

Treball de Fi de Grau

Títol

**Projecte de guió de web sèrie d'animació:
"System A"**

Autoria

Eva Navarra Fontbona

Professorat tutor

Laia Sánchez

Grau

Comunicació Audiovisual

Tipus de TFG

Projecte

Data

19/06/2020

Full resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Català: Projecte de guió de web sèrie d'animació: "System A"

Castellà: Proyecto de guión de webserie de animación: "System A"

Anglès: Animated webseries screenplay project: "System A"

Autoria: Eva Navarra Fontbona

Professorat tutor: Laia Sánchez

Curs: 2019/20

Grau: Comunicació Audiovisual

Paraules clau (mínim 3)

Català: Animació, Web sèrie, TDI, Salut Mental, Guió, Comèdia, Sitcom

Castellà: Animación, Webserie, TID, Salud Mental, Guión, Comedia, Sitcom

Anglès: Animation, Webseries, DID, Mental Health, Screenplay, Comedy, Sitcom

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

Català: El projecte de guió de la web sèrie d'animació "System A" se centra en la creació del pilot i disseny de personatges de la primera temporada, que tracta l'auto descobriment de l'Ale, una noia amb trastorn dissociatiu de la identitat. Aquest projecte té la intenció d'indagar i mostrar les vivències d'una persona amb TDI per donar visibilitat a aquells i aquelles que viuen amb aquest trastorn. El treball inclou la confecció de la Bíblia de la sèrie, un estudi sobre el TDI i un estudi sobre les característiques principals de l'animació moderna occidental.

Castellà: El proyecto de guion de la webserie de animación "System A" se centra en la creación del piloto y el diseño de personajes de la primera temporada, que trata el auto descubrimiento de Ale, una chica con trastorno de identidad disociativo. Este proyecto tiene la intención de indagar y mostrar las vivencias de una persona con TID para visibilizar a aquellos y aquellas que viven con este trastorno. El trabajo incluye la confección de la Biblia de la serie, un estudio sobre el TID y un estudio sobre las características principales de la animación moderna

Anglès: "System A" animated webseries screenplay project revolves around the creation of the pilot and character design of the first season, which addresses Ale's self discovery, a girl with dissociation identity disorder. This project wants to showcase and enquire into the experiences of those with DID in order to give them visibility. The project includes the confection of the bible of the show, a study about DID and a study about the principal characteristics of the occidental modern animation.



Hospital Parcels

Història clínica
confidencial

1r Cognom: _____

2n Cognom: _____

País: _____

Número d'història clínica

--	--	--	--	--	--	--	--

Índex

1.Introducció	6
1.1.Presentació	6
1.2.Objectius	9
2. Conceptualització del projecte	10
2.1.Format	10
2.1.1.Gènere	11
2.1.2.Estructura de la Bíblia	14
2.2.Trastorn dissociatiu de la identitat	17
2.2.1 Què és la dissociació	17
2.2.2 Explicació del trastorn: què el produeix, en què consisteix i quin és el diagnòstic	21
2.2.3 Quins i com són les identitats	28
2.2.4 Tractament i integració	37
2.2.5 Conceptes importants	40
2.3. Estudi de mercat	43
2.3.1.Finestres/canals d'exploració	43
2.3.2.Target	57
2.3.3.On queda l'animació adulta en el mercat actual	58
3. Presentació formal projecte professional	66
3.1.Bíblia	66
3.1.1. Fitxa tècnica	66
3.1.2.Història	66
3.1.3.Tractament	70
3.1.4.Tractament de gènere	70
3.1.5. Disseny de personatges	71
3.1.6.Personatges	74

3.1.7.Relació entre personatges	96
3.1.8.Móns i espais	100
3.1.9.Mapa de la trama	109
3.1.10.Sinopsi per episodi	110
3.1.11.Guió de l'episodi pilot	116
4. Llista de referències	144
5. Annex	151

1.Introducció

1.1.Presentació

La idea d'aquest projecte neix, per curiós que sigui, arran d'una cerca a YouTube que, de vídeo recomanat a vídeo recomanat, em va portar a un canal anomenat *Fae System*. La noia que sortida al vídeo en qüestió, l'Iris, estava criticant la representació que feia un famós creador de continguts de YouTube sobre el trastorn de personalitat antisocial (conegut popularment com a sociopatia).

L'Iris em va intrigar i vaig indagar al seu canal de YouTube. Va resultar que el seu canal (ara inactiu) estava dedicat a visibilitzar i educar sobre la diversitat funcional, trastorns i malalties mentals "invisibles" i concretament sobre el TDI. A partir d'aquest canal vaig entrar en una espiral de visualització de vídeo darrere vídeo d'altres persones amb canals dedicats al TDI. Dedicats tant a mostrar les seves experiències, com a educar als usuaris que ho veiessin o simplement desmitificar el trastorn.

He de dir que en aquell moment el meu coneixement sobre el TDI, com el de moltes altres persones, començava i acabava amb la representació en els mitjans de comunicació; em venien al cap pel·lícules i sèries com *El Club de la Lucha*, *Mister Robot* o la desafortunada *Split*, protagonitzades per personatges amb més d'una personalitat sense que cap d'elles sàpiga de l'existència de les altres i poca cosa més respecte al trastorn. Per sort i gràcies a les històries de les persones darrere de canals com *System K*, *The Entropy System*, *Multiplicity & Me*, *DissociaDID* o *The Labyrinth System* vaig poder tenir la primera imatge de com es forma el trastorn, per què es forma i com es manifesta en la vida real. Els sistemes d'aquests canals em van captivar totalment i vaig voler aprendre i documentar-me sobre el trastorn més profundament.

Aviat em vaig sentir inspirada a crear una història sobre el procés de descobriment interior d'algú amb TDI. Sé que crear continguts per representar col·lectius marginalitzats, invisibilitzats i oprimits és una arma de doble fil, i en cap cas vull frivolitzar el trastorn com un simple instrument narratiu, així que he volgut fer un bon treball de recerca sobre el trastorn, escoltar els testimonis dels canals esmentats i intentar no caure en clixés i representacions estigmatitzades.

A part, també em motiva poder defensar la representació cuidada i la visibilització de la salut mental que tan maltractada està en la indústria de l'entreteniment. La salut mental poques vegades té presència en els productes audiovisuals *mainstream* i la gran majoria de vegades en què té pes narratiu, o bé s'estigmatitza el trastorn en qüestió o és romantitzat. Tant una cosa com l'altre són extremadament nocives i ofensives, a més de ser bastant perilloses, ja que quan se'n fa una representació negativa es tanca la possibilitat del diàleg i es crea una imatge nefasta a l'imaginari col·lectiu que dificultarà que les persones amb símptomes vulguin buscar ajuda per por a la reacció dels que els envoltin i afegiran més pressió sobre un col·lectiu que ja és mentalment inestable.

Per altra banda, quan es romantitzen els trastorns i malalties mentals, se'ls està frivolitzant i traient la importància i pes real que tenen sobre les persones que les pateixen. Un trastorn mental no és quelcom bonic o poètic, ni un afegitó a la personalitat que et converteix en algú interessant. Són patologies que dificulten el dia a dia d'un percentatge important de la població i han de ser preses tan seriosament com qualsevol altra condició mèdica. És per això que em sembla necessari i important fer representacions sense judicis de la salut mental i per aquest motiu en aquest treball es fa una anàlisi pertinent sobre el TDI.

La història pren forma en animació per una banda perquè em sembla la manera més senzilla de representar un trastorn tan complex, ja que l'animació no té les limitacions de producció pròpies d'un live-action i dóna molta més llibertat de creació. En aquest sentit pot arribar a ser molt útil a l'hora d'il·lustrar el "món interior" comú en persones amb TDI, per posar un exemple. I per altra banda he escollit fer-lo com a sèrie animada perquè l'animació sempre ha sigut el recurs narratiu que més em crida l'atenció i el que em resulta molt interessant. De fet, abans de ni tan sols saber de què volia fer el Treball de Fi de Grau sabia que fos el que fos, ho volia fer pensant en l'animació.

He decidit que prengui forma de sèrie en lloc de curt o llargmetratge, per poder explicar la història de forma extensa i pels avantatges narratius de dividir la història en episodis, de manera que cada episodi tanca cada subtrama i se centra en cada personatge principal, utilitzant el pilot com la presentació dels personatges i el plantejament del conflicte.

El projecte consta del guió del pilot de la sèrie i l'elaboració de la Bíblia, un estudi de mercat sobre les possibilitats i situació actual dels continguts d'animació (centrant-me en les plataformes de *video on demand* amb més continguts comprats o de producció i/o distribució original), un repàs de la història de les sèries d'animació adulta i les seves característiques principals com a format, i per últim un l'estudi de les causes, diagnòstic, com es manifesta i el tipus d'identitats que es formen i per què del trastorn dissociatiu de la identitat. Com que em centro en la preproducció de la sèrie, queden excloses del treball els aspectes pertinents de la producció i postproducció de la creació d'un projecte audiovisual.

1.2.Objectius

A grans trets, aquest projecte busca realitzar la Bíblia i el guió de l'episodi pilot d'una sèrie d'animació dirigida a joves adults, d'acord l'estil i la tècnica dels productes d'animació adulta actual, tot representant la realitat de les persones amb trastorn mental sense caure en la romantització o l'estigmatització, i en especial visibilitzar el TDI acuradament a base d'un estudi en profunditat sobre el trastorn i la visualització de testimonis de persones amb aquesta condició.

Es volen complir específicament els següents objectius:

- Conèixer la situació de l'animació adulta en el mercat actual
- Representar la realitat de les persones amb TDI sense estigmatitzar-la.
- Desenvolupar la Bíblia del projecte amb el guió del capítol pilot

Per poder-los assolir es durà a terme un estudi de mercat sobre les plataformes de *video on demand* que més producció pròpia o adquirida d'animació adulta tenen disponible als seus respectius catàlegs, una anàlisi de l'animació adulta actual on tindrà en compte quin és l'estil d'animació tant narratiu com tècnic que caracteritza les sèries d'animació adultes amb més èxit de les plataformes *vod* i la televisió tradicional, i el seu paper en la indústria actualment, tenint en compte la inversió econòmica i de recursos dipositats en els productes d'animació destinats a adults per part de les plataformes *vod* a analitzar.

Per representar adequadament un personatge amb TDI, es portarà a terme un estudi sobre el trastorn pel que fa a les bases que el causen i l'origen, s'enumerarà les identitats que són més comunes i s'acostumen a repetir-se en persones amb TDI i perquè prenen el rol que prenen o tenen les funcions que tenen, i es repassarà els tractaments que s'acostumen a emprendre.

Per últim, la Bíblia es desenvoluparà explicant el tractament de la sèrie, la història desglossada en *tagline*, *storyline*, sinopsis i argument, la sinopsi de cada episodi de la sèrie, una descripció dels personatges, relació entre ells i el seu disseny, una descripció dels mons i espais de la sèrie amb els seus dissenys i el guió pilot de la sèrie.

2. Conceptualització del projecte

2.1.Format

La sèrie a desenvolupar, és en format de web sèrie, ja que està destinada a ser emesa per internet a través de plataformes de *video on demand*. Com que per ser qualificada de web sèries només cal ser una ficció audiovisual creada per ser distribuïda per internet (Morales i Hernández, 2012), el projecte s'estructurarà d'acord el format habitual en sèries d'animació per adults. Val a dir que les web sèries no han de tenir en compte els talls publicitaris en l'estructuració de la trama i els blocs temàtics, tal com és pertinent a aquelles ficcions destinades a ser emeses per la televisió tradicional (Cubero, 2017). Pel que fa a la resta, el guió d'una web sèrie d'animació no es diferencia del guió d'un live-action (Canimation, 2010).

Tradicionalment les sèries d'animació televisives de 20 minuts s'estructuren en tres actes amb una trama principal per episodi, una de secundària i a vegades una tercera i/o quarta que poden influenciar-se unes a les altres o no (Canimation, 2010). En el cas d'aquest projecte, els episodis estan pensats per ser de 15 minuts i per això tindran només una trama principal per episodi.

Cal mencionar que, ja que les sèries d'animacions per adults segueixen el format propi d'un live-action, la majoria de sèries d'humor animades estan estructurades al voltant de les premisses d'una sitcom, les quals van com anell al dit per l'estil animat que es beneficia de situacions exagerades i personatges excèntrics o estereotipats que caracteritzen les sitcoms. Elements de les sitcoms com el mateix grup de personatges per episodi, les situacions còmiques relatives a la vida quotidiana dels personatges o ús de personatges recurrents que portaran a nous conflictes que no serien possibles amb els protagonistes (López, 2008) són presents a les sèries d'animació emeses tant per plataformes vod com per la televisió de flux tradicional i s'adscriuen al projecte d'aquest Treball de Fi de Grau.

2.1.1. Gènere

Pel que fa a estil i tècnica, és inevitable classificar la sèrie que ens ocupa en la categoria d'animació 2D. Però, avui en dia, la categorització de l'animació com a gènere encara és un debat obert.

Tradicionalment, s'ha menystingut els projectes animats com a simple entreteniment pel públic infantil, i només recentment s'ha reconegut la tècnica com a un art i un mitjà d'expressió emparat en cine i televisió (Wells, 2002). Paul Wells (2002) defineix l'animació com a un vocabulari alternatiu pel creador del film mitjançant el qual perspectives alternatives i diferents maneres d'adreçar un tema són possibles (p. 2).

Per això mateix, com que totes les pel·lícules i sèries d'animació compartiran la tècnica, vocabulari i mètode de producció, a la vegada de ser distintivament diferent del *live-action*, hi ha la tendència a agrupar-les en un sol gènere, malgrat que sigui més pràctic i útil veure l'animació com a mètode distintiu per definir un producte en particular ja pertanyent a una categoria (Wells, 2002).

Rick Altman, a la seva obra "*Film/Genre*"(1998) esmenta que per gran part dels crítics, els gèneres proporcionen les fórmules que pauten les produccions com a estructura i que la interpretació del gènere depèn directament en les expectatives de l'audiència. I ell mateix els defineix de la següent manera:

es creu que els gèneres depenen d'un tema i una estructura en particular o d'un corpus de pel·lícules que comparteixen un tema i estructura. Si, per tal de ser reconegut com a gènere, les pel·lícules han de tenir en comú tant el tema com l'estructura, també han d'adreçar la configuració del tema de la mateixa manera. Inclús quan pel·lícules comparteixen un tema en comú, no seran percebudes com a membres del mateix gènere si el tema no rep sistemàticament un tractament del mateix tipus.(p.24)

Si entenem, doncs, els gèneres cinematogràfics com a categories que abracen característiques fonamentalment similars entre produccions, definits per la indústria i reconeguts per l'audiència, que tracten un tema determinat de maneres semblants sistemàticament, hauríem de reconèixer l'animació com a una tècnica, i com a afegitó a una pel·lícula o sèrie pertanyent al gènere que sigui. De fet, Altman (1998) va més enllà i posa d'exemple el "*hick pix*", en la mateixa línia que l'animació o el pressupost que pot tenir un film, per emfatitzar que aquestes, són tan sols variables o característiques que poden tenir certes produccions però que no són susceptibles de ser un gènere:

Les pel·lícules poden ser categoritzades raonablement segons un ample ventall de variables. Les pel·lícules són produïdes per estudis grans, petits o independents, en *live-action* o en animació, amb un gran pressupost o un de just. (...) Qualsevol d'aquestes diferències, i moltes altres, poden haver estat considerades pertinents de classificació genèrica. Tanmateix, els gèneres són tradicionalment definits segons una gamma molt més limitada de característiques. (...) Entenem que són les pel·lícules *hick pix*, però no tractem aquesta categoria com a un gènere. (p.22)

Val a dir, també, que la temàtica i l'estil dels continguts de producció actual animats varien força en temàtica i estil en general però es caracteritzen per una estratègia narrativa que s'allunya de l'animació adulta americana tradicional i segueix la pròpia d'un *live-action*. Amb això em refereixo al fet que la trama no es regenera, és a dir, els actes dels personatges tenen conseqüències permanents en ells mateixos, en els altres personatges i en el món que es rodeja, el qual no es reinicia episodi per episodi. A altres sèries d'animació americanes dels 90, com ara *The Simpsons*, *Family Guy*, o *Futurama*, és habitual que funcionin amb episodis autoconclusius i poques vegades la trama es desenvolupa en més d'un capítol.

És tema de debat, i es pot discutir que anomenar a aquest projecte d'animació com a un sol gènere en si mateix (el d'animació) ja es queda antiquat. És discutible que el fet de ser *cartoons* és només una característica d'estil i de manera de representar la història. Malgrat que una sèrie sigui animada pot tenir una història d'aventura, de terror, dramàtica, de ciència-ficció, etc. Categoritzar-les amb "animació" com a única etiqueta i com a gènere està deixant de ser significatiu i insuficient per definir-les, a més, acaba implicant que tot allò que sigui animat, és igual, cosa que desestima la importància de les històries que s'hi representen per centrar-se només en l'estil animat com si fossin tots intercanviables i iguals, en lloc de reconèixer la varietat que hi ha en tots els productes d'animació.

Si adoptem la premissa que l'animació no és un gènere en si, sinó una tècnica a la qual s'adscriu el projecte de web sèrie, *System A* cau en la categoria pròpia del gènere d'humor negre. Es qualifiquen d'humor negre aquelles obres que basen i creen les situacions còmiques des del sofriment o la desgràcia acompanyats d'una actitud transgressiva respecte a temes tabús o sensibles (Connard, 2005). Tal com s'esmenta a l'apartat 2.1. Format, les sèries d'animació utilitzen el format de les sitcoms i compten en la gran majoria amb elements de comèdia, per tant *System A* encaixa en el gènere d'humor negre, ja que els elements còmics s'originen en una institució tabú, com és el tractament de les persones amb trastorns mentals, i la trama gira al voltant de la naturalesa d'aquesta, de la mateixa manera que la naturalesa dels elements còmics estan en el patiment dels protagonistes, tractant la salut mental i els comportaments autodestructius i grotescos que l'acompanyen amb humor. L'humor negre és una forma específica d'art que utilitza incongruències violentes per causar impacte i no només amenaçar, sinó trencar les nocions preconcebudes de com haurien de ser les coses (Bruce, 1997, p.IV) i aquesta és precisament una de les intencions de la sèrie; visibilitzar el TDI i els prejudicis que l'envolten en clau d'humor.

2.1.2.Estructura de la bíblia

Per la creació i estructuració de la bíblia del projecte a desenvolupar m'he basat en el model de bíblia proporcionat pels professors Santiago Suárez i Laia Sánchez per l'assignatura de "Planificació, gestió i realització d'una obra audiovisual" de 3r de carrera de Comunicació Audiovisual impartida el 2018 recollida de forma il·lustrativa a la taula 1 amb els apartats que comprèn i la descripció del contingut de cada un a partir dels apunts de l'assignatura.

