada com a un detonant del problema de la nostra protagonista.



Títol Original: *IT*

Any: 2017

Duració: 135 minuts

País: Estats Units

Direcció: Andrés Muschietti

Productora: New Line Cinema / KatzSmith Productions / Lin Pictures / Vertigo Entertainment / RatPac-Dune Entertainment

Gènere: Terror

Sinopsi Argumental

Davant de les desaparicions de nens en el poble de Derry un grup de nens comença a investigar que passa, descobriran que hi ha un monstre que es transforma en les pors dels nens i s'alimenta d'elles.

Els nens decidiran fer-li front quan el monstre s'emporti a un dels membres del grup, és en aquell moment en el que descobriran on habita i quin és el seu punt dèbil, no tenir-li por, aprofitaran la seva debilitat per salvar a la noia i donar-li una pallissa, però no podran evitar que aconseguixi escapar.

Anàlisi dels Components Cinematogràfics: Els Codis

Els colors utilitzats en aquest llargmetratge són colors pocs saturats i freds, a excepció de certs personatges, com el nen del principi, el Georgie, amb l'impermeable groc que és un color viu i saturat, i passa el mateix amb el pallasso que també utilitza colors saturats, en aquest cas, el color vermell. En relació a la il·luminació treballa amb la foscor per augmentar la sensació de terror i tensió, i la llum segons la localització.

Els codis sonors són sons extradiegètics en el cas de la banda sonora i els efectes sonors que fan que la tensió augmenti considerablement i diegètics en el tema dels diàlegs, sons ambient i els sons que provoca el monstre per espantar els nens.

En els codis sintàctics o de muntatge, el muntatge realitzat serveix per situar a l'espectador dins de l'acció i mostrant el que ells veuen, res més, treballa amb el punt de vista dels nens.

Anàlisi de la Representació: L'Espai i el Temps Cinematogràfic

En aquesta pel·lícula el temps és lineal de vectorialitat progressiva perquè el plantejament i el desenllaç són diferents i cada acció és la reacció de l'anterior.

Pel que fa a referència a l'espai es tracta d'un espai dinàmic descriptiu, ja que simplement la càmera es mou per representar el moviment dels personatges. A més a més utilitza un espai pla, fragmentat i obert, es tracta d'aquest tipus d'espai perquè els personatges es mouen lliurement per l'espai, però aquest es divideix en diverses localitzacions sense fronteres.

Anàlisi de la Narració: Els Personatges

En aquest llargmetratge hi ha cinc personatges protagonistes i en els cinc casos tenen característiques molt similars, ja que són personatges rodons, lineals i dinàmics, són personatges que evolucionen, que la seva personalitat és complexa i que no tenen mentalitats contradictòries durant el recorregut de la trama. I en el cas del monstre, l'antagonista que, en aquest cas, és pla, lineal i estàtic, no evoluciona, però sí que ajuda a que els altres personatges ho puguin fer.

Conclusió

Un referent és Alt Marsh del llargmetratge *IT*, és el pare d'una de les protagonistes i podem observar que té una obsessió cap a la seva filla, en el nostre cas, cap a la mare, però que

seria capaç de fer el que sigui quan perd el cap, fins i tot de maltractar a la seva pròpia filla.

Però aquest llargmetratge no és un referent pel que fa al tractament del monstre, tot i tenir similituds, ja que Pennywise també juga amb les pors de la gent o element de la seva vida, que fan que els malsons siguin més reals, però la gran diferencia és que en tot moment sabem qui és, com és i com es comporta, fet que es vol evitar en el curtmetratge *Dulces Sueños*.



Títol Original: *IDA (Sister of Mercy)*

Any: 2013

Duració: 80 minuts

País: Polònia

Direcció: Pawel Pawlikowski

Productora: Opus Film / Phoenix Film

Gènere: Drama

Sinopsi Argumental

Una monja es debat entre prendre els hàbits o començar una vida fora de la clausura amb la seva tieta, una jutgessa alcohòlica. Juntes buscaran on estan enterrats els pares de la noia.

Finalment, la noia decidirà tornar al convent per prendre els hàbits, mentre que la seva tieta decidirà suïcidar-se.

Anàlisi dels Components Cinematogràfics: Els Codis

Aquesta pel·lícula utilitza com a colors el blanc i negre, barrejat amb els jocs d'ombres i llums crea un augment del dramatisme de la història que s'està narrat, a més de fer que l'espectador es fixi més en la composició estètica que no en les accions.