Apartat	Contingut
Idea	Conté el <i>logline</i> i la <i>storyline</i> .
Presentació	Conté les característiques generals del projecte, la justificació comercial, les diferències amb altres projectes similars i els antecedents exitosos.
Target	Conté la descripció del públic objectiu.
Canal i franja horària	Conté la justificació de l'elecció de canal de distribució i en el cas de televisió tradicional, l'elecció de franja horària.
Possibles anunciants	Conté la llista de 10 anunciants potencials pel projecte.
Format	Conté l'explicació del gènere, format, la duració dels episodis, el nombre d'episodis i la freqüència d'emissió.
Estil	Conté tot el relacionat amb el tractament de gènere, els efectes que es volen generar, les referències del projecte i l'estil audiovisual i actoral.
Hams comercials	Conté allò que fa atractiu el projecte de cara a possibles inversors, al públic, l'estratègia publicitària, els elements destacables de l'obra i allò que fa del producte quelcom únic.
Sinopsis	Conté la història descrita en unes 100 paraules aproximadament.
Tractament	Conté les <i>storylines</i> de cada episodi en el cas d'una sèrie i la descripció

	dels esdeveniments de cada acte en cas de curt o llargmetratge.
Perfil	Conté les descripcions dels protagonistes i les seves característiques acompanyades d'una foto.
Altres personatges	Conté les descripcions dels personatges secundaris i les seves característiques acompanyades d'una foto.
Relacions entre personatges	Conté la descripció del tipus de relació entre els personatges i les seves dinàmiques.
Mons i espais	Conté la descripció de l'època on tenen lloc els esdeveniments de la trama i la descripció dels espais on ocorren.
Argument	Conté l'argument de la història en 1000 paraules aproximadament i el guió literari.
Sinopsis de la resta d'episodis	Conté les sinopsis dels episodis dels quals no s'ha fet guió
Pressupost orientatiu	Conté el pressupost segons les característiques del projecte.

Taula 1. Continguts de la Bíblia de l'assignatura "Planificació, gestió i realització d'una obra audiovisual" a partir del apunts.

Del model de Bíblia de Suárez i Sánchez es conservaran els elements propis de la preproducció i creació del contingut enfocats al guió i procés creatiu, excloent aquells pertinents a la distribució i producció o els que es desenvolupen en altres apartats del treball com l'estil, recollit a l'apartat "2.3.3.2. Estil i tècnica" on s'explica quin és l'estil de les sèries d'animació adulta que s'utilitzaran de guia pel desenvolupament de *System A* i el target, especificat a l'apartat "2.3.2. Target". L'estructura de la Bíblia d'aquest projecte és l'exposada a la taula 2:

Apartat	Contingut
Fitxa tècnica	Conté el nom, gènere, format, duració dels episodis i nombre d'episodis del projecte.
Història	Conté la <i>tagline</i> , la <i>storyline</i> , la sinopsi i l'argument de la sèrie.
Tractament	Conté el tractament audiovisual del gènere i format de la sèrie.
Disseny de personatges	Conté el disseny de dibuix dels personatges principals i secundaris.
Personatges	Conté les fitxes de personatges principals i secundaris amb les seves descripcions i objectius.
Relació entre personatges	Conté la descripció de la relació i les dinàmiques entre els personatges principals.
Mons i espais	Conté el disseny dels espais, la seva descripció i l'època durant la qual succeeix la història.
Sinopsis per episodi	Conté les sinopsis de cada episodi del qual no s'ha fet el guió.
Guió de l'episodi pilot	Conté el guió del primer episodi de la sèrie.

Taula 2. Continguts de la Bíblia a desenvolupar.

2.2.Trastorn dissociatiu de la identitat

En el següent apartat s'explicarà quines són les característiques principals del trastorn dissociatiu de la identitat (TDI) i què el causa. És necessari fer una investigació i documentació sobre el trastorn, ja que una de les protagonistes de la sèrie que ocupa aquest treball, és una persona amb TDI. Per tal de fer-ne una representació adequada i amb fonament, s'utilitzarà de font d'inspiració i de documentació els articles citats en aquest apartat, a més a més de testimonis de persones amb TDI també citats en aquest apartat.

La descripció següent del trastorn se centrarà en els aspectes més rellevant a l'hora de la creació del personatge amb TDI i les consegüents identitats altnes, que són; quins són els factors que generen el trastorn, tot el relacionat amb les identitats altnes (perquè, es desenvolupen, quina funció tenen, en quin moment apareixen, quins rols prenen i per què, etc.), quin és el diagnòstic del trastorn i en general quina és l'estructura mental d'una persona amb TDI i com s'adapta al dia a dia.

2.2.1 Què és la dissociació

Per tal d'entendre com es produeix el Trastorn Dissociatiu de la Identitat, és pertinent descriure primer en què consisteix la dissociació en si.

El terme dissociació fa referència a la compartimentalització de les experiències, és a dir, a què els elements d'una experiència no són integrats en unitat i són registrats a la memòria com a fragments aïllats que consisteixen en percepcions sensorials o estats afectius. (van Der Kolk i Fislser, 1995; Staniloiu, Vitcu i Markiwitsch, 2012; International Society for the Study of Trauma and Dissociation, 2011; Staniloiu, Vitcu i Markiwitsch, 2012). En general els trastorns dissociatius es caracteritzen per la incapacitat crònica o temporal d'integrar diferents estats i funcions de la consciència que haurien de conformar una sola unitat, com ara la memòria, la percepció o les emocions (Staniloiu, Vitcu i Markiwitsch, 2012).

Van Der Kolk i Fisler, en el seu estudi “*Dissociation and the Fragmentary Nature of Traumatic Memories: Overview and Exploratory Study*” (1995), expliquen que està en la mateixa naturalesa de les memòries traumàtiques ser dissociades i inicialment emmagatzemades com a fragments sensorials sense un component semàntic coherent (van Der Kolk i Fisler, 1995). El DSM (manual diagnòstic i estadístic dels trastorns mentals) defineix la dissociació com “una alteració i/o discontinuïtat en la integració normal de la consciència, memòria, identitat, emoció, percepció, representació corporal, control motor i comportament” (Lanius, 2015; International Society for the Study of Trauma and Dissociation, 2011).

Els símptomes poden ser experiències de despersonalització, desrealització, apatia, flashbacks d’episodis traumàtics, estar en un estat absort, amnèsia, sentir veus, consciència interrompuda, alteració en la identitat, experiències extracorporals, i poca percepció al dolor (Lanius, 2015; International Society for the Study of Trauma and Dissociation, 2011; Nijenhuis, van der Hart i Steele, 2010).

Aquells que experimenten la dissociació, a vegades també senten una desconexió entre el cos i la ment, fins al punt de creure que no pertanyen al seu propi cos (Lanius, 2015). Aquestes experiències pròpies de la despersonalització tenen a veure amb l’activació de la unió temporoparietal del cervell. A més a més la inhibició prefrontal de la regió límbica, com el nucli amigdaloides, ha estat proposat com a la causa de la falta d’incitació que s’associa amb aquest tipus d’estats (Lanius, 2015). També s’ha demostrat que el lòbul de l’ínsula, que s’ocupa en part de la consciència interoceptiva, està associat negativament amb els símptomes de despersonalització i desrealització (Lanius, 2015).

Pierre Janet identificava al seu llibre “*The mental state of hystericals: A study of mental stigmata and mental accidents*” (1901) la dissociació de la consciència d’un esdeveniment traumàtic, com un mecanisme de defensa davant una experiència aclaparadora. De manera que la dissociació permet escapar psicològicament del dolor emocional i físic que causa aquesta experiència traumàtica aclaparadora, que pot ser donada per maltractament infantil, traumes causats per guerres o tortura, de les quals no es pot escapar físicament (Lanius, 2015).

La dissociació també s'utilitza per definir els quatre fenòmens següents: 1, la fragmentació emocional i sensorial d'una experiència, 2, despersonalització i desrealització en el moment que es produeix el trauma, 3, despersonalització continuada en el dia a dia i 4, contenir memòries traumàtiques en diferents "fases del jo" (van Der Kolk i Fisler, 1995).

Quan una persona se sent amenaçada, experimenta una reducció de consciència. De manera que quan s'és traumatitzat, aquesta reducció de consciència es tradueix en amnèsia durant part dels esdeveniments o dels esdeveniments completament (van Der Kolk i Fisler, 1995).

La dissociació succeeix quan una fallada activa de la memòria semàntica porta a l'organització de la memòria al sistema somatosensorial. Com que el món exterior està representat únicament per imatges, s'assimilia de forma independent a altres memòries, al jo inconscient. Les persones que han afrontat traumes a través de la dissociació, són més prominents a continuar-ho fent davant esdeveniments d'estrès menors, cosa que dificultarà la capacitat de fer-se càrrec dels reptes (normals i propis) que els presentarà la vida (van Der Kolk i Fisler, 1995).

La forma més extrema de dissociació constant és la que presenten les persones amb TDI, que obtenen la puntuació més alta en l'Escala d'Experiències Dissociatives de Bernstein i Putnam, ja que en aquest cas les memòries traumàtiques són dissociades en personalitats alternes que les contenen (van Der Kolk i Fisler, 1995).

Per altra banda, Jennifer Freyd, exposa al seu llibre *“Betrayal trauma: The logic of forgetting childhood abuse”*, que els infants que han rebut abús o han estat traïts pels seus cuidadors dels quals depenen per vincles afectius, els és més pràctic no ser conscients de l’abús per tal de mantenir la relació i pel bé de la seva pròpia supervivència. La dissociació serveix en aquest cas per mantenir informació que malbarataria la relació, fora del seu coneixement conscient i la seva memòria (van Der Kolk i Fisler, 1995). Els traumes originats pels cuidadors d’un infant, afecten greument els patrons de vincles afectius, que com a conseqüència originen els vincles desorganitzats. Comportaments parentals que espantin l’infant també provoquen que aquest creï vincles desorganitzats. Vincles desorganitzats i esquius en les primeres i mitjanes etapes de la infància, poden causar la dissociació en diferents estats de desenvolupament fins a l’adolescència (Nijenhuis, van der Hart i Steele, 2010).

Algunes persones traumatitzades oscil·len entre la re-experimentació del seu trauma i sentir-se dissociats d’aquest o inclús no ser-ne conscients (Nijenhuis, van der Hart i Steele, 2010). Una amenaça greu pot provocar una dissociació estructural de la personalitat premòrbida. En aquest cas la dissociació funcionarà de manera que tindrem per una banda el mecanisme de defensa i per l’altre el sistema que s’ocuparà de gestionar el dia a dia i la supervivència de l’individu. Quedarà dividit en el que es denomina com a “personalitat aparentment normal” (PAN) i la “personalitat emocional” (PE) (Nijenhuis, van der Hart i Steele, 2010; International Society for the Study of Trauma and Dissociation, 2011). La PE pateix flashbacks de l’esdeveniment traumàtic, i per tant, està estancada en l’experiència traumàtica que no aconsegueix convertir-la mai en memòria narrativa (Nijenhuis, van der Hart i Steele, 2010). En canvi la PAN està dissociada de les memòries traumàtiques sent-ne inconscient o amnèsica al respecte (Nijenhuis, van der Hart i Steele, 2010).

Comprendre i saber exactament la funcionalitat de la dissociació en persones que han patit un trauma és clau per poder representar el TDI el qual es fonamenta en la dissociació. Aquesta informació és amb la qual es basarà la construcció del personatge amb TDI i les personalitats que el formen, i la premissa del conflicte del personatge de l'Ale i la resta d'identitats que conformen el seu sistema. Sent el conflicte la discontinuïtat en la història cronològica del cos. Com que cada identitat resguarda records i vivències diferents a conseqüència d'una dissociació constant, no hi ha cap identitat que conegui allò que ha experimentat el cos completament. La trama principal de la història i l'objectiu de l'Ale serà la reconstrucció de la història cronològica del cos, ajuntant els records i experiències dissociades en cada identitat.

2.2.2 Explicació del trastorn: què el produeix, en què consisteix i quin és el diagnòstic

Igual que en el cas de la dissociació en si, conèixer els factors del TDI, les seves causes i diagnòstic, és essencial a l'hora de crear la trama i el perfil dels personatges que són identitats en un sistema amb TDI. Analitzar i estudiar aquests factors han estat de vital importància per desenvolupar el conflicte principal i el caràcter de cada personatge de *System A*. S'ha creat la història i rerefons del sistema que conformen els personatges de l'Ale, l'Alex, l'Angela, la Sandra, l'Alexandra, l'Atsuko, l'Eric, l'Anemhic i la Jana d'acord amb els factors estudiats en els següents apartats.

2.2.2.1. Què el produeix

L'aparició d'altres identitats és el resultat de la incapacitat de l'infant traumatitzat en qüestió de desenvolupar un sentiment d'identitat unificat que es mantingui a través de diferents estats de conducta, especialment si l'experiència traumàtica succeeix abans del 5 anys. Aquesta dificultat pot ser conseqüència d'un context de vincles disruptius seguits d'abusos de qualsevol mena que posaran en marxa el desenvolupament de la dissociació com a mecanisme d'afrontament (International Society for the Study of Trauma and Dissociation, 2011; "Dissociative Identity Disorder (Multiple Personality Disorder)", n.d.). Vincles interromputs entre cuidador i infant, poden perjudicar l'habilitat de l'infant per integrar experiències (International Society for the Study of Trauma and Dissociation, 2011; "Dissociative Identity Disorder (Multiple Personality Disorder)", n.d.).

En els primers anys de vida es construeixen els fonaments de la personalitat i la identitat que cohesiona diferents variables contextuals com temps, espai i estat. Aquest procés es pot danyar i el seu bon desenvolupament és amenaçat si s'experimenten traumes durant aquests anys de formació (Nijenhuis, van der Hart & Steele, 2010). En els infants, els sistemes mentals emocionals i de necessitat operen de forma desintegrada abans d'assolir els 5 anys de vida. Si es reben unes cures, atencions i es creen uns vincles apropiats, l'infant serà capaç d'integrar els diferents estats i controlar-los a voluntat pròpia. La falta d'integració d'aquests estats i estructures mentals en infants de menys de 5 anys, està relacionat amb les parts del cervell que intervenen en la integració de funcions com el còrtex prefrontal i l'hipocamp que encara no s'han desenvolupat del tot en la infantesa, i ho fan al llarg dels anys, en el període entre la infància i l'adolescència (Nijenhuis, van der Hart & Steele, 2010). L'hipocamp s'ocupa de processar el que esdevindran les experiències i memòria coherents. També s'ocupa de l'avaluació de contextos, que és important en la modulació dependent del context de les associacions adquirides entre estímuls condicionats i no-condicionats (Nijenhuis, van der Hart & Steele, 2010).

Els nens i infants depenen del seu context social per aprendre a regular les ordres dels sistemes d'acció instintius. Un trauma a causa de la mala gestió dels cuidadors de l'infant, podria interferir en el seu desenvolupament i presentar dificultats per integrar sistemes d'acció i la construcció d'una consciència autoètica coherent així com memòria episòdica. (Nijenhuis, van der Hart & Steele, 2010). El trauma prolongat i persistent causa que els diferents estats de conducta presents des del naixement es mantinguin desconnectats entre si i que amb el temps esdevinguin identitats rotatives ("Dissociative Identity Disorder (Multiple Personality Disorder)", n.d.). La incapacitat d'integrar experiències traumàtiques durant la infància comporta la dissociació estructural de la personalitat premòrbida en dos sistemes mentals; la personalitat emocional i la personalitat aparentment normal (Nijenhuis, van der Hart & Steele, 2010).

L'activació sistemàtica d'estats traumàtics o de la personalitat emocional resulta en una "inculcació" neurobiològica en el cervell, particularment en tot allò del cervell que depèn de les experiències personals de l'infant en qüestió, sent els primers 5 anys en vida crucials en aquest sentit. (Nijenhuis, van der Hart & Steele, 2010). Com que els infants i nens petits no han desenvolupat del tot una estructura de la personalitat que permet la integració d'experiències altament estressants, experiències traumàtiques prematures i persistents en la infància, la reiteració de fets traumàtics en aquesta etapa vital, poden determinar la dependència a dissociació de la ment i el cervell per funcionar. En els infants que pateixin un trauma abans d'haver desenvolupat la personalitat integrada, la seva estructuració dissociativa de la personalitat consistirà en com a mínim una o més personalitats aparentment normals i una o més personalitats emocionals (Nijenhuis, van der Hart & Steele, 2010).

Experiències traumàtiques greus i prologades poden comportar el desenvolupament d'identitats rotatives en l'infant que les ha patit, les quals tenen com a funció encapsular memòries traumàtiques, sensacions, creences o comportaments insuportables per l'infant per alleujar l'efecte que tenen sobre el desenvolupament en general d'aquest (International Society for the Study of Trauma and Dissociation, 2011). La fragmentació i encapsulació d'experiències traumàtiques, també pot tenir la funció de protegir relacions amb els cuidadors (malgrat que sigui una relació abusiva), per tal de garantir un creixement i maduració relativament normal en altres àrees de desenvolupament, com l'intel·lectual o interpersonal. D'aquesta manera la dissociació en la infància serveix com a resistència pel desenvolupament malgrat els aldarulls psiquiàtrics que comporten el TDI. (International Society for the Study of Trauma and Dissociation, 2011).

L'estructuració i construcció d'aquests estats de conducta succeeixen amb el temps i al llarg de les etapes vitals de l'infant que els ha creat, a través de diversos mecanismes simbòlics, donant a llum les característiques concretes de cada identitat rotativa. Les identitats es poden tornar més complexes, multiplicar-se, aparèixer-ne més i sentir-se més separades i independents de "l'infant original" amb el temps a mesura que l'infant creix. (International Society for the Study of Trauma and Dissociation, 2011).

Una altra teoria sobre com esdevé el TDI, és que per tal que es desenvolupi el trastorn s'han de donar quatre factors: 1 l'infant ha de tenir la capacitat de dissociar-se, 2 viure experiències que aclaparin la capacitat d'aguantar de l'infant sense dissociar-se, 3 estats del jo amb característiques individualitzades com edats, sexes o noms diferents i 4 una falta de consol i experiències reconstituents que deixin a l'infant sol o abandonat i amb necessitat de trobar de les seves pròpies maneres alleujar el seu sofriment (International Society for the Study of Trauma and Dissociation, 2011)

El TDI no s'origina en ments madures o ja unificades i que a conseqüència d'un trauma es fragmenten. El TDI és el resultat del fracàs en la integració d'un desenvolupament normal a causa d'experiències aclaparadores i relacions abusives amb els cuidadors de l'infant o vincles corromputs entre l'infant i el cuidador durant l'època crítica de desenvolupament de la infància (abans dels 6 anys). Això porta a l'infant traumatitzat a desenvolupar comportaments personificats que amb el temps evolucionen en identitats rotatives pròpies del TDI (International Society for the Study of Trauma and Dissociation, 2011). Desenvolupar diverses identitats protegeix a l'infant mantenint memòries d'esdeveniments traumàtics i emocions contingudes en identitats específiques, per evitar aclaparar a l'infant completament ("Dissociative Identity Disorder (Multiple Personality Disorder)", n.d.).

Així doncs, com que el TDI es genera a partir d'experiències traumàtiques repetides en les primeres fases de la infància, clau pel desenvolupament mental, i en alguns dels casos de persones amb TDI aquestes accions són perpetrades per diferents persones pertanyents a grups organitzats, com ara grups religiosos (International Society for the Study of Trauma and Dissociation, 2011), s'ha utilitzat aquests coneixements per elaborar el rerefons dels personatges que són identitats d'un sistema (l'Ale, l'Alex, l'Angela, la Sandra, l'Alexandra, l'Atsuko, l'Eric, l'Anemhic i la Jana) com a explicació pel qual han desenvolupat aquest trastorn i ha estat necessari per a la supervivència del cos la dissociació de les experiències traumàtiques en diferents identitats separades per amnèsia. En el cas de *System A*, el trauma original que ha provocat que els personatges esmentats no unifiquessin les seves experiències en una sola consciència i identitat i es desenvolupés el TDI, s'atorga a les experiències viscudes en una comunitat religiosa amb pràctiques abusives i opressores pròpies de comunitats sectàries, durant la infància dels personatges.

2.2.2.2. En què consisteix

Les persones que tenen TDI, doncs, tenen dues o més personalitats distintives i experimenten símptomes de dissociació com la discontinuïtat en el sentit d'identitat o de consciència (Barlow i Chu, 2014).

El TDI és un trastorn relativament comú en la societat. Segons la International Society for the Study of Trauma and Dissociation (2011), entre un 1% i 3% de la població mundial el pateix, i estudis clínics de Nord-Amèrica, Europa i Turquia, van demostrar que entre l'1% i 5% dels pacients de les aules psiquiàtriques dels hospitals tant d'adults com d'adolescents, a les dedicades a trastorns alimentaris, trastorns obsessius compulsius i en programes d'ajut de dependència a les drogues, podrien en realitat, tenir TDI. Cal mencionar, que les persones amb TDI, en lloc de fer evident l'existència de múltiples personalitats, presenten més aviat una barreja de símptomes de dissociació i de TEPT, juntament amb un recull de símptomes que no depenen d'un trauma per aparèixer, com depressió, atacs de pànic, abús de substàncies o símptomes propis de trastorns alimentaris que fan difícil diagnosticar-lo (International Society for the Study of Trauma and Dissociation, 2011).

La persona que té TDI és una sola persona que a través de la dissociació causada per traumes en la infància, experimenta tenir diferents, separades i rotatives identitats o personalitats amb una autonomia psicològica entre elles, amb la que es comparteixen les responsabilitats del dia a dia. El conjunt de totes les identitats formen la persona amb TDI (International Society for the Study of Trauma and Dissociation, 2011). En el tractament del TDI un dels objectius és aconseguir una bona comunicació i coordinació entre les diferents identitats i aconseguir tenir un sistema que funcioni tan integralment com sigui possible (International Society for the Study of Trauma and Dissociation, 2011).

Pel desenvolupament del projecte que ocupa aquest treball, em baso en aquesta informació per a la caracterització dels personatges que són identitats d'un sistema amb TDI i pel desenvolupament del conflicte que es basa en els períodes d'amnèsia entre la presa de control i consciència del cos entre identitat i identitat i amb la resolució del conflicte basada en la comunicació i col·laboració entre les identitats.

2.2.2.3.Diagnòstic

Segons el DSM-V (manual diagnòstic i estadístic dels trastorns mentals) del 2013 publicat per l'Associació Psiquiàtrica Americana, el TDI es pot diagnosticar si es donen els següents factors ("Dissociative Identity Disorder (Multiple Personality Disorder)", n.d.):

- Alteració en el sentit de la identitat caracteritzat per dues o més personalitats distintives, que poden ser descrites per algunes cultures com a experiències de possessió. L'alteració marcada per la discontinuïtat en el sentit de la identitat i el sentit d'agència (el sentit que fa referència a la consciència subjectiva d'inici, execució i control de les mateixes accions voluntàries en el món. És a dir, la consciència que un mateix és qui està controlant els moviments corporals o els pensaments (Jeannerod, 2003)) acompanyat per alteracions en efectes, comportament, consciència, memòria, percepció, coneixement i/o funcions sensorials i motores. Aquests signes han de ser observats per altres o reconeguts per la pròpia persona que els pateix

- Buits recurrents en la rememoració dels esdeveniments diaris, informació personal important i/o esdeveniments traumàtics que són inconsistents amb l'oblit casual
- Els símptomes han de causar sofriment clínic o incapacitat en el funcionament social o altres àrees de funcionalitat
- L'alteració ha de ser una part no normal de la pràctica cultural o religiosa. En nens no es pot explicar com a part d'amics imaginaris o altres formes de joc imaginatiu
- Els símptomes no poden ser causa de substàncies (per exemple desmaís o altres comportaments durant la intoxicació per alcohol) o cap altra condició mèdica (per exemple crisis parcials)

Les característiques més importants del TDI, doncs, són la presència de dues o més personalitats distintives, estats d'amnèsia recurrents o buits en la memòria més significatius que oblit casuals. En circumstàncies normals, les persones percebem i experimentem el temps com a quelcom lineal que es mou endavant. En canvi les persones amb experiències traumàtiques severes com les que pateixen persones amb TDI, sovint reviu les seves memòries traumàtiques a través de flashbacks i se'ls fa difícil viure en el present, això és part del procés dissociatiu propi dels traumes relacionats amb estats alterats de consciència (Lanius, 2015). A més aquells que tinguin TDI se'ls farà difícil recordar esdeveniments personals com a part de l'amnèsia dissociativa originada per les experiències traumàtiques, i experimentaran també llacunes en el seu dia a dia durant les quals no recordaran que ha succeït a causa de presa de control del cos per una de les identitats (Staniloiu, Vitcu i Markiwitsch, 2012).

La resta dels símptomes han de no permetre una alta funcionalitat en una o més àrees de la vida del pacient. Es diagnosticarà el TDI si els símptomes no tenen una altre explicació plausible (Staniloiu, Vitcu i Markiwitsch, 2012; "Dissociative Identity Disorder (Multiple Personality Disorder)", n.d.). Símptomes secundaris que no són els pertinents al TDI poden ser causats per la influència d'alguna de les identitats alternes quan prenen control del cos i la consciència, aquests símptomes, però, no formen part del criteri per diagnosticar el TDI ("Dissociative Identity Disorder (Multiple Personality Disorder)", n.d.)

Per donar sentit als comportaments de les diferents identitats que són personatges a *System A* i del sistema com a conjunt, i conflictes que generen aquests, així com per fer una representació adient del comportament percebut des de l'exterior d'una persona amb TDI, em recolzaré amb el diagnòstic del DSM-V que s'ha exposat en aquest apartat, especialment als buits en els esdeveniments diaris i històrics personals en què es basa el conflicte principal de la trama i l'arc del personatge de l'Ale i l'Alexandra, i òbviament la manifestació d'identitats distintives amb caràcters i creences diferenciades en cada una.

2.2.3 Quins i com són les identitats

Hi ha proves neurobiològiques i cognitives que demostren que les identitats alternes que es manifesten amb el TDI, tenen qualitats de diferents individus, però que no són identitats totalment separades unes de les altres (Barlow i Chu, 2014). Tot i això, les diferents identitats poden tenir diferències fisiològiques significatives, com ara en la resposta a medicaments, al·lèrgies, el nivell de glucosa al plasma en el cas de persones amb diabetis, ritme cardíac, pressió arterial, tensió muscular o activitat cerebral, entre altres (International Society for the Study of Trauma and Dissociation, 2011). En la majoria dels casos, cada identitat té la seva pròpia perspectiva personal i sentit d'identitat, i una visió de les altres identitats com a persones externes, a més a més de tenir diferents rols, emocions, experiències i creences (International Society for the Study of Trauma and Dissociation, 2011). Les identitats alternes poden reconèixer-se a elles mateixes amb diferents edats que la biològica de la persona amb TDI, i una identitat de gènere, preferències i ètnies o aparença física diferents de la del "cos" ("Dissociative Identity Disorder (Multiple Personality Disorder)", n.d.).

Les identitats alternes són estats de consciència separats o discontinus que han estat dissociats uns dels altres (Barlow i Chu, 2014; International Society for the Study of Trauma and Dissociation, 2011). La fragmentació en l'"emmagatzemament" de la informació es pot produir només quan és informació rellevant en l'àmbit personal, o quan s'intenta compartir o passar informació d'una identitat a una altra que compleixen rols diferents (Barlow i Chu, 2014). Algunes identitats són més propenses a "sortir", és a dir, prendre control del cos, quan una altra identitat en concret ho ha fet abans, i altres identitats tenen la tendència de ser seguides per una identitat en concret (Barlow i Chu, 2014).

La persona amb TDI es dissocia dividint la personalitat en l'aparentment normal (PAN) que s'ocupa del dia a dia i les responsabilitats que comporta, i l'emocional (PE) que s'ocupa de la supervivència de la persona amb TDI (Nijenhuis, van der Hart i Steele, 2010; International Society for the Study of Trauma and Dissociation, 2011). La part emocional sofreix de forma recurrent experiències sensorials i motores vívides del trauma que ha patit, de manera que es troba estancada en l'experiència traumàtica. En canvi, la personalitat aparentment normal, evita les experiències traumàtiques per tal de poder ocupar-se dels afers del dia a dia, a causa d'una amnèsia total o parcial de l'esdeveniment traumàtic (Nijenhuis, van der Hart i Steele, 2010). Tant la PAN com la PE estan associades amb un sentit diferencial del "jo" i mostren respostes psico-biològiques diferencials respecte als records traumàtics incloent un sentit d'identitat diferent (Nijenhuis, van der Hart i Steele, 2010).

La PE és la manifestació d'un sistema mental menys complex que en essència té a veure amb les experiències traumàtiques. Quan individus traumatitzats romanen com a PE, experimenten les seves memòries de forma autoneòtica, és a dir, com si els records els hi estiguessin passant en el present, fet que no succeeix en el cas de la PAN (Nijenhuis, van der Hart i Steele, 2010). Aquestes memòries poden representar el nucli o essència dels aspectes traumàtics, manifestar-se com una ocurrència totalment aclaparadora i estan relacionades amb una imatge diferent del cos i una separació més elevada del sentit de la identitat (Nijenhuis, van der Hart i Steele, 2010). Cal mencionar que les memòries traumàtiques que experimenta la PE són molt diferents de les memòries del trauma processades i amb una narrativa (Nijenhuis, van der Hart i Steele, 2010).

La PE normalment exhibeix conductes motores defensives. Particularment com a resposta a un *trigger* o provocació, com poden ser estímuls relacionats amb el trauma. En casos de maltractament infantil, una PE amb la identitat d'una nena o nen petit es comportarà com a tal (Nijenhuis, van der Hart i Steele, 2010). En essència la PE és una manifestació del sistema d'acció que fonamentalment controla la defensa en cas d'amenaça i especialment l'amenaça física pel cos. Pot ser que també controli els vincles amb els cuidadors (Nijenhuis, van der Hart i Steele, 2010).

L'espectre de consciència de la PE acostuma a ser reduït al trauma o als afers relacionats amb el trauma. Quan la PE evoluciona, com pot passar en persones amb TDI, es poden ocupar d'altres assumptes que concerneixen el món exterior i en el present (Nijenhuis, van der Hart i Steele, 2010). Quan la PE s'activa, la persona amb TDI perd l'accés a les memòries que són disponibles per la PAN. Aquestes memòries perdudes normalment impliquen memòries episòdiques, és a dir, memòries personificades d'experiències personals, però també poden incloure memòries semàntiques o memòries procedimentals (Nijenhuis, van der Hart i Steele, 2010).

Per la seva part, la PAN no ha integrat parcialment o totalment el trauma i acostuma a estar compromesa amb major o menor mesura amb una vida normal. La PAN es caracteritza per tenir un vast ventall de pèrdues o símptomes dissociatius negatius, com ara un cert grau d'amnèsia del trauma i un bloqueig emocional que no li permet sentir varies modalitats sensorials. També és propi de la PAN la falta de personificació, tant pel que fa a les memòries traumàtiques com pel que fa a la PE. És a dir, la PAN pot arribar a desconèixer l'existència del trauma o de la PE a causa de la no integració de les memòries ni del sistema mental associat amb les memòries en concret (Nijenhuis, van der Hart i Steele, 2010). La PAN es pot "desactivar" amb l'activació de la PE, i això portarà a la PAN a no tenir cap mena de record ni recollida de l'episodi. A part de les memòries traumàtiques, la PE pot interferir en la PAN d'altres maneres. Per exemple la PAN pot sentir la veu de la PE dins el seu cap i ser subjecte a moviments físics intencionats per part de la PE (Nijenhuis, van der Hart i Steele, 2010).

La PAN pot sentir un vincle afectiu pels cuidadors agressors o negligents, mentre està dissociada de la PE que representa el sistema defensiu i que abraça les memòries traumàtiques de l'agressió o negligència (Nijenhuis, van der Hart i Steele, 2010).

A grans trets la PE està essencialment associada a re-experimentar les vivències traumàtiques, mentre que la PAN no ha sigut capaç d'integrar les vivències traumàtiques i per això és capaç d'ocupar-se dels afers diaris (Nijenhuis, van der Hart i Steele, 2010). La PE es mou per garantir la supervivència davant possibles amenaces i la PAN se centra en la supervivència del dia a dia (Nijenhuis, van der Hart i Steele, 2010). La PAN pot tenir problemes a l'hora d'establir vincles, i mostrar-se de forma esquiva i freda, de manera que la PE es pot dissociar de nou en una addicional PE, de manera que n'hi hagi una que representi el sistema de vincles i una altra PE que representi el sistema defensiu (Nijenhuis, van der Hart i Steele, 2010).

De la mateixa manera que la PE es pot subdividir, la PAN també ho pot fer, això s'anomena dissociació estructural terciària i pot succeir després del trauma, quan aspectes inevitables de la vida quotidiana s'associen amb un trauma del passat (a través d'un estímul que activa les memòries traumàtiques) (Nijenhuis, van der Hart i Steele, 2010). Nijenhuis, van der Hart i Steele (2010) presenten l'exemple d'una pacient amb TDI que havia patit abusos sexuals en la infància i que va desenvolupar una nova PAN quan es va quedar embarassada i havia d'anar a les consultes mèdiques prenatales. Va necessitar la creació d'una nova PAN que s'ocupés de prendre consciència a les sessions amb el tocòleg i que pogués suportar les examinacions físiques sense tenir flashbacks de les memòries traumàtiques. Estímuls generalitzats que poden provocar flashbacks de les memòries traumàtiques, fan les vides de les persones amb TDI més complicades, fins al punt que provocacions constants poden donar a lloc a què les persones amb TDI produeixin múltiples PANs per suportar qualsevol inconveniència o dificultat que se'ls presenti (Nijenhuis, van der Hart i Steele, 2010).

El nombre d'identitats que pot arribar a tenir una persona amb TDI varia segons la persona i les experiències que han originat el trastorn en primer lloc i el nivell de dissociació que es pateix ("Dissociative Identity Disorder (Multiple Personality Disorder)", n.d.). La mitjana acostuma a comprendre de 10 a 20 identitats alternes, i el Manual Diagnòstic i Estadístic dels Trastorns Mentals del 1994 (DSM-IV) especificava que el nombre d'identitats declarades per persones amb TDI, oscil·lava de dues com a mínim, fins a més de cent ("Dissociative Identity Disorder (Multiple Personality Disorder)", n.d.). La PAN o la persona amb TDI sovint no és conscient del nombre total d'identitats, les quals es poden anar descobrint durant el tractament psicològic ("Dissociative Identity Disorder (Multiple Personality Disorder)", n.d.)

La llarga llista de tipus d'identitats que s'han documentat en pacients amb TDI, estan resumides i il·lustrades a les taules 3 i 4, dividides a cada taula per les identitats que entren en la categoria de personalitat aparentment normal i la de personalitat emocional respectivament. A cada taula es descriu el rol que acostumen a tenir cada tipus d'identitat, les possibles raons que poden dur a la persona amb TDI a desenvolupar la identitat amb la característica en qüestió i en el cas dels "introjectius" i protectors les seves subcategories amb les seves descripcions. Se les ha classificat per tal de poder atorgar als personatges que són identitats d'un sistema amb una personalitat i motivació realistes i en congruència amb les experiències de les persones amb TDI.

PAN	
Identitats	Rol
<i>Host</i>	Identitat que està en control del cos i la consciència més sovint i en la major part del temps. És possible que la persona amb TDI tingui diferents <i>hosts</i> al llarg de la seva vida.

Taula 3. Tipus d'identitats PAN i les seves característiques. Creada a partir de la informació de ("Dissociative Identity Disorder (Multiple Personality Disorder)", n.d.)

PE	
Identitats	Rol
Infants	Identitats pre-verbals, poden mantenir-se sempre en una mateixa edat o poden créixer amb el temps. Les memòries traumàtiques que emmagatzemen acostumen a ser emocions o sensacions corporals.
Animal	És possible que una identitat cregui ser un animal. Ho poden creure a causa d'haver estat tractats com animals reiteradament.
Original	Fa referència a la persona que va patir el trauma i no va arribar a integrar els diferents sistemes mentals en una sola identitat i personalitat.
Nens/es o petits/es	Identitats comunes en persones amb TDI. Són identitats que es comporten com a nens o nenes petites i emmagatzemen memòries traumàtiques de l'època de la infància en la qual creuen que es troben. Com les identitats infantils poden romandre sempre en la mateixa edat (la que es va produir el trauma que els va fer aparèixer) o poden créixer.
Morts	Malgrat que les identitats no poden ni morir ni néixer realment, identitats "mortes" són aquelles que romanen amagades o dorments durant un llarg període de temps. També poden aparèixer per emmagatzemar experiències traumàtiques durant les quals l'infant o persona amb TDI va creure estar a punt de morir o va tenir una experiència propera a la mort.
Identitats amb discapacitat/ diversitat funcional	Identitats que creuen tenir alguna discapacitat (com ara ceguesa, mudesa o sordesa) o mobilitat reduïda. Aquestes identitats es poden originar a causa de les instruccions de l'agressor de mantenir-se en silenci o fingir no haver vist alguna cosa.