Pel que fa al so, gairebé tots els sons que s'escolten són diegètics, tots estan justificats, incloent-hi la música. *Ida* es tracta d'un llargmetratge on hi ha una carència notable dels diàlegs per tal de fer notar els sons ambient i les situacions representades.

En els codis sintàctics o de muntatge, la relació entre plans és, estèticament, molt diferent entre ells, però que creen un missatge totalment comprensible i fluid per l'espectador.

Anàlisi de la Representació: L'Espai i el Temps Cinematogràfic

En aquesta pel·lícula el temps és cíclic, ja que comença amb la nostra protagonista al convent i acaba amb el mateix personatge arribant al mateix convent.

Es tracta d'un espai estàtic fix, perquè cada pla que forma aquest llargmetratge sembla una fotografia en la qual la càmera està totalment fixa i els moviments per part dels actors són mínims. També és un espai profund, fragmentat i obert, ja que en tot moment es juga amb l'espai tant estèticament com interpretativament i es divideix en diversos espais sense cap tipus de límit, ni final.

Anàlisi de la Narració: Els Personatges

Els personatges, tenim un personatge protagonista, *Ida*, i un personatge principal, *Wanda*, que es presenten en el film amb característiques similars, ja que són personatges rodons, contrastats i dinàmics. Són personatges complexos, inestables i evolucionen durant el llargmetratge, la *Ida* més que la *Wanda*, la tieta.

Conclusió

Encara que la història que es narra no té res a veure amb la del curtmetratge que es crearà, s'ha agafat com a referència per la manera de treballar els plans, amb molt aire al voltant del personatge i jugant amb la simetria de l'espai. Amb aquests recursos, utilitzats de diferent manera, es té la intenció, un cop més, de remarcar el missatge narratiu que es vol transmetre, però ja d'una manera més individualitzada, ja que els plans es tractaran diferent segons el personatge que surti representat en ells.

Fig. 4.10. Fotograma del llargmetratge *Ida*.



Font: Pawlikowski, P. (2013).



Títol Original: *Lights Out*

Any: 2013

Duració: 3 minuts

País: Suecia

Direcció: David F. Sandberg

Productora: David F. Sandberg

Gènere: Terror

Sinopsi Argumental

Una noia quan va a dormir i apaga les llums descobreix que hi ha un ésser sobrenatural amb ella. Ella intentarà evitar-lo, encenen totes les llums al seu pas, però aquest s'anirà apropant a ella mentre va apagant les llums, fins que la noia decideix encendre la llum que l'ésser acaba d'apagar i veu que el té davant.

Anàlisi dels Components Cinematogràfics: Els Codis

En aquest curtmetratge és treballa amb el color original, sense fer cap retoc de color considerable, ja que on s'hi profunditzarà més és en treballar amb la il·luminació, concretament les ombres, que són les que jugaran un paper fonamental en el curtmetratge, ja que és el que farà que l'espectador tingui por, perquè es podrà veure una silueta que apareix i desapareix segons la quantitat de llum.

El codi sonor d'aquest producte audiovisual és completament diegètic, ja que tots els sons que s'escolten estan justificats a pantalla i els diàlegs són inexistents, només es treballa amb so ambient.

Pel que fa al muntatge, es tracta d'un muntatge on es mostra de manera clara tot el que està succeint en escena, sempre des del punt de vista de la protagonista.

Anàlisi de la Representació: L'Espai i el Temps Cinematogràfic

En aquest producte audiovisual el temps és lineal de vectorialitat progressiva perquè comença d'una manera i acaba d'un altre totalment diferent, i avança de forma homogènia, basant-se en l'acció-reacció.

Es tracta d'un espai estàtic mòbil, on la càmera es manté en tot moment fix i és la protagonista qui es mou dins dels marges d'aquesta. També és un espai pla, unitari i tancat, tot succeeix en un únic espai per on el personatge es mou lliurement, però amb uns límits físics.

Anàlisi de la Narració: Els Personatges

Al ser un curtmetratge de tres minuts de duració és difícil que la protagonista evolucioni, per aquest motiu és un personatge pla, línia i estàtic, perquè no mostra cap modificació respecte l'inici del producte audiovisual.

Conclusió

En aquest referent, tracten el monstre dins la foscor i amb ombres, evitant veure com és físicament. En el curtmetratge que s'elaborarà, posteriorment, el monstre no el veiem mai, simplement veiem ombres de figures, per aquest motiu s'agafa aquest curtmetratge com a referent, per com crea les ombres dins la foscor i quin efecte dóna a l'espectador.

Fig. 4.12. Fotograma del curtmetratge *Lights Out*



Font: Sandberg, D. F. (2013).