Fragment	Identitats amb un rol molt limitat com emmagatzemar un únic record i que senten només algunes emocions en concret. Un conjunt d'una o més identitats-fragment poden emmagatzemar un esdeveniment en concret.
Porter/a o guarda	Identitat que s'ocupa d'emmagatzemar l'accés a les memòries traumàtiques i de gestionar la presa de control del cos de les identitats que m'emmagatzemen experiències traumàtiques.
Interiors	Identitats que no s'ocupen mai dels afers de la vida diària de la persona amb TDI ni prenen mai el control del cos. Acostumen a emmagatzemar memòries traumàtiques. No són coneixedores de la vida exterior i pot ser que no tinguin percepció del pas del temps.
Cuidadors interns	Identitats coneixedores de totes les altres identitats que existeixen i quin rol prenen, de manera que són claus per a la cooperació entre totes les identitats.
Sexe contrari	Identitats amb una identitat de gènere contrària al de la persona amb TDI. Es poden desenvolupar a causa d'abusos sexuals (per exemple, si la persona amb TDI té vagina i ha estat agredida amb penetració vaginal, es crea una identitat amb penis que per tant no podrà ser violat a través de la penetració). Poden tenir qualsevol dels altres rols explicats en aquesta graella.
No-humans	Identitats causades per un grau de dissociació molt elevat que les fa creure inhumanes. Poden creure tenir una forma física completament diferent de la del cos de la persona amb TDI, o no tenir forma física en absolut.
Robòtic/mecànic	Identitats que creuen ser robots o màquines incapaçs d'entendre i sentir emocions. Un dels factors que les pot originar és la prohibició a sentir o manifestar emocions per part de l'agressor.
Sexual	Identitats desenvolupades per emmagatzemar memòries d'abusos i agressions sexuals. També poden tenir el rol de mantenir relacions sexuals i/o desig sexual si la PAN no n'és capaç.

Sobrenatural	Identitats que com les no-humanes, creuen ser algun tipus d'ésser sobrenatural com esperits, fades, fantasmes o àngels.		
Suïcida	Tot i que els sentiments suïcides no són exclusius d'aquesta identitat i altres identitats poden tenir pensament suïcides, és comú en persones amb TDI, tenir una identitat que creuen que si mata a la PAN o alguna de les altres identitats, no tindrà cap repercussió sobre elles i la seva integritat física, a causa d'un alt grau de dissociació.		
Malvats/ demoníacs	Identitats que creuen ser sobrenaturals, com esperits i dimonis. Es poden causar quan l'agressor culpa a l'infant amb TDI de la mateixa agressió i abús que ha sofrit o quan s'ha fet creure a l'infant de ser malvat o inherentment dolent. En alguns casos aquest tipus d'identitat pot tenir el rol de mantenir-se fidel a l'agressor que n'ha provocat l'aparició. Poden actuar com a <i>prosecutors</i> .		
	Rol		Rol
"Introjectius"	Representacions internalitzades d'altres persones o personatges. Les identitats introjectives creuen ser la persona la qual emulen. Poden ser projeccions de l'agressor que va crear el trauma a la persona amb TDI, una persona propera al sistema o personatges ficticis i històrics.	Identitats abusives	Identitats introjectives que imita a l'agressor. La seva intenció sovint és mantenir a la persona amb TDI "a ratlla" per protegir-la d'agressors exteriors al sistema.
		Figures històriques	Identitats introjectives que imiten a figures històriques.
		Personatges ficticis	Identitats introjectives que imiten a personatges ficticis. Aquests personatges en els quals es basen les identitats alternes poden originar-se de diferents materials que han impactat a la persona amb TDI, com contes, cançons de

			bressol, llibres per infants, música o pel·lícules.
Protectors	<p>Les identitats protectives són comuns i es poden dividir en dues parts. <i>Prosecutors</i> o identitats de lluita i cuidadors. La funció de les identitats protectores és gestionar emocions com la ràbia i enuig i evitar emocions com la por, el dolor emocional, la vergonya o el remordiment.</p> <p>S'ocupen de les amenaces que perceben i acostumen a veure la dependència, necessitats emocionals i vincles propers com a quelcom amenaçant.</p>	<i>Prosecutors</i>	<p>Identitat comuna per moltes persones amb TDI. A vegades pot actuar de manera perjudicial, moguda per motius protectius. En general acostumen a tenir intencions defensives que molt sovint manifesten de maneres auto-destructives. Poden tenir una visió distorsionada de la realitat, que els porta a interrompre el procés terapèutic o agredir al cos. Poden arribar fins al punt d'amenaçar de matar a la PAN i aparentment no tenir intencions protectives cap al sistema o el <i>host</i>. Tot i això amb ajuda de teràpia es pot negociar amb ells i arribar a un acord per mantenir una organització i harmonia entre els <i>prosecutors</i> i la resta del sistema.</p>
		Cuidadors	<p>Identitats que s'ocupen de cuidar la resta d'identitats i a vegades de persones exteriors.</p>

Taula 4. Tipus d'identitats PE i les seves característiques. Creada a partir de la informació de ("Dissociative Identity Disorder (Multiple Personality Disorder)", n.d.)

La classificació de les identitats més habituals en persones amb TDI i les seves causes ha estat essencial per a la creació dels personatges que són identitats d'un sistema amb TDI, pel que fa a la seva personalitat, com el rol a la sèrie que justifica els seus comportaments, i el seu rerefons pertinent que justifiqui la seva existència. S'han creat 9 personatges que són identitats d'acord amb algunes de les identitats més comunes descrites a la taula 3, que són, quatre personatges protectors, dels quals un és cuidador i un altre és *prosecutor*, un personatge *host*, un original, un personatge petit, un personatge guarda i robòtic i un personatge amb diversitat funcional. De les 9 identitats 2 són del sexe contrari al cos i en el cas del personatge robòtic, sense gènere. S'han elegit aquests tipus d'identitats per ressaltar la diversitat d'identitats i pel benefici del desenvolupament narratiu de la trama.

2.2.4 Tractament i integració

Quan es busca tractament pel TDI, el resultat més desitjable és un cert grau d'integració o aconseguir l'harmonia entre les identitats alternes. La integració és un procés llarg i extens que es refereix a tota la feina sobre els processos mentals de dissociació al llarg del tractament (International Society for the Study of Trauma and Dissociation, 2011).

Pierre Janet defineix la integració com la contínua execució d'una sèrie de accions mentals (Nijenhuis, van der Hart i Steele, 2010). I Richard Kluft definia al seu llibre *Clinical Perspectives on Multiple Personality Disorder* (1993) la integració com a un procés continu de desfer tots els aspectes de les divisions causades per la dissociació que comencen abans de la reducció d'identitats alternes en nombre o distinció, que persisteix a la fusió i continua a un nivell més profund inclús després que les identitats s'hagin fusionat en una de sola (International Society for the Study of Trauma and Dissociation, 2011).

Per tal que la integració es produeixi s'ha de, en primer lloc, sintetitzar els fenòmens elementals interns i els externs donats en un moment determinats (com poden ser les experiències traumàtiques) en noves i significatives estructures mentals, i en segon lloc, sintetitzar experiències, coneixements i funcions donades al llarg del temps (Nijenhuis, van der Hart i Steele, 2010.)

S'entén com a integració completa o total, la fusió de totes les identitats en una sola personalitat el qual és un objectiu polèmic (Barlow i Chu, 2014). El psiquiatre Richard Kluff ha teoritzat sobre la fusió o integració total com el resultat més estable del tractament pel TDI, però nombrosos pacients amb TDI són incapaços d'assolir la integració total i/o no desitgen perseguir-la com a objectiu final del tractament (International Society for the Study of Trauma and Dissociation, 2011).

La integració és un procés llarg i costós que no sempre es pot aconseguir o mantenir, però en alguns casos i amb el tractament adequat, s'ha aconseguit favorablement, una integració estable (Barlow i Chu, 2014). La integració és beneficiosa per reduir els símptomes dissociatius o altres símptomes relacionats amb del TDI (Barlow i Chu, 2014). S'ha demostrat que la integració es pot mantenir durant 10 anys així que hi ha la possibilitat que pugui ser efectiva indefinidament.

En casos complexos amb persones molt fragmentades la teràpia és molt recomanable i essencial per una millora (Barlow i Chu, 2014). Alguns dels factors que poden dificultar la integració són; estrès circumstancial crònic o greu, evasió de problemes personals dolorosos que no s'han resolt com ara memòries traumàtiques, o una involucració narcisista significativa en les identitats alternes o el trastorn en si, entre altres (International Society for the Study of Trauma and Dissociation, 2011).

Algunes persones, o algunes de les identitats que conformen la persona amb TDI, no veuen la integració com a un objectiu a perseguir a l'hora de fer teràpia. Em sembla interessant mencionar que les diferents identitats d'un sistema, poden tenir opinions diferents respecte a la integració, un fet que també pot potencialment dificultar un tractament amb l'objectiu d'assolir la integració total.

En són un exemple les diferents opinions de les identitats alternes que conformen la persona amb TDI amb un canal a Youtube anomenat "System K", sobre la seva experiència de vida amb TDI. En el vídeo penjat al canal, "*About Integration*", algunes de les identitats donen la seva opinió sobre la integració.

Algunes volen integrar-se activament i d'altres no. Una de les identitats, l'Honesty, creu que “quan s'integri serà part de la persona completa i serà capaç d'ajudar millor a la resta”, diu que les altres identitats i el terapeuta del sistema creuen que és una identitat amb un rol important però ella “no sap què se suposa que ha de fer” i creu que seria de més servei si “s'integrés perquè tothom tingui les seves memòries i les poguessin utilitzar millor del que ho fa ella”(System K, 2017).

La Libby és una altra identitat que també creu que seria més beneficiosa “per ella i la resta del sistema si s'integrés”, ja que “ha complert amb el seu rol i la resta se'n poden ensortir sols” (System K, 2017). L'Aubrey també es vol integrar perquè una altra identitat del sistema ho va fer i ara se sent sola però espera poder “passar el seu rol a una altra identitat del sistema” el qual consisteix a emmagatzemar certes memòries traumàtiques relacionades amb una persona en concret exterior al sistema, i prendre consciència i control del cos quan aquesta persona es troba físicament a prop (System K, 2017).

La Liz, una identitat amb rol sexual, en canvi, no vol integrar-se mai, ja que creu que “és una ximpleria i que ningú hauria de voler o sentir-se obligat a integrar-se”, tampoc creu “que sigui l'única opció saludable ni l'única manera de recuperar-se”. Ella “vol seguir estant present”, ja que “seria una merda que ja no hi fos”, i li horroritza formar part d'una consciència i personalitat unificada, la qual denomina com a “una gran criatura creada de cada una de les altres parts” (System K, 2017).

Per altra banda, la identitat amb rol de socialitzar, Danny, diu haver estat integrat anys enrere i haver “tornat”. Es va integrar de forma inconscient “sense voler-ho”. Assegura que “no té memòria de res del que va passar mentre estava integrat” tot i que ell pensava que “formant part del conjunt seria capaç d'adonar-se del que passava” però no va ser així un cop es va “desintegrar”. A causa d'aquesta experiència que denomina d'estranya i durant la qual va “passar por” no vol provar d'integrar-se “en un futur pròxim, però tampoc ho descarta totalment” (System K, 2017).

A part del terme integració, també existeix el concepte “fusió” el qual fa referència al moment en què dues o més identitats alternes senten una unió entre elles i una completa pèrdua de separació subjectiva. La fusió final és el moment en què la persona amb TDI deixa de sentir que té múltiples identitats dins seu, per sentir-se una sola i completa persona (International Society for the Study of Trauma and Dissociation, 2011).

El tractament que pot ajudar més a mantenir una vida funcional i que permeti un tractament a la llarga de forma més realista, és la cooperació i acord entre les diferents identitats, denominat a vegades com “resolució”, és a dir, un funcionament suficientment integrat i coordinat entre identitats alternes per tal d’aconseguir un estil de vida òptim (International Society for the Study of Trauma and Dissociation, 2011).

En el cas de *System A*, el tractament del TDI és rellevant per la trama i he escollit el tractament focalitzat en la comunicació i col·laboració entre les identitats que serà clau per arribar a resolució del conflicte principal de la trama. Per il·lustrar la comunicació entre altres m’he basat en els testimonis de les identitats del canal de YouTube “System K” en el vídeo citat en aquest apartat “*About Integration*”(2017).

2.2.5 Conceptes importants

Hi ha altres factors que concerneixen el trastorn dissociatiu de la identitat pel que fa a vocabulari que s'utilitza per parlar del trastorn en si o que al·ludeixen a la quotidianitat d'aquells i aquelles que el pateixen, que cal esmentar, ja que s'utilitzen al llarg del projecte, es mencionen al guió o formen part de la conceptualització de la bíblia d'una manera o altra, com és el cas del món interior.

Canvis entre identitats (*switching*): Els canvis de control del cos entre identitats és una estratègia per bloquejar la consciència d’informació no desitjada, i la resposta dissociativa en general pot ajudar a regular les respostes a informació potencialment amenaçadora o aterridora (Barlow i Chu, 2014). Es produeixen en resposta a canvis en l’estat emocional o necessitats ambientals, tenint com a resultat que una altra identitat prengui control del cos i la consciència. (International Society for the Study of Trauma and Dissociation, 2011). Són part d’estímuls condicionats seqüencials; estar exposat a una amenaça pot donar a lloc a efectes de condicionament, és a dir, la persona traumatitzada aprèn a s estímuls externs i interns

prèviament neutrals que acompanyaven o precedien l'amenaça, amb una representació de l'esdeveniment inherentment desagradable, i per tant incondicional. Aquests estímuls idiosincràtics resultants d'aquest tipus d'aprenentatge associatiu, assenyalen que l'amenaça està a punt de passar de nou (Nijenhuis, van der Hart i Steele, 2010). Els estímuls que tenen a veure directament amb el trauma són els estímuls condicionats referencials. Ambdós estímuls poden reactivar una memòria representativa del trauma i amb això el sistema mental dissociat que ha programat i emmagatzemat aquesta representació, és a dir la PE (Nijenhuis, van der Hart i Steele, 2010)

Sistema: sistema fa referència al conjunt d'identitats que conformen a la persona amb TDI.

Co-consciència (*co-consciousness*): quan dues o més identitats són conscients de la presència d'uns i d'altres en un moment determinat durant un temps determinat, se'n diu que estan sent co-conscients.

Una identitat pot tenir el control exclusiu del cos, mentre una altra identitat és conscient i veu, escolta i pensa sobre el que està passant. Les identitats que estiguin sent co-conscients no actuaran com una sola persona necessàriament. Que una o més identitats siguin co-conscients ajuda a la reducció de l'amnèsia i la millora en la cooperació i funcionament diari. Quan dues o més identitats són co-conscients, ambdues recordaran tot allò que hagin presenciats mentre eren co-conscients ("Dissociative Identity Disorder (Multiple Personality Disorder)", n.d.).

Món interior (*innerworld*): El món interior representa per a la persona amb TDI i les diferents identitats, un espai segur on poden compartir les seves experiències, sentiments i coneixements sobre que ha viscut la persona amb TDI al llarg del temps per tal de millorar la cooperació i harmonia entre les identitats (Peterson, 1997). El món interior d'una persona amb TDI es diferencia del que seria una fantasia o un món imaginari, ja que no és elaborat, no evoluciona d'acord amb una narrativa que es desenvolupa en el món interior, la PAN *host* no té poder sobre la forma o creació del món interior ni considera o percep el món interior com una fantasia (Somer, 2019).

La Chloe què és la PAN *host* de la persona amb TDI, amb un canal a Youtube destinat a informar sobre el TDI, anomenat DissociaDID, descriu el món interior del seu sistema com el lloc on les identitats “poden processar el trauma i comunicar-se entre elles”. En el seu cas, el món interior consisteix en una mansió on viuen la majoria de les identitats alternes, que forma part d’un món més gran amb “túnels subterranis on les memòries traumàtiques són físicament emmagatzemades o representades en objectes” (DissociaDID, 2018).

Quan la PAN Chloe va ser diagnosticada amb TDI i va ser coneixedora del trastorn, i encara no tenia una bona comunicació amb les diferents identitats, el món interior era menys elaborat i el descriu com “un espai negre on la consciència estava al mig i la resta d’identitats l’orbitaven a l’estil d’un sistema solar”. Ella com a *host* es trobava al mig de la consciència i com més lluny es trobaven les identitats que l’orbitaven, més complicat se li feia comunicar-s’hi i saber-ne res (DissociaDID, 2018).

Quan va ser diagnosticada i conscient del trastorn que patia, i davant la necessitat d’un lloc on poder comunicar-se amb les identitats, va ser quan el seu món interior va prendre forma de manera subconscient. Assegura no poder canviar l’aspecte del seu món interior i sentir-se incòmode i espantada quan accedeix a ell. El món interior creix a mesura que processa les experiències traumàtiques, Chole posa l’exemple de quan va processar un “trauma que va succeir en un bosc, un bosc va aparèixer al món interior al costat de la mansió”. Quan les identitats van “investigar” el bosc, hi van trobar una nova identitat “que guardava memòries traumàtiques de l’esdeveniment succeït al bosc”, de manera que les diferents identitats poden viure o estar en diferents parts del món interior (DissociaDID, 2018). També explica que el món interior “s’experimenta de forma tan real com el món físic”, i quan hi són “han de menjar, fer servir el lavabo i dormir”, i “poden tocar i sentir les textures dels objectes que s’hi troben”, com ho farien al món exterior (DissociaDID, 2018).

El món interior dels personatges que són identitats a la sèrie, és un dels espais principals on succeeix l’acció de la trama. A l’hora d’elegir la forma, la representació i el disseny del món interior d’aquests personatges, m’he basat i inspirat en les descripcions del món interior de les identitats que porten el canal de YouTube de DissociaDID en el video “*Inner Worlds | Debunking DID Ep: 8 | Dissociative Identity Disorder*”(2018) i les del canal System K en el video “*Our Inner World*”(2018).

2.3. Estudi de mercat

En el següent apartat es farà una anàlisi de les plataformes de *video on demand* més adients per presentar un projecte d'animació adulta com el que ocupa aquest treball, tenint en compte les obres d'animació adulta creada i distribuïda per les plataformes a tractar i la importància que li donen al format.

2.3.1. Finestres/canals d'exploració

Podem dir que són principalment les plataformes de *video on demand* les que estan invertint en l'animació adulta i tirant endavant projectes que expandeixen el gènere i el popularitzen. Netflix, Hulu i Prime Video d'Amazon són notòriament les que tenen més projectes propis d'animació o les que més estan invertint en estudis d'animació per la creació de sèries originals enfocades a adults (Goldberg, 2018). Es tracta d'un mercat creixent que mou grans xifres; segons La Times, basant-se en les projeccions de Loup Ventures i en anàlisis de Parrot Analytics, Netflix va gastar el 2018 1,1 mil milions de dòlars en la producció d'animació, que es tradueix en l'11% del seu pressupost per la creació de contingut original, i Amazon se'n va gastar 300 milions que comporta el 10% del seu pressupost. Loup Ventures calcula que el 2022, les plataformes gastaran respectivament 5 mil milions de dòlars més i 1.86 mil milions de dòlars més que el 2018 (Lee, 2018).

És segur assumir, doncs, que les finestres i canals d'exploració més adients per qualsevol sèrie d'animació creada per a un públic adult, són les plataformes de *video on demand*.

Pertanyen a la categoria de *video on demand* tot aquell contingut que és accessible a través de la xarxa i els quals l'usuari pot consumir quan vulgui. Quan parlem de VoD ens podem referir al catàleg a través del qual els usuaris seleccionen d'una llista de programes, pel·lícules i sèries allò que volen veure, una distribuïdora o productora de continguts que ofereixen el servei de distribuir productes a petició, o al model de negoci en sí que consisteix en la subscripció, venda o lloguer a través de la televisió connectada (Clares-Gavilán & Medina Cambrón, 2018).

Tal com s'il·lustra a la taula 5, a l'hora de seleccionar les plataformes VoD com a possibles canals d'explotació, s'ha escollit com a variables; la producció i la quantitat de sèries d'animació per adults pròpies té la plataforma en qüestió, a manera de saber si li donen la importància suficient al format per a invertir en projectes originals, i el catàleg que té disponibles cada plataforma pel que fa a l'animació adulta, entenent-ho com al reconeixement que li dóna la plataforma a les sèries animades per adults fins al punt d'estar disposada a invertir ni que sigui en les produccions que han triomfat en el passat o en l'actualitat i tenen un públic assegurat. Aquest apartat se centrarà en l'anàlisi de les plataformes VoD més rellevants d'acord aquestes característiques.

Plataforma	Producció original	Núm. de produccions originals	Sèries adquirides
Flooxer	Sí	1	No
Netflix	Sí	11	Sí
Adultswim	Sí	17 ¹	Sí
Amazon Prime Video	Sí	7	Sí
HBO	Sí	7	Sí

Taula 5. Classificació de les plataformes a analitzar segons els criteris establerts. Elaboració pròpia.

¹ Només en emissió i previstes de ser emeses. El total de sèries en emissió, previstes i fora d'emissió, és de 40 sèries

2.3.1.1. Flooxer

Nascuda el 2015, és la plataforma de streaming de creadors digitals del grup mediàtic d'Atresmedia. Va ser creat en un inici per advocar pels creadors de contingut de Youtube, amb la intenció d'apropar-se a un públic jove. Silvio González, el conseller delegat d'Atresmedia la descrivia a l'acte de presentació de Flooxer com a "*la nueva plataforma web de video digital de "alta calidad" de Atresmedia al estilo Youtube que trata de "potenciar la calidad" y dar una "mayor visibilidad" a la producción de los creadores del mundo digital nativo.*" (Antena 3 Noticias, 2015)

Pel que fa a productes d'animació a la plataforma, el 2016 Flooxer compta amb una sèrie d'animació de mà de David Suárez anomenada "Dolor Exquisito". Es tracta d'una sèrie humorística amb animació d'estil stop motion amb fotografies. Eren episodis curts de tipus sketch d'entre un minut i mig o dos de duració.

Malgrat que a Flooxer només hi ha hagut una sèrie d'animació, com a plataforma enfocada al públic jove amb continguts creats per gent jove, és una de les plataformes escaients on es podria presentar un projecte com el que defensa aquest treball. A més, el grup mediàtic Atresmedia no és aliè a la distribució de sèries d'animació per adults, i ha emès sèries com ara American Dad, Family Guy, Los Simpsons o Futurama. Per tant un terreny explorat per l'empresa mare i sabut que té públic i èxit. Així doncs, si Atresmedia hagués de produir una sèrie d'animació adulta original, seria un pas natural fer-ho per a la plataforma dedicada precisament a gent jove a l'entorn digital propi d'aquest grup.

2.3.1.2. Netflix

Netflix fou fundada el 1997 amb l'objectiu d'oferir el lloguer de pel·lícules particulars a través d'internet. No va tenir un èxit significatiu fins al 2007, quan es va constituir com a plataforma streaming de *video on demand* a través de la seva pròpia pàgina web. El seu triomf es deu a la seva manera de monetitzar els seus continguts mitjançant una quota de subscripció que permet als seus usuaris a accedir a un ampli catàleg de productes llicenciats o originals, a més del seu model de negoci enfocad a la demanda, el seu software i sistema de recomanacions per dur al màxim l'experiència de l'usuari i la seva estratègia d'internalització.

Convertint-se així en una de les plataformes VoD més importants a escala mundial (Izquierdo-Castillo, 2015). Va arribar a Espanya el 2015, on el consum per subscripció era escàs i poc comú, i a on a la vegada abundava la pirateria de productes audiovisuals i el consum per pàgines d'accés il·legal a continguts. A Espanya, Netflix també va haver de fer front a les plataformes en línia dels operadors tradicionals amb més experiència en el mercat nacional i amb una base de clients fidelitzats, com ara Movistar+ o Yomvi. També va haver d'afrontar a les lleis de protecció intel·lectuals espanyoles, a les que deu la tardança de la seva arribada al mercat d'aquí. Val a dir que els abusius drets d'autor d'Espanya representaven un cost de 2 a 3 vegades més grans que els mateixos drets a altres països de l'entorn, com ara França o Alemanya (Izquierdo-Castillo, 2015).

Ara per ara, Netflix té subscrits a la plataforma 159 milions d'usuaris en tot el món dels quals 37,8 milions són d'Europa (Barlovento Comunicació, 2019).

Netflix té una gran oferta de sèries animades, siguin originals o llicenciades. Com s'ha esmentat a la introducció d'aquest apartat, el pressupost de Netflix en sèries d'animació pròpies constitueix el 11% del total del pressupost de la creació de continguts originals i per tant Netflix és de les productores i plataformes que més empenyen la creació i popularització d'animació tant per nens com per adults. A part de la producció de sèries d'animació occidental, també produeix sèries d'*anime*, és a dir d'animació japonesa.

Com que per aquesta anàlisi valoro el nombre de sèries d'animació per adults que la plataforma produeix, a la taula 6 es recull totes les seves sèries originals d'animació occidental per adults, classificades per any d'emissió i nombre de temporades.

Sèrie	Any	Temporades
<i>BoJack Horseman</i>	2014 - 2020	6
<i>F Is for Family</i>	2015 - actual	3

<i>Neo Yokio</i>	2017 - 2018	1
<i>Big Mouth</i>	2017 - actual	3
<i>Disenchantment</i>	2018 - actual	2
<i>Paradise PD</i>	2018 - actual	2
<i>Super Drags</i>	2018	1
<i>Love, Death & Robots</i>	2019 - actual	1
<i>Trailer park Boys: The Animated Series</i>	2019 - actual	1
<i>Tuca & Bertie</i>	2019	1
<i>The Midnight Gospel</i>	2020 - actual	1

Taula 6. Sèries d'animació adulta de producció pròpia de Netflix. Elaboració pròpia

Les seves sèries d'anime originals són; *Castlevania* (2017 - actual), *Devilman Crybaby* (2018), *B: the Beginning* (2018 - actual), *A.I.C.O. - Incarnation* (2018 - 2019), *Sword Gai: The Animation* (2018), *Lost Song* (2018), *Aggretsuko* (2018 - actual), *Baki* (2018 - actual), *Hero Mask* (2018 - 2019), *Ultraman* (2019 - actual), *Rilakkuma and Kaoru* (2019 - actual), *7SEEDS* (2019 - actual), *Knights of the Zodiac: Saint Seiya* (2019 - actual), *Kengan Ashura* (2019), *Cannon Busters* (2019), *Seis manos* (2019 - actual), *Leviathan* (2019), *The Disastrous Life of Saiki K.: Reawakened* (2019), *Cagaster of an Insect Cage* (2019) i *Sol Levante* (2020 - actual).

A causa de l'extensa llista de produccions d'animació que ha creat Netflix i a la rellevància que dóna la plataforma a aquest gènere, Netflix és una de les opcions més clares a l'hora de vendre un producte animat com el que n'ocupa en aquest treball.

2.3.1.3. *Adult Swim*

Adult Swim és el bloc de programació nocturn de Cartoon Network (Lee, 2013), propietat de WarnerMedia Company, la qual crea i distribueix continguts per HBO, TNT, truTV, CNN, Warner Bros., DC Entertainment, New Line, Adult Swim i Cartoon Network.

Adult Swim, doncs, no es tracta d'una plataforma de video on demand, però és d'important rellevància anomenar-lo pel seu contingut orientat als adults i d'animació. Emeten tant producció pròpia, com redifusions o anime i programes d'humor *live-action*. Malgrat ser un bloc de televisió lineal privada, val a dir que Adult Swim va oferir el seu contingut íntegre per internet de forma gratuïta durant un temps a través de la seva pàgina web i de la seva app, fent accessibles de forma alternativa els seus shows a l'audiència que no tenia la subscripció per cable o satèl·lit de Cartoon Network, a més de proporcionar la possibilitat de veure'ls a la carta en el moment que volguessin.

Això va popularitzar la marca Adult Swim i augmentar la seva audiència. A partir del 2 d'agost del 2011, però, van posar en marxa "Adult Swim Gold" com a part de la participació del bloc a la iniciativa "Tv Everywhere", promoguda per la companyia mare a la que Adult Swim pertany, Time Warner, limitant l'accés al seu contingut a la carta, i fent-ne només possibles la visualització per aquells que estaven subscrits al canal per satèl·lit o cable, de manera que els continguts penjats al web i l'app només podien ser accedits a través del compte i contrasenya dels usuaris dels serveis de cable o satèl·lit (Lee, 2013).

El bloc va ser creat el setembre de 2001 per apel·lar a l'audiència adolescent i de joves adults de Cartoon Network, emetent el seu contingut a partir de les 23 hores. Els programes que tenien en graella quan el canal va començar a emetre foren *The BrakShow*, *Harvey Birdman: Attorney at Law*, *Aqua Teen Hunger Force (ATHF)*, *Sealab 2021*, tots ells programes d'animació originals produïts per Cartoon Network, *Cowboy Bebop*, serie d'animació japonesa de renom, i la sitcom d'animació *Home Movies* de la qual en van comprar els drets (Lee, 2013).

Des de la seva creació fins avui en dia, l'oferta programàtica d'Adult Swim es caracteritza per jugar amb els límits dels continguts infantils amb els d'adults. A les seves creacions s'acostuma a utilitzar sempre un to irreverent, obscè, relativament violent i escatològic, tot plegat amb un humor sec i presentat amb animacions limitades i estèticament deixades. Aquestes característiques són a vegades una picada d'ull a la “*tacky TV*” americana de les dècades dels 70 i 80 en una espècie d'exercici de nostàlgia irònica (Lloyd, 2007).

Com que la producció d'Adult Swim és gairebé tota d'animació, s'ha dividit la classificació dels seus productes originals d'animació per adults en dues taules, a la taula 7 les sèries que actualment estan en emissió amb el nombre de temporades que té cada sèrie i l'any que van començar a ser emeses i a la taula 8, les que estan fora d'emissió, també amb les dates en què van estar en graella i el nombre de temporades que van tenir. Les seves sèries d'animació d'elaboració pròpia que emeten actualment són les següents:

Sèrie	Any	Temporades
<i>The Ventures Bros</i>	2003 - actual	7
<i>Squidbillies</i>	2005 - actual	12
<i>Robot Chicken</i>	2005 - actual	10
<i>Off the Air</i>	2011 - actual	9
<i>Rick and Morty</i>	2013 - actual	4
<i>Mike Tyson Mysteries</i>	2014 - actual	4
<i>The Jellies!</i>	2017 - actual	2

<i>Williams Stream</i>	2017 - actual	1
<i>Tender Touches</i>	2017 - actual	2
<i>Ballmastrz: 9009</i>	2018 - actual	2
<i>The Shivering Truth</i>	2018 - actual	1
<i>Lazor Wulf</i>	2019 - actual	1
<i>Final Space</i>	2019 - actual	2
<i>Tigtone</i>	2019 - actual	1
<i>Momma Named Me Sheriff</i>	2019 - actual	1
<i>Primal</i>	2019 - actual	1

Taula 7. Sèries d'animació adulta de producció pròpia en emissió d'Adult Swim. Elaboració pròpia.

Estan previstes de ser emeses: *J.J. Villard's Fairty Tale* (maig de 2020), *YOLO: Crystal Fantasy* (agost 2020), *Tuca & Bertie*² (2021) i *Birdgirl* (en producció).

² Cancel·lada per Netflix després de la primera temporada i recuperada per Adult Swim que produirà i emetrà la segona temporada.

Les seves sèrie de creació pròpia fora d'emissió són les següents:

Sèrie	Any	Temporades
<i>Space Ghost Coast to Coast</i>	1993 -2011	11
<i>Sealab 2021</i>	2000 - 2005	4
<i>The Brak Show</i>	2000 - 2007	3
<i>Harvey Birdman, Attorney at Law</i>	2000 - 2007	4
<i>Aqua Teen Hunger Force</i>	2000 - 2015	11
<i>Stroker and Hoop</i>	2004 - 2005	1
<i>Tom Goes to the Mayor</i>	2004 - 2006	2
<i>Perfect Hair Forever</i>	2004 - 2014	3
<i>Minoriteam</i>	2005 - 2006	1
<i>Lucy: The Daughter of the Devil</i>	2005 - 2007	1
<i>Moral Orel</i>	2005 - 2009	3
<i>The Boondocks</i>	2005 - 2014	4
<i>12 oz. Mouse</i>	2005 - 2020	2

<i>Frisky Dingo</i>	2006 - 2008	2
<i>Assy McGee</i>	2006 - 2008	2
<i>Metalocalypse</i>	2006 - 2013	4
<i>Xavier: Renegade Angel</i>	2007 - 2009	2
<i>The Drinky Crow Show</i>	2007 - 2009	1
<i>Superjail!</i>	2007 - 2014	4
<i>Titan Maximum</i>	2009	1
<i>Mary Shelley's Frankenhole</i>	2010 - 2017	2
<i>Black Dynamite</i>	2011 - 2015	2

Taula 8. Sèries d'animació adulta de producció pròpia d'Adult Swim fora d'emissió. Elaboració pròpia.

Adult Swim resulta una finestra d'exploració potencial, ja que la seva creació és precisament per a l'emissió d'animació adulta, i tot i no ser una plataforma VoD, la seva delegació de Development Meeting du a terme sessions de streaming cada dijous al seu web adultswim.com/streams, on es dona l'oportunitat de fer *pitchings* d'idees que encaixin en la seva programació i estil.

2.3.1.4. Amazon prime video

El servei de *video on demand* de la multinacional de distribució Amazon. Inicialment, es va posar en marxa sota el nom Amazon Ubox el setembre de 2006 als Estats Units. La marca va ser reanomenada diverses vegades, anomenant-se Amazon Video on Demand el 2008, Amazon Instant Video el 2011, Amazon Video el 2015 i finalment Prime Video el 2018.

Amb Amazon Unbox, oferien un servei de visualització i descàrrega de continguts dels quals n'havien obtingut el dret de distribució de més de 30 productores i cadenes diferents, com ara CBS, FOX, A&E, Cartoon Network, MTV o Comedy Central i estudis de cine com 20th Century Fox, Paramount Pictures, Warner Bros, Universal Pictures o Lionsgate (Bussinesswire, 2006).

El 2014 van deixar d'oferir la descàrrega de continguts, per poder només visualitzar els continguts en línia. Amazon es dedicava tan sols a distribuir continguts i no comença a produir els seus propis projectes fins al 2013 de la mà de la productora propietat també d'Amazon, Amazon Studios. Els seus primers projectes pròpis foren *Alpha House* (2013-2014) i *Betas* (2013-2014).

Actualment Prime Video està disponible a 200 països diferents. A Espanya va arribar el desembre de 2016, van començar la producció del seu primer projecte espanyol, "Six Dreams", el 2018, en forma de sèrie documental d'esports i en aquest any 2020 compta amb 5,8 milions de subscripcions (Dircomfidencial, 2020). Actualment Prime Video té més de 100 milions de subscriptors arreu del món (Barlovento Comunicació, 2019).

Pel que fa a la seva oferta d'animació, Prime Video té disponible a la plataforma sèries d'animació de producció i creació alienes tan infantils com per adults, té els drets de distribució exclusius de *Thunderbirds Are Go* i *Ronja, the Robber's Daughter*, i és la distribuïdora original de *Baahubali: The Lost Legends*. Pel que fa a projectes originals, cal destacar el seu primer projecte, *Undone*, una sèrie animada de ciència-ficció creada per la productora i el creador i guionista de "BoJack Horseman" però amb una tècnica i estil molt allunyada de l'exitosa sèrie de Netflix que s'ajusta al to de tensió i drama de la trama.

Per realitzar la sèrie i per poder transmetre adequadament el missatge de la història, es va optar per l'animació de rotoscòpia, sent la segona sèrie americana feta amb aquesta tècnica (la primera fou *Dream Corp LLC* (2016) d'Adult Swim), i la primera de fer-lo al llarg de tota la sèrie, en tots els episodis íntegrament i amb una durada de 22 minuts (Todd VanDerWerff, 2019). Impulsant així una nova manera de veure i fer projectes d'animació als que no hem estat acostumats fins ara.

També compta amb sèries d'animació anime original; *Crayon Shin-chan Spin-off* (2016 - actual) i *Blade of the Immortal* (2019 - 2020).

Té en producció o s'estan a punt d'estrenar a Prime Video; *Legend of Vox Machina* (prevista per mitjans de 2020), *Invencible* (prevista pel 2020), *Fairfax* (prevista pel 2021), *2051* (en producció), *Amberville* (en producció) i *The Hospital* (en producció).

Especialment per la inversió que ha fet Amazon amb *Undone*, no només per la tècnica poc freqüent que busca cridar l'atenció dins del mercat d'animació adulta on abunden animacions sempre *cartoonish* i simples, tot portant una alenada d'aire fresc al gènere, sinó també per precisament haver advocat pels creadors d'una de les sèries més exitoses dels últims cinc anys, que reflecteix la intenció d'entrar de ple en la creació d'animació adulta (a més de les sèries que té en producció i previstes estrenar), Prime Video, resulta una finestra d'explotació en què el projecte d'aquest treball encaixa. Amazon Studios accepta guions de pel·lícules i pilots de sèries a través de la seva pàgina web.

2.3.1.5. HBO

HBO opera també com a plataforma de *video on demand*, on els subscriptors tenen disponibles tant projectes originals d'HBO com continguts dels quals l'empresa n'ha comprat els drets. A Espanya també té disponibles estrenes exclusives d'altres estudis i de films internacionals, locals i independents. HBO és propietat de Home Box Office, Inc., la qual forma part de Time Warner Inc.

HBO arriba a un total de 150 països i el 2019 HBO comptava amb 142 milions de subscriptors arreu del món (Barlovento Comunicació, 2019). Està previst que el maig del 2020 es posi en marxa HBO Max, que comptarà amb programació d'animació tant infantil com adulta. A l'esdeveniment d'inversors que es va donar lloc als estudis de Warner Bros. de Burbank el dimarts 22 d'octubre de 2019, es va enunciar que HBO havia comprat els drets de *South Park* i n'emetrà les 23 temporades exclusivament, a més de tres temporades noves que estan en producció i seran distribuïdes per Comedy Central i HBO Max (Amidi, 2019). A l'esdeveniment es va explicar que n'han comprat els drets amb la intenció d'arrencar amb bon peu la seva programació d'animació adulta, juntament amb altres sèries d'aquestes característiques de les quals també n'han obtingut els drets, com ara; *The Boondocks*, *Rick &*

Morty i Robot Chicken d'Adult Swim, programació d'*anime*, i els drets a EEUU de les pel·lícules de Studio Ghibli (Amidi, 2019).

Pel que fa a la producció pròpia de sèries animades destinades a adults, HBO no en té una llista gaire extensa, les seves sèries s'han recollit a la taula 9 amb el nombre de temporades de cada una i els anys d'emissió:

Sèrie	Any	Temporades
<i>Spicy City</i>	1997	1
<i>Todd McFarlane's Spawn</i>	1997 - 1999	3
<i>The Life & Times of Tim</i>	2008 - 2012	3
<i>The Ricky Gervais Show</i>	2010 - 2012	3
<i>Animals</i>	2016 - 2018	3

Taula 9. Sèries d'animació adulta de producció pròpia d'HBO. Elaboració pròpia.

D'aquestes, *The Ricky Gervais Show*, va estar nominada a un Emmy i *Todd McFarlane's Spawn* en va ser guanyadora el 1999 per la categoria "*Outstanding Animation Program*" ("*Todd McFarlane's Spawn*", 2011). Per l'entrada de HBO Max, estan previstos els següents projectes; *The Boondocks* (primavera del 2020) i *Gremlins: Secrets of the Mogwai* (2021).

Val a dir que l'èxit relatiu de l'animació adulta original d'HBO és associable a la poca inversió en publicitat per als seus projectes animats, al fet que el característic to satíric i despreocupat de les sèries animades per adults no encaixi del tot amb el perfil d'HBO i en general l'exploració més aviat pobre que ha fet la plataforma en el terreny animat (Cobb, 2017). Tot i la producció més aviat discreta d'HBO, la plataforma no deixa d'adquirir contingut, i obtenint precisament títols que tenen audiència assegurada com *Rick & Morty*, per tant sembla que HBO té la iniciativa d'entrar en el terreny d'animació adulta, especialment amb l'entrada d'HBO Max, (amb un perfil diferent d'HBO, on el to satíric típic del gènere sí que hi encaixi) pel que s'han obtingut els drets d'aquestes sèries i se n'estan produint algunes altres. Per això mateix, HBO és una oportunitat per aquest projecte com a possible productora o distribuïdora de la sèrie que ens ocupa.

2.3.2.Target

El projecte de sèrie “System A” va dirigit a un públic jove-adult, entenent que aquesta franja d'edat comprèn dels 18 als 30 anys. Aquest és el públic objectiu, ja que és el grup que més consumeix sèries d'animació adultes i el que està més acostumat a veure'n a través de plataformes *vod* i per tant és el que està més familiaritzat amb el format. Els joves-adults, són un dels grups demogràfics que més contingut consumeixen; el 2019 utilitzaven internet en un 96% (en usuaris de 20 a 24 anys) i conformen l'audiència d'internet en un 22,5% (en usuaris de 20 a 24 anys un 6,8% i de 25 a 34 un 15,7%). Consumeixen televisió en un 78,9% (joves de 20 a 24 anys) i conformen el 17,3% de l'audiència total (5,2 els de 20 a 24 anys i un 12,1% els de 25 a 43 anys) (AIMC, 2020). També són els joves adults els que prefereixen la televisió en línia a la televisió tradicional de flux i la veuen en un 42% dels casos, el qual consumeixen a través d'ordinadors (Microsoft Advertising i Synovate, 2012).

Val a dir que l'animació ha trobat en aquesta franja d'edat un públic fidelitzat, al qual no té reticència, ni li costa veure animació. Òbviament el projecte va dirigit al nínxol que conformen els fan de l'animació que es caracteritzen per consumir el gran ventall de continguts animats com a gènere. Les sèries animades distribuïdes per diferents plataformes de *video on demand* comparteixen aquest públic, sovint sent el mateix nínxol d'espectadors els que consumeixen les diferents sèries d'animació que ofereix cada plataforma, independentment del gènere (comèdia, drama, fantasia, ciència-ficció, etc.) i la temàtica general de cada contingut (Semeraro, 2019), per exemple, el 71% de l'audiència de *Bob's Burgers* també veuen *Family Guy* (Semeraro, 2019). Els personatges principals es mouen en la franja d'edat dels vint anys de manera que un públic jove-adult pot empatitzar amb els personatges, sentir-s'hi identificats i ressonar amb ells, la seva percepció del món i experiències vitals.

D'altra banda, la sèrie va dirigida a aquells que s'enfronten a trastorns mentals de l'estat d'ànim, la personalitat o originats per experiències traumàtiques, ja que tots els personatges que apareixen a la sèrie en pateixen algun, sent representats a la història; el trastorn bipolar, el trastorn d'estrès posttraumàtic, l'esquizofrènia i el trastorn dissociatiu de la identitat. Va dirigida també a professionals que treballin en persones amb TDI i/o els altres trastorns i patologies esmentades, en la recerca de representació i visualització de persones amb el trastorn en productes audiovisuals sense estigmatització i perjudicis.

2.3.3. On queda l'animació adulta en el mercat actual

Per anomenar amb certesa quina és la posició actual dels productes d'animació destinats a adults en el mercat audiovisual, és necessari explicar abans de tot com van arribar per primer cop a estar en *primetime* i entendre l'evolució per la qual han passat i ha dut als continguts d'animació, a la posició actual en la indústria. Cal plantejar-se quines són les característiques narratives i estilístiques que fan triomfar a les sèries capdavanteres del panorama actual, quina és la importància que donen les plataformes de *video on demand* a l'animació adulta i en quin grau es produeixen i s'inverteix en elles. En aquest apartat s'analitzaran aquests punts i es farà balanç de quina manera s'ha d'orientar i quins punts claus ha de tenir un projecte animat per adults per fer-se un lloc a les plataformes vod o ser considerades per a la producció.

2.3.3.1. Història

És sabut que *Els Picapedra* van ser els primers dibuixos animats emesos en *primetime*, és a dir, l'horari en què els adults estaven davant la pantalla, i no només els infants (pels qui programaven l'animació infantil en els blocs dels dissabtes al matí i en les franges horàries que coincidien amb la sortida de l'escola). Els va crear John Mitchell amb l'estudi d'animació Hanna-Barbera Productions, Inc. (la productora de títols com *Los Supersónicos*, *Huckleberry Hound*, *El oso Yogui*, *Jonny Quest*, *Hong Kong Phooey* i *Scooby-Doo*) específicament perquè els veiessin adults, després de descobrir que el 65% de l'audiència de Hanna-Barbera eren adults (Lee, 2013).

Així doncs, i com a part d'un experiment programàtic, va ser ABC qui va emetre en *primetime* el 30 de setembre de 1960, *Los Picapedra*, que va resultar ser un èxit rotund molt ben acollit pels espectadors (Lee, 2013). Davant l'evident triomf en graella de la sèrie, altres cadenes van imitar l'estratègia d'ABC i es va saturar ràpidament l'oferta programàtica del *primetime* amb sèries animades destinades a adults, que va provocar la davallada del gènere el qual va deixar d'aparèixer en les franges horàries no infantils (Lee, 2013).

Fins que el 1989, Fox va començar a emetre *Los Simpsons*, creats per Matt Groening, també en clau d'experiment, durant el *primetime* dels dissabtes a la nit. Ecorajada pels bons resultats en audiències dels *Simpsons*, Fox i d'altres cadenes van seguir programant animació. Això va donar llum a la creació de més sèries que van trobar lloc amb bons resultats al *primetime*, com ara *Futurama*, *South Park* o *King of the Hill* (Lee, 2013).

S'ha de tenir en compte la influència del canvi generacional en la programació més normalitzada de sèries d'animació. Aquells que als volts de la dècada dels 90 eren els caps de programació de canals com la Fox, havien crescut veient dibuixos animats com *Els Picapedra* o *Jonny Quest*, i per tant no se'ls feia estrany veure'n durant les hores de màxima audiència (Lee, 2013). *Los Simpsons* van crear el camí de sèries d'animacions orientades a adults, que van acabar seguint moltes altres, que han trobat una audiència fidel a diferents tipus de plataformes.

2.3.3.2. Estil i tècnica

Tot i que ara per ara hi ha títols com *Undone* de Prime Video que van més enllà pel que fa a tècnica d'animació trencant barreres i proposant noves possibilitats, històricament les sèries d'animació per adults s'han caracteritzat per dibuixos simples i bàsics amb una animació limitada, que en el seu moment servia per abaratir els costos de producció, però que a la llarga, ha servit per posar més atenció al diàleg, als personatges i a la narració que a l'animació en sí (Lee, 2013).

L'abaratament de costos va ser significatiu als 90 quan es va desenvolupar el software Adobe Flash i es va convertir en una eina important per la creació d'animació, que a més estava optimitzat per ser visualitzat a través de pàgines web. El format d'animació creat amb Adobe Flash va rebre el nom de "*flashimation*" i va ser molt ben rebut per canals com Adult Swim que en van fer d'aquestes animacions crues i simplistes, la seva firma estètica (Lee, 2013), fins al punt d'associar aquest estil de dibuixos més i més bàsics a l'animació destinada a adults (Barrett, 2012).

A més a més del cas de la tècnica com a estètica d'Adult Swim, sèries com *Los Simpsons*, o *Daria* i *Beavis and Butt-Head* de MTV, han servit també per consolidar una imatge o *brand* per les cadenes que les han emeses, com a amigables i d'interès per al target de joves adults (Lee, 2013).

Aquest tipus d'animació d'allò més bàsica, contrastava i era inversament proporcional a l'element narratiu. Si prenem d'exemple la ja mencionada *Beavis and Butt-Head*, l'animació pobra era compensada per l'estratègia narrativa que servia de sàtira i alhora reflectia al volum de joves nord-americans d'una classe social més aviat baixa, sense pares o cap autoritat que els orienti, criats per la televisió, que trobaven l'entreteniment en destrossar objectes o llocs i que adoptaven comportaments destructius i asocials, tot plegat amb conductes ofensives, políticament incorrectes i sexistes. Definien un perfil que va impactar als joves de l'època o amb els qui es van sentir identificats. La temàtica, el to i l'humor de la sèrie pren el protagonisme sobre l'animació i aquesta acabava sent el complement de la narrativa del show (Barrett, 2012).

Això es repeteix en les sèries per venir, els guionistes dels dibuixos animats destinats a adults utilitzen un to i un humor a l'hora d'escriure les trames i el desenvolupament dels personatges molt més elevat que el que es trobava a les primes sèries d'animació de *primetime* clarament destinats a adults, que posen molt més clar el límit entre animació infantil i l'animació adulta (Hilton-Morrow i MacMahan, 2003).

Malgrat que les sèries de producció actuals d'èxit, com ara *Rick & Morty* d'Adult Swim, i *BoJack Horseman* o *Big Mouth* de Netflix, no utilitzin el “*flashimation*” per animar les sèries, i per tant podríem dir que són més elaborades i refinades pel que fa a tècnica d'animació, l'estètica *cartoonish* emulant a dibuixos simples que busquen ser poc estètics s'ha mantingut com a signe o identificatiu d'animació per adults.

2.3.3.3. *Cultura*

Cal destacar que les sèries d'animació per adults en el mercat occidental no només tenen una estètica concreta com a identificació, també són característiques per emmirallar la cultura postmodernistes en nombrosos casos (Lee, 2013). Per una banda fan adopció de la “*hyperconscious television*”, és a dir, les sèries d'animació adulta es qüestionen la relació de l'espectador amb la imatge o la narrativa, es desconstrueixen i juguen amb les fórmules i els formats televisius convencionals, es parodien a si mateixes, i són, a grans trets, intertextuals, reflexives, eclèctiques i iròniques (Ott, 2008; Lee, 2013; Keys, 2009). I per altra banda, la nostàlgia juga sovint un paper important, o té presència al desenvolupament de la sèrie. Sent la nostàlgia, tan pròpia del postmodernisme com un component essencial pels projectes adreçats als joves adults, especialment als *millennials* (Lee, 2013).

BoJack Horseman és un molt bon exemple per il·lustrar la manifestació de la “*hyperconscious television*” i el postmodernisme present en els productes animats per adults. La pròpia premissa de la trama està basada en la nostàlgia, ja que el protagonista, BoJack, deu la seva fama i posterior decadència professional, física i mental a una *sitcom* dels anys 90 de la qual era el protagonista. La sèrie recorda constantment aquesta dècada i apel·la als mateixos records de l'audiència, que va créixer durant aquesta època, sense deixar de descontextualitzar-la.

El show, també aprofita tant per fer crítica i sàtira de la indústria de l'entreteniment a través dels personatges principals que es dediquen a aquesta i treballen concretament a Hollywood, com per reflexionar i desconstruir la manera de fer i funcionar de la indústria, sempre en clau sarcàstica, tot plegat i inevitablement posant l'enfocament en la producció i realització de la mateixa sèrie. Val a dir, que l'audiència *millennial* i de generacions posteriors que avui en dia tenen més de 18 anys, a la que *BoJack Horseman*, i la resta de dibuixos animats d'adults van dirigits, és una audiència que demana un contingut i humor de tipus auto-reflexiu i d'auto-consciència sobre el producte mateix en tots els continguts que consumeix, i en contacte amb la *pop culture* o les modes i afers contemporanis al producte en qüestió (Barrett, 2012). En harmonia amb la barreja de postmodernisme i *hyperconscious television*, que s'ha esmentat en els paràgrafs anteriors.

2.3.3.4. Mercat actual

Davant de l'afluent creació de sèries d'animació actuals i per la quantitat de diners que s'hi inverteixen (tal com s'ha explicat a l'apartat 2.3.1.), podem dir que ens trobem en una segona edat d'or de l'animació i aquesta vegada d'animació per adults. Sent *The Simpsons* els precursors de l'animació adulta dels inicis de la dècada dels 90, l'any 2018 *BoJack Horseman*, *Paradise PD*, *Disenchantment*, *Bob's Burgers*, *Rick and Morty* i *Family Guy*, eren les sèries més vistes en el cas de Netflix i Hulu, amb aproximadament 20 hores de visualització al mes per usuari, amb *Rick and Morty* i *Family Guy* els capdavanters de la llista (Goldberg, 2018) Hulu a més afirma que els seus usuaris miren com a mínim un contingut d'animació al mes (Chow, 2019). Per tant, podem parlar d'un context creixent que mou grans xifres que se segueix desenvolupant i expandint. Segons Time, basant-se en les dades proporcionades per Research and Markets, la indústria d'animació tenia el valor de 259 milers de milions de dòlars el 2018 i es preveu que arribi a valdre 270 milers de milions de dòlars el 2020 (Chow, 2019).

Per anomenar a alguns dels projectes de plataformes i cadenes per impulsar la creació de sèries d'animació per adults, per il·lustrar la importància, i perquè es comença a tenir l'animació com a font rellevant de contingut d'èxit, en són; la CBS que ha creat "CBS Eye Animation", el seu propi departament de producció d'animació (Goldberg, 2018; Chow, 2019), Apple ha contractat als professionals darrere de sèries d'èxit com *Bob's Burgers*, en aquest cas el creador de la sèrie, Loren Bouchard, HBO ha adquirit drets de nombroses sèries d'animació per l'imminent llançament de HBO Max, (Chow, 2019) Hulu ha decidit advocar per Justin Roiland, el co-creador de *Rick & Morty*, per portar a la plataforma el seu nou projecte "*Solar Opposites*", després de l'èxit que van tenir *Family Guy* i *Rick & Morty* a la plataforma (Goldberg, 2018; Chow, 2019; Lee, 2018). En el seu moment Netflix també va començar a produir continguts propis després de l'èxit que havien tingut sèries adquirides disponibles a Netflix, com *Bob's Burgers* o *American Dad* (Chow, 2019; Lee, 2018) i pels volts de 2018 va posar en marxa un propi estudi d'animació per adquirir resultats més lucratius (Goldberg, 2018).

Les estratègies de les plataformes que estan invertint en l'animació, no només se centren en la producció d'animació pel simple fet de ser animació, consisteix també a acompanyar les animacions de personalitats importants de la indústria, que cridin l'atenció de l'audiència, o personalitats ja conegudes del món tant de còmics com d'animació que arrossegueu un nombre de fans, tot buscant la fidelització del target objectiu i la creació de "*fanbases*" (Lee, 2018; Chow, 2019).

2.3.3.5. Trastorns mentals i representació en animació

Em sembla de cabdal importància fer un incís sobre la representació que es fa de la salut mental a la majoria de les sèries esmentades. Sembla lògic que la salut mental tindrà algun tipus d'aparició i importància en sèries destinades a adults, ja que és part del creixement personal i dia a dia de qualsevol persona. Però en el cas de l'animació, els trastorns mentals reben un enfocament dràsticament diferent del que tenen en els *live-action*. Problemes com la drogaddicció, l'ansietat o la depressió, són temàtiques que es repeteixen en moltes de les sèries d'animació de més èxit (a *Rick & Morty* es mostra la drogaddicció i la depressió, a *Daria* l'apatia, *Big Mouth* també tracta la depressió i baixa autoestima concretament en la pubertat, *Bob's Burgers* mostra breument el trastorn de personalitat límit o a *F is for Family* s'il·lustra la crisi existencial del protagonista). Les il·limitades possibilitats que proporciona l'animació per representar algunes d'aquestes malalties o trastorns, fan de l'animació el mitjà més adient per narrar una història on un trastorn o símptomes d'aquests pren un gran pes narratiu.

Per exemple *Undone*, de Prime Video, s'utilitza, en aquest cas l'animació en rotoscòpia, per representar l'esquizofrènia i els *flashbacks* que experimenten les persones amb TEPT, i la confusió i els límits borrosos entre el món real i físic amb les al·lucinacions i *flashbacks* que sent la protagonista a causa de la seva condició. Es fa d'una manera que en *live-action* seria o molt costós o molt difícil de rodar.

Un altre exemple de l'ús d'animació per representar símptomes que en *live-action* no es podrien aconseguir és la demència i els pensaments intrusius a *BoJack Horseman*, de Netflix. Quan es narra la història de Beatrice Horseman que pateix de demència (ep.11 temp.4), es representa la falta de memoració de fets o persones, amb la caracterització de personatges amb la cara gargotejada. Al sisè episodi de la quarta temporada, es posa veu als pensaments intrusius del protagonista il·lustrats amb una animació diferent a la natural de sèrie, més crua i simple, per mostrar un dels símptomes més difícils de representar de la depressió (i d'altres malalties amb símptomes similars), que és el diàleg i sentiments interns que acostumen a ser molt diferents al que una persona que els pateix, diu o expressa. Sobretot perquè gran part d'aquestes patologies s'experimenten cap endins i els símptomes exterioritzats representen una petita part del que és l'afecció completament.

2.3.3.6. Conclusions

Així doncs, en aquests moments les possibilitats d'una sèrie com la que es defensa en aquest treball són potencialment bones. El projecte té més futur si s'enfoca a les plataformes de *video on demand* que gaudeixen d'una llibertat creativa i de format molt més elevada que la de produccions destinades a la televisió tradicional de flux, les quals estan interessades en la inversió i creació d'animació per adults i disposen d'un nínxol de públic fidelitzat acostumat a consumir aquest tipus de sèries a les plataformes vod.

Per altra banda el projecte s'ha d'adscriure a l'estètica *cartoonish* pròpia dels productes esmentats i es prendrà de referència i inspiració artística a sèries com *Daria*, *Bob's Burgers*, *Rick & Morty*, *The Venture Bros.*, *Disenchantment*, *F is for Family* i *BoJack Horseman*.

El to general ha d'estar en avinença amb la cultura popular i ser capaç de fer humor auto-reflexiu. El projecte també haurà d'utilitzar de manera encertada l'animació i aprofitar-ne els beneficis a l'hora de mostrar el TDI.

3. Presentació formal projecte professional

3.1. Biblia

3.1.1. Fitxa tècnica

Títol	System A
Gènere	Humor negre, animació
Format	web sèrie
Nº d'episodis	6
Duració per episodi	15 minuts

3.1.2. Història

3.1.1.1. Tagline

Una noia ingressa a l'ala psiquiàtrica d'un hospital i ajuda a una nova amiga a resoldre un misteri

3.1.1.2. Storyline

La Maya ingressa a l'ala psiquiàtrica d'un hospital després d'un intent de suïcidi i coneix a l'Ale. La Maya i l'Ale s'embarquen en una investigació per saber com l'Ale ha arribat a l'hospital i a recobrar les seves memòries perdudes. Amb l'ajuda de la Maya, l'Ale aconsegueix establir comunicació amb el seu sistema i descobrir la veritat dels seus orígens.

3.1.1.3.Sinopsis

La Maya, és ingressada a l'ala psiquiàtrica d'un hospital després d'un intent de suïcidi, on comparteix habitació amb l'Ale, una noia amb TDI. La Maya haurà d'ajudar a l'Ale a establir un diàleg entre les seves identitats perquè tots treballin a la una amb l'objectiu de reconstruir els records del passat del sistema, a la vegada que haurà d'afrontar els seus propis problemes i ser prou valenta per reconèixer-los i prendre l'acció per millorar la seva salut mental amb l'ajuda que rep a l'hospital. Quan l'Ale aconsegueix establir una bona relació comunicativa amb el seu sistema desxifra el seu passat que l'ha portat a l'hospital on és ara.

3.1.1.4.Argument

La Maya, una noia de 22 anys que es troba una mica perduda en la seva vida, arriba a urgències de l'Hospital Parcels per haver-se intentat suïcidar, com que hi ha arribat sola sense ningú que se'n faci càrrec un cop surti de l'hospital i per ser un possible perill per ella mateixa, l'equip mèdic la ingressa a l'ala psiquiàtrica de l'hospital.

Paral·lelament a l'arribada de la Maya a l'hospital, l'Alexandra, la primera host d'un sistema amb TDI que també està ingressat a l'Hospital Parcels, i la identitat que té els records del trauma original que va donar a lloc al trastorn, ha despertat i ha sortit de l'habitació dels túnels subterranis de la mansió del món interior del sistema, on estava tancada. Però no es descobreix a la resta d'identitats del sistema i s'amaga d'elles per por a la seva reacció en descobrir la seva existència. És co-conscient sovint i queda encapritxada de la Maya, que resulta ser la companya d'habitació del sistema. Acaba agafant l'hàbit d'espitar-la quan és co-conscient.

L'endemà de l'arribada a l'ala psiquiàtrica, la Maya coneix a la Sandra, una de les identitats del sistema, que li ensenya l'edifici mentre l'acompanya fins al despatx del Dr. Sánchez, el psiquiatre en cap de la planta. La Maya té una breu consulta amb el Doctor durant la qual intenta convèncer al Dr. Sánchez que la deixi marxar assegurant que tot plegat és un mal entès. El Dr. Sánchez li proposa arribar a un acord; li donarà l'alta quan aconsegueixi tenir 50 punts del sistema de punts amb el que s'organitza l'ala psiquiàtrica. La Maya accepta sense tenir gaire clar com funciona el sistema ni com els pot aconseguir.

La Maya es passa tot el matí a les activitats de l'ala sense pena ni glòria. A l'hora de dinar coneix l'Alex, que també és una identitat del sistema, la posa en situació i li explica com ha d'aconseguir els punts. Fent-li cas, la Maya participa en una de les activitats, la teràpia grupal, durant la qual confessa que li fa por indagar en els seus sentiments i participar en les activitats perquè tem què pot arribar a descobrir sobre ella mateixa i les repercussions que tindrà fer-ho. Aconsegueix 10 punts i després de la sessió, l'Ale, la host actual del sistema, es presenta i la felicita per aconseguir els punts que tant volia, però l'endemà l'Angela, una identitat problemàtica del sistema, destrossa l'habitació de la Maya i l'Ale, provocant que totes dues perdin punts.

La Maya confronta l'Angela enfadada per les conseqüències dels seus actes, però ella no se la vol escoltar i deixa clar que el seu objectiu és seguir sent destructiva fins que expulsin l'Ale de l'hospital. Amb l'ajuda de l'Alexandra (fent-se passar per l'Ale), la Maya aconsegueix convèncer a l'Angela quan està a punt d'escapar-se de l'hospital, que la solució no està a fugir, sinó aconseguir una bona comunicació entre totes les identitats per posar en comú els records de cada una.

Per la seva banda, la Maya influenciada per la resta de pacients i el que ha viscut durant els dies que ha passat a l'hospital, es veu més capaç de discutir com se sent i començar a treballar en si mateixa i en la manera com afrontar les situacions difícils, disposada a acceptar l'ajuda que li ofereixen a l'hospital. Mentrestant l'Ale i la resta del seu sistema s'organitzen per decidir què és el millor pel sistema i posar en comú totes les seves memòries i coneixements de la història cronològica del cos. Com que hi ha llacunes a la història que no són capaços de reconstruir, es divideixen per explorar el món interior en cerca de les identitats amb els records que els falten.

A l'Angela i la Sandra els toca escorcollar els túnels subterrani de la mansió. Al laberint de túnels hi troben tot d'habitacions on hi ha identitats tancades a dins, endormiscades. Entre elles, hi troben l'Atsuko i la Jana que ajudaran a completar alguns dels buits de la història del cos, ja que guarden records traumàtics d'experiències clau viscudes pel sistema. Els túnels condueixen a una última habitació marcada amb el número 101 (què pertanyia a l'Alexandra) i que es troben oberta. Dedueixen que la identitat tancada a dins ha aconseguit sortir-ne abans que l'Angela i la Sandra la trobessin. Quan l'Angela i la Sandra

expliquen els seus descobriments a la resta del sistema, el pànic s'escampa i temen que sigui una identitat perillosa que pugui fer mal al cos. L'Alexandra espia la resta d'identitats quan descobreixen que ha despertat i per por a les represàlies segueix amagant-se sense mostrar-se i prenent el control del cos per estar amb la Maya sense que la resta ho sàpiguen, deixant alguns senyals ocasionalment com a pistes perquè puguin desxifrar qui és. La Maya s'adona d'aquests senyals i n'alerta a l'Ale. Això provoca una altra discussió al món interior sobre com obligar a l'Alexandra a mostrar-se. L'Alexandra, que com de costum escolta d'amagat, s'adona que no pot seguir ocultant-se i es mostra a la resta del sistema.

L'Alexandra és capaç d'explicar a la resta del sistema que el cos va néixer i créixer en una comunitat sectària que maltractava els seus membres per mantenir-los oprimits i aprofitar-se d'ells. Les conductes dels membres de la comunitat cap al cos és el que va acabar provocant que desenvolupessin el trastorn dissociatiu. L'Alexandra també es mostra a la Maya i li explica les vegades que s'havia fet passar per l'Ale o altres identitats per parlar amb ella i es disculpa. La Maya accepta les seves disculpes i accedeix a començar una relació d'amistat honesta des de zero per conèixer-la com a Alexandra.

El dia de visites externes a l'hospital criden a l'Ale perquè un home l'ha vingut a visitar. És un home que assegura ser l'exmembre de la comunitat que es va endur el sistema i altres nens i gent jove, un cop va reunir el valor per escapar-se. El sistema es posa a la defensiva i no se l'acaben de creure, però l'home assegura que l'únic que vol és ajudar-los.

3.1.3.Tractament

Tal com es menciona a l'apartat "2.1 Format", *System A* pren la forma de sèrie d'animació, concretament la pròpia en les sèries occidentals que en moltes ocasions utilitzen l'estructura de tres actes i l'estil general d'una sitcom. De manera que es compon d'episodis autoconclusius però amb un arc narratiu subjacent per temporada que es desenvoluparà al llarg d'aquesta. És a dir, compta amb un relat extens que es representa repartit en l'emissió de diferents episodis consecutius, amb una estructura que pot variar, depenent de cadascun. La història i els episodis són cronològics amb la possibilitat que hi succeeixin flashbacks per donar sentit al relat si és necessari. És presentada en forma de web sèrie, ja que les plataformes que s'utilitzaran per difondre-la seran de *video on demand*.

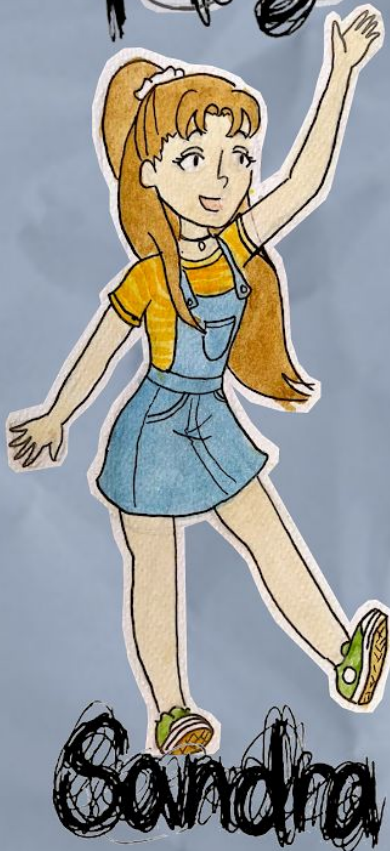
3.1.4.Tractament de gènere

El projecte s'adscriu a l'estil *cartoonish* popular en les sèries d'animació per adults de les últimes dues dècades. Malgrat que l'estil de dibuix en sí pot variar segons les intencions i el to general de la sèrie en concret, l'estil *cartoonish*, és un estil de dibuix relativament realista, saturat en colors i en general força simple. També té a veure amb les expressions exagerades emfatitzades a través del doblatge i la reducció de moviments (Leslie, 2007) vistos en les produccions *flashimations* esmentades a l'apartat "2.3.3 On queda l'animació adulta en el mercat actual".

Pel que fa al cas concret de *System A* pren de referent estilístic a sèries com *Daria*, *King of the Hill* i *BoJack Horseman* on l'estil de dibuix és més realista, amb trets facials menys exagerats i proporcionats entre uns i altres. Com que el projecte es presenta en forma de guió l'estil d'animació pel que fa a moviments i software a utilitzar no estan determinats, però tot i això seria escaient una animació flash.

Respecte a l'estil narratiu que s'adquireix del format de sitcom; ja que s'utilitzen localitzacions recurrents, que en aquest cas seran sempre zones de l'hospital o el món interior del personatge de l'Ale, i es disposa de 6 personatges principals de protagonistes i com a principals actors de les accions que desenvolupen la trama.

Personatges principals



Personatges secundaris



Dr. Sanchez



Carmen



Alvis



Anoa



Aitor

Personatges secundaris



Eric



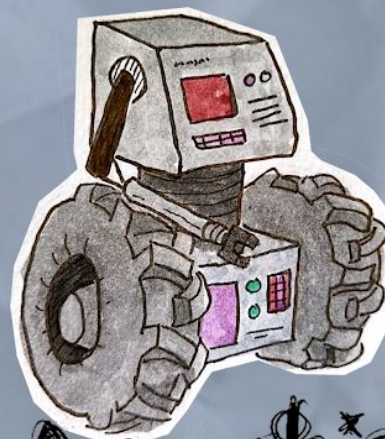
Atsuko



An



Jana



Anembiac

3.1.6. Personatges

Per a la creació de la taula dels personatges de *System A*, s'ha recollit els trets més essencials que caracteritzen els personatges; com el seu nom, edat, aparença física, aficions i descripció del caràcter, acompanyat d'una biografia fins al punt on es troben a l'inici de la sèrie o a la seva primera aparició i els seus objectius més immediats, per tal de fer un esbós clar i precís per entendre el seu comportament i les motivacions que justifiquen els seus actes.

En el cas dels personatges que són identitats del sistema amb TDI, se'ls ha afegit dos apartats que recullen el seu rol en el sistema i quins són els estímuls que els impulsen a prendre consciència i control del cos.

3.1.6.1. Personatges principals

3.1.6.1.1. Maya Sagar

Nom	Maya Sagar
Edat	22 anys
Característiques principals	<p><u>Personalitat:</u> La Maya és tossuda, mal carada i de caràcter fort. Prefereix sortir-se de les situacions amb sarcasme i humor en lloc de mostrar-se vulnerable i expressar els seus sentiments. S'empassa tot el que sent i construeix un mur d'indiferència i distanciament per protegir-se. És una persona impulsiva que pren decisions ràpidament sense pensar en les conseqüències. És treballadora i lleial, quan es compromet amb alguna cosa o amb algú s'hi dedica al cent per cent. A vegades és tan intensa que atabala a les persones del seu voltant. És una persona bastant activa i es posa nerviosa quan no pot descarregar l'energia movent-se.</p> <p><u>Aficions:</u> Esports, especialment anar a córrer en espais oberts. Gaudeix cuinant i sovint demana receptes noves al cuiner del restaurant on treballa.</p>
Aparença	D'ètnia hindú, té la pell morena i els cabells negres lleugerament ondulats. És baixeta i prima.

	Vesteix amb roba còmoda d'estil <i>sporty</i> que compra al mercat.
Biografia	<p>Va néixer el 26 d'octubre en el si d'una família de classe baixa emigrant del nord de l'Índia. La Maya no té contacte amb el seu pare que suposadament està a l'Índia, i tant a ella com el seu germà han estat criats per la seva mare.</p> <p>Malgrat haver emigrat a un país on esperava trobar millors condicions, la mare de la Maya mai els va poder dedicar massa atenció ni a l Maya ni al seu germà, ja que havia de treballar tot el dia. Així i tot no va tenir mai prou diners per garantir-los estudis i comoditats. La Maya i el seu germà s'havien de cuidar un a l'altre, ja que la seva mare no era mai a casa.</p> <p>Així que va complir 18 anys, el germà gran de la Maya es va mudar de casa per poder mantenir les seves plantes de marihuana amb més llibertat i traficant amb altres drogues sense haver-ho de fer a la casa que compartia amb la seva mare i la Maya. La Maya el va seguir quan va fer 19 anys i viu amb ell des de llavors, per tal que la seva mare no l'hagués de mantenir, i perquè amb ell s'hi porta molt més bé.</p> <p>La Maya treballa a un bar-restaurant xinès on té un molt bon tracte amb el cuiner, el qual l'aconsella, l'ensenya les seves receptes culinàries i li fa de figura paterna. Al seu dia a dia es recolza en el seu millor amic Abel que va conèixer quan anava l'institut però amb qui cada vegada es veu i comparteix menys vivències, cosa que ha ressentit l'amistat. Quan una nit en sortir d'un torn llarg al restaurant, l'Abel la va anar a buscar i la va encarar per no fer-li prou cas i per haver-se distanciat. Tenen una gran baralla que acaba amb l'amistat.</p> <p>Dolguda, ressentida, i molt cansada, la Maya actua per impuls i es pren un pot de tranquil·litzants que el seu germà té a casa per vendre, i baixa a la parada del metro amb intencions de saltar a les vies. Un dels altres passatges s'adona del comportament estrany de la Maya i l'atrapa quan està a punt de saltar. El guardes de seguretat truquen una ambulància i se l'enduen.</p>
Objectius	El seu objectiu més immediat és marxar de l'ala psiquiàtrica de l'Hospital Parcels

3.1.6.1.2.Ale Abillo

Nom	Ale
Edat	21
Característiques principals	<p><u>Rol:</u> És la <i>host</i> del sistema, per tant és la persona que té el control del cos la major part del temps.</p> <p><u>Personalitat:</u> És una mica insegura i es desvia per agradar als altres, es disculpa per qualsevol cosa i li costa ocupar el seu espai per por a molestar la resta. Dóna molt als altres sense esperar res a canvi. És sensible i no li agraden gens les confrontacions, però és capaç d'aguantar-se els sentiments i no exterioritzar-los. És una persona positiva i té una mirada optimista respecte a la vida i el seu entorn. Té poca energia i acostuma a estar sempre fatigada. Sempre que sigui possible prefereix estar-se a casa a sortir a fer qualsevol activitat fora.</p> <p><u>Triggers:</u> Si li criden o algú és agressiva amb ella, es tancarà en si mateixa i una altra identitat prendrà el control del cos.</p> <p><u>Aficions:</u> La música, tocar el piano, i escriure les seves pròpies cançons. L'obsessionen els <i>talentshow</i> i en veu del tipus que sigui</p>
Aparença	És alta i prima, d'ètnia caucàsica amb la pell pàl·lida. Té el cabell llarg i ros sempre lligat en una trena. No té gaire sentit de la moda i es posa qualsevol cosa que trobi, si les altres identitats volen vestir-se d'alguna manera en concret, no hi té mai cap problema. Tot i això no li agraden els colors vius ni qualsevol mena de peça que cridi massa l'atenció
Biografia	El cos va néixer l'1 de juny en una comunitat que es centra en la tradició i els valors cristians segons la seva pròpia interpretació, barrejats amb la religió <i>new-age</i> . Ningú del sistema sap qui són els pares biològics del cos, ja que a la comunitat no criaven als nens en famílies nuclears.

	<p>L'Ale es va fragmentar com a identitat, a la vegada que la Sandra, quan el cos tenia 5 anys per fer la funció de personalitat aparentment normal. Va començar a ser <i>host</i> entre els 7 i 10 anys biològics del cos, per ocupar-se de les situacions de dia a dia sense tenir cap mena de record de cap classe de trauma.</p> <p>L'Ale es va fragmentar quan l'Alexandra, va viure experiències traumàtiques d'humiliació reiterada i relacionades amb l'ús de la vergonya i la culpabilitat com a forma d'opressió que la van incapacitar de ser altament funcional.</p> <p>Quan el cos tenia 22 anys, un dels membres de la comuna va reunir el valor per escapar, després d'adonar-se fins a quin punt els líders i alts càrrecs de la comunitat controlaven i maltractaven a la resta de membres mitjançant la religió com a excusa, per tal de beneficiar-se de la seva força de treball. Aquest membre es va endur dos nens, l'Ale i un noi adolescent i els va deixar a l'hospital.</p> <p>Com que l'Ale no té memòries ni records traumàtics, tampoc té flashbacks.</p>
Objectius	L'Ale vol unir totes les identitats que viuen amb ella, tenir-hi comunicació per fer del dia a dia de tots el més fàcil possible.

3.1.6.1.3. Angela

Nom	Angela
Edat	20 anys
Característiques principals	<p><u>Rol</u>: És una identitat protectora <i>prosecutor</i>.</p> <p><u>Personalitat</u>: És tossuda i d'entrada és sempre antipàtica. No sap expressar les seves emocions i les canalitza en forma de ràbia i destrucció. Es frustra fàcilment i es posa nerviosa quan les coses no surten com li agrada.</p>

	<p>És una persona caòtica que té molt poc respecte pels límits de les altres persones. Fingeix que res li importa però en realitat es preocupa molt per la resta d'identitats. Per culpa de la seva incapacitat per expressar-se acaba fent que es mostri de forma agressiva, obligant a la resta a fer el que ella creu millor a la força.</p> <p>Té problemes de comunicació i li costa dir les coses directament. En realitat les seves motivacions i gran part dels seus actes són amb bones intencions. És una mica sapastre.</p> <p><u>Triggers:</u> Prendrà control del cos si algú es comporta de forma agressiva físicament o si amenacen al sistema d'agredir-los físicament.</p> <p><u>Aficions:</u> Li agraden les pel·lícules d'acció i aventures, els videojocs de plataforma o lluita i la natació</p>
Aparença	<p>És baixeta, d'ètnia caucàsica amb pell rosada, rossa amb els cabells curts. Li agrada la roba ajustada al cos i sempre porta vambes. Prefereix els colors foscos i apagats per sobre dels vius i saturats</p>
Biografia	<p>El cos va néixer l'1 de juny en una comunitat que se centra en la tradició i els valors cristians segons la seva pròpia interpretació, barrejats amb la religió <i>new-age</i>. Ningú del sistema sap qui són els pares biològics del cos, ja que a la comunitat no criaven als nens en famílies nuclears.</p> <p>L'Angela es va fragmentar a la vegada que l'Atsuko quan el cos tenia 10 anys per tal d'"emmagatzemar" els records traumàtics relacionats amb agressions físiques que formaven part dels rituals de la comunitat, tant cap al cos per part de membres de la comunitat com cap a altres nens i nenes.</p> <p>Quan el cos tenia 22 anys, un dels membres de la comuna va reunir el valor per escapar, després d'adonar-se fins a quin punt els líders i alts càrrecs de la comunitat controlaven i maltractaven a la resta de membres mitjançant la religió com a excusa, per tal de beneficiar-se de la seva força de treball.</p> <p>Aquest membre es va endur dos nens, l'Ale i un noi adolescent i els va deixar a l'hospital.</p>

	L'Angela és una part emocional de la personalitat i pateix flashbacks dels records traumàtics que guarda. Fruit de la naturalesa violenta que va provocar la seva creació i malgrat que els seus instints siguin de protegir, durant la major part de la seva existència s'ha relacionat amb el cos de forma agressiva emmirallant els abusos que va patir cap al seu propi sistema.
Objectius	Vol mantenir el sistema viu i segur per sobre de tot

3.1.6.1.4.Sandra

Nom	Sandra
Edat	19 anys
Característiques principals	<p><u>Rol</u>: És la cuidadora del sistema, és a dir, es dedica a fer sentir millor a la resta i a animar-los.</p> <p><u>Personalitat</u>: És extravertida i dolça, sempre veu el costat positiu de les situacions i les persones.</p> <p>És maternal i afectuosa, i gaudeix animant a les persones del seu entorn a millorar i seguir els seus somnis. No s'estressa ni s'enfada fàcilment, raó per la qual intenta moderar de forma calmada i pacífica quan es generen conflictes.</p> <p>Sap mantenir la sang freda en situacions complicades. És una persona racional i és la veu de la consciència per l'Ale.</p> <p><u>Triggers</u>: La Sandra prendrà el control del cos quan una persona propera necessita ajuda, ja sigui perquè es troben malament anímicament, estan plorant, o estan incòmodes. També prendrà el control si hi ha animals o nens petits a prop.</p> <p><u>Aficions</u>: Jugar i passar temps amb animals, els treballs manuals, especialment els que són amb fang, i l'astrologia</p>

Aparença	La Sandra és baixeta i prima, d'ètnia caucàsica i els cabells castany clar, llargs i llisos. Vesteix amb un peto texà de faldilla i una samarreta de ratlles.
Biografia	<p>El cos va néixer l'1 de juny en una comunitat que se centra en la tradició i els valors cristians segons la seva pròpia interpretació, barrejats amb la religió new-age. Ningú del sistema sap qui són els pares biològics del cos, ja que a la comunitat no criaven als nens en famílies nuclears.</p> <p>La Sandra es va separar com a identitat a la vegada que l'Ale, als 5 anys d'edat del cos, quan l'Alexandra necessitava desesperadament que algú la cuidés i li dediqués paraules amables. La Sandra es va crear per complir aquesta funció i ajudar a calmar i fer sentir bé l'Alexandra en situacions d'estrès o tristesa. La seva personalitat està modelada a partir d'una de les noies més grans que vivien a la comunitat amb el cos i que tractava considerablement bé l'Alexandra, fins al punt de ser un dels seus únics suports.</p> <p>Inicialment era una identitat interior, és a dir, no prenia mai control del cos i simplement compartia consciència o estava sempre al món interior, però a mesura que el sistema es feia gran i noves generacions de nens/es naixien a la comunitat, la Sandra estava més predisposada a prendre el control per cuidar-los i passar estones amb ells.</p> <p>Quan el cos tenia 22 anys, un dels membres de la comuna va reunir el valor per escapar, després d'adonar-se fins a quin punt els líders i alts càrrecs de la comunitat controlaven i maltractaven a la resta de membres mitjançant la religió com a excusa, per tal de beneficiar-se de la seva força de treball. Aquest membre es va endur dos nens, l'Ale i un noi adolescent i els va deixar a l'hospital.</p> <p>Per tal de complir el seu propòsit, la Sandra no té memòries traumàtiques i per tant no experimenta flashbacks.</p>
Objectius	Acompanyar l'Ale i assegurar-se que es troba bé anímicament. Li agradaria poder tenir fills algún dia.

3.1.6.1.5.Alex

Nom	Alex
Edat	19 anys
Característiques principals	<p><u>Rol:</u> L'Alex té el rol de protegir el sistema i concretament de socialitzar.</p> <p><u>Personalitat:</u> És un noi extravertit i carismàtic, que no té por a fer amics ni apropar-se a gent desconeguda. És rialler i no li agrada prendre's les coses massa seriosament. És tranquil i no s'enera fàcilment però tot i això no li agraden les situacions conflictives i les acostuma a evitar. Utilitza l'humor com a mecanisme de defensa quan està nerviós o trist. És una mica gandul i li costa portar la iniciativa fins i tot en coses que li interessin. Li agrada ser el centre d'atenció.</p> <p><u>Triggers:</u> Prendrà el control quan hi ha gent nova al voltant o quan el sistema està en un esdeveniment social</p> <p><u>Aficions:</u> dibuixar, llegir llibres de fantasia, les pel·lícules de comèdia dolentes, i comprar roba</p>
Aparença	Esprimatxat, baixet i d'ètnia caucàsica, té els cabells arrissats, morenos i curts. Li agrada la roba ampla de colors apagats, és fredolic així que sempre va amb roba d'hivern i amb gorro
Biografia	<p>El cos va néixer l'1 de juny en una comunitat que se centra en la tradició i els valors cristians segons la seva pròpia interpretació, barrejats amb la religió new-age. Ningú del sistema sap qui són els pares biològics del cos, ja que a la comunitat no criaven als nens en famílies nuclears.</p> <p>L'Alex es va fragmentar quan el cos tenia 14 anys, quan l'Ale es posava massa nerviosa quan estava a prop d'altres persones i se sentia intimidada, ja que en aquestes situacions normalment eren una excusa per humiliar-la.</p>

	<p>Quan el cos tenia 22 anys, un dels membres de la comuna va reunir el valor per escapar, després d'adonar-se fins a quin punt els líders i alts càrrecs de la comunitat controlaven i maltractaven a la resta de membres mitjançant la religió com a excusa, per tal de beneficiar-se de la seva força de treball.</p> <p>Aquest membre es va endur dos nens, l'Àlex i un noi adolescent i els va deixar a l'hospital.</p>
Objectius	<p>L'Àlex vol portar una vida individual tan com li sigui possible; li agradaria poder estudiar disseny gràfic i treballar en el sector, poder conèixer gent fora de l'hospital i tenir una vida més o menys normal.</p>

3.1.6.1.6.Alexandra Abillo

Nom	Alexandra Abillo
Edat	23 anys
Característiques principals	<p><u>Rol</u>: no té un rol específic. Va ser la primera <i>host</i>, és la identitat que va desenvolupar el trastorn dissociatiu de la personalitat per sobreviure al trauma original</p> <p><u>Personalitat</u>: L'Alexandra és molt tímida, espantadissa i introvertida, però valenta. És organitzada i meticulosa, tant mentalment com amb les seves pertinences. A vegades la seva timidesa farà que es posi bastons a les rodes evitant comunicar-se i no demanant el que necessita. És freda fins a agafar confiança, un cop coneix algú i li agafa a afecte és bastant afectuosa. És una mica desconfiada i paranoica, sempre pensa que els altres tenen males intencions cap a ella.</p> <p><u>Triggers</u>: L'Alexandra prendrà el control del cos sempre que la Maya estigui a prop</p> <p><u>Aficions</u>: Aprendre i conèixer tradicions i costums d'altres cultures, i el cine documental</p>

Aparença	<p>D'ètnia caucàsica, porta els cabells molt curts quasi rapats, són castanys clar, quasi rossos. És esvelta i esquifida. No té gaire sentit de la moda, li agrada la roba ampla i còmoda.</p>
Biografia	<p>El cos va néixer l'1 de juny en una comunitat que se centra en la tradició i els valors cristians segons la seva pròpia interpretació, barrejats amb la religió new-age. Ningú del sistema sap qui són els pares biològics del cos, ja que a la comunitat no criaven als nens en famílies nuclears.</p> <p>L'Alexandra va ser la primera host del cos i la persona que va patir el trauma que va desembocar en el trastorn dissociatiu de la identitat. Criada en una comunitat tancada, l'Alexandra va patir abusos reiterats durant la seva infància. La seva consciència es va fragmentar per primera vegada als 5 anys quan, com a part dels rituals de la comunitat, va ser exorcitzada per expiar els seus pecats (venint de la premissa que tots els humans són pecadors per defecte). Va seguir patint els abusos de la comunitat durant el seu desenvolupament mental i físic, com la negligència emocional, els càstigs físics quan no es comportava segons els codis morals de la comunitat, abús verbal en forma d'ús de termes denigrants per referir-se a l'Alexandra i humiliació per part dels adults de la comunitat.</p> <p>L'Alexandra va créixer espantada, fruit de les intimidacions de les normes i cultura de la comunitat que li ensenyaven que era una persona no vàlida i inherentment malvada i que per tant havia de viure penedida i avergonyida per tal de rebre el perdó diví i poder anar al cel. Tant a ella com els altres membres se'ls controlava mitjançant la violència física i l'abús psicològic.</p> <p>Quan el cos tenia 22 anys, un dels membres de la comuna va reunir el valor per escapar, després d'adonar-se fins a quin punt els líders i alts càrrecs de la comunitat controlaven i maltractaven a la resta de membres mitjançant la religió com a excusa, per tal de beneficiar-se de la seva força de treball. Aquest membre es va endur dos nens, l'Ale i un noi adolescent i els va deixar a l'hospital.</p> <p>L'Alexandra té records traumàtics i pateix flashbacks.</p>

Objectius	Donar-se a conèixer a la resta del sistema, explicar la seva història, ajudar al sistema i apropar-se a la Maya.
-----------	--

3.1.6.2. Personatges secundaris

3.1.6.2.1. Dr. Sánchez

Nom	Fèlix Sánchez
Edat	37 anys
Característiques principals	<p><u>Personalitat</u>: A en Fèlix li agrada presentar-se com una persona despreocupada i informal, però sovint es queda en pràctiques i formes de pensar antiquades especialment pel que fa al seu camp professional.</p> <p>És un "modernillo" que li agrada presumir de tenir un gran enteniment cultural i consumir entreteniment de qualitat.</p> <p>Tot i que en realitat ser bastant intel·ligent, és insegur i ho compensa admirant les creacions d'aquells que considera grans intel·lectuals.</p> <p>És una persona racional que posa el pensament lògic per davant de tot.</p> <p><u>Aficions</u>: Qualsevol tipus d'entreteniment de fantasia i ciència-ficció, especialment sèries, còmics, videojocs, llibres i pel·lícules. I escriure novel·les i guions de ciència-ficció</p>
Aparença	És un home caucàsic d'altura mitjana, cabells foscos i arrissats i prim. A l'hospital sempre porta la bata de doctor i a sota es vesteix amb roba casual, preferentment amb samarretes d'alguna de les seves sèries o còmics preferits.
Biografia	Va néixer el 2 de juliol en una família de classe mitjana força exigent, que sempre l'ha empès a aconseguir els seus objectius i a proposar-se ser el millor en allò que pel que s'interessi. És el fill mitjà i sempre ha sentit rivalitat amb el

	<p>seu germà gran i germana petita.</p> <p>Va començar la carrera de medicina quan als seus pares no els semblava bé la seva primera opció d'estudiar filosofia per les poques sortides professionals.</p> <p>Un cop va acabar els primers anys de medicina i li tocava triar una especialització es va decantar per la psiquiatria per ser la branca que més remotament s'apropa i permet una relació amb la filosofia.</p>
Objectius	Publicar la seva novel·la de ciència-ficció

3.1.6.2.2.Carmen Flores

Nom	Carmen Flores
Edat	32 anys
Característiques principals	<p><u>Personalitat:</u> La Carmen és una persona calmada, tranquil·la i una mica holística. És bastant espiritual i optimista. És sensible però té un caràcter fort que a vegades sorprèn els altres pel seu tarannà calmat habitual. S'estressa fàcilment i treballa constantment en si mateixa perquè no interfereixi amb el seu estat anímic. És inquieta i sempre està buscant noves vies a explorar per trobar un sentit i objectiu a la vida.</p> <p><u>Aficions:</u> Meditar i fer ciclisme</p>
Aparença	És una dona baixeta d'herència "latina" de pell morena i cabells llargs i ondulats. Porta ulleres i vesteix amb roba ampla i vaporosa
Biografia	Va néixer l'11 d'octubre. Prové d'una família de classe mitjana i és la germana gran d'una família de quatre. Des de ben petita es va sentir molt atreta per la naturalesa que rodejava el poble on va créixer.

	<p>Va estudiar psicologia i en acabar la carrera es va endinsar en el món de la meditació, anant a retirs i aprenent de gurus, per tal d'obrir horitzons i expandir el seu coneixement sobre la psicologia amb teories i pràctiques orientals.</p> <p>Té una consulta privada i havia exercit de psicòloga a centres socials com a voluntària. Un cop a la setmana fa sessions a l'Hospital Parcels.</p>
Objectius	<p>Autoanalitzar-se per seguir millorant com a persona i aconseguir traslladar la filosofia oriental sobre la connexió de la ment i el cos a tothom que cregui que se'n pot beneficiar.</p>

3.1.6.2.3. Alvis Ramos

Nom	Alvis Ramos
Edat	30 anys
Característiques principals	<p><u>Personalitat:</u> És genuïnament extravertit i sarcàstic, però és emocionalment inestable i sovint té un estat d'ànim depressiu i una visió pessimista de la vida. D'entrada els seus comentaris poden fer-lo semblar fred i antipàtic però li agrada la companyia i prefereix estar rodejat de gent a estar sol. És una persona nerviosa i una mica neuròtica, que s'anima a fer qualsevol cosa. És una mica vanitós i materialista, els objectes valuosos o cars el fan sentir important.</p> <p><u>Aficions:</u> Llegir i fer trencaclosques com mots encreuats, sudokus o enigmes</p>
Aparença	<p>Esvelt, de galtes xuclades i ulls enfonsats d'ètnia caucàsica. Sempre va amb una bata i roba ampla; pantalons de xandall i samarretes dels seus grups preferits, especialment de les Spice Girls</p>
Biografia	<p>Va néixer el 10 de gener i prové d'una família de classe baixa. És el petit de tres germans i tot i que els seus pares sempre havien tingut problemes per arribar a finals de mes, mai li ha faltat res essencial. El seu pare és</p>

	<p>transportista i la seva mare treballa en una fàbrica tèxtil.</p> <p>Era un adolescent problemàtic sense gaire interès en els estudis. Als 14 anys va començar a flirtejar amb les drogues, començant amb marihuana i haixix, i desenvolupant a la llarga una drogodependència que marcarà la seva vida. Es va treure l'ESO però mai va cursar estudis superiors.</p> <p>Treballant de mosso de magatzem va conèixer en Roc, que es va convertir en la seva parella, el qual sempre el va animar a treballar en la seva addicció, proposar-se objectius més ambiciosos i seguir amb els seus estudis.</p> <p>Malauradament en Roc va morir a causes atribuïdes a la sida i l'Alvis es va veure en una espiral destructiva donant-se totalment a l'heroïna.</p> <p>Després d'una sobredosi que gairebé el mata, el van ingressar a l'Hospital Parcels.</p>
Objectius	Deixar de fugir d'ell mateix.

3.1.6.2.4.Aitor Molina

Nom	Aitor Molina
Edat	25 anys
Característiques principals	<p><u>Personalitat</u>: És un noi extravagant, xerraire i histriònic que li agrada ser el centre d'atenció. Té canvis d'humor extrems causats pel seu trastorn bipolar que a vegades el porten a la hipomania o a estats depressius profunds.</p> <p>S'expressa en manerismes exagerats i teatrals que a vegades arriben a ser còmics sense ser la seva intenció. Sembla que estigui malhumorat tota l'estona però en realitat és una persona amable i agradable</p> <p><u>Aficions</u>: La moda, tocar la guitarra i fer <i>cosplay</i></p>
Aparença	És baixet una mica gras i caucàsic. Porta els cabells tenyits, la meitat verda i

	l'altra blava.
Biografia	<p>Va néixer el 10 de setembre i prové d'una família monoparental. Té un germà petit a qui havia d'ajudar a cuidar quan la seva mare treballava i no el podia deixar a casa els seus avis.</p> <p>Sempre ha treballat per ajudar a la seva mare, fet que l'ha impedit independitzar-se. Sempre s'ha sentit molt pressionat a haver d'ajudar a casa, ser un bon exemple pel seu germà i treure bones notes per aconseguir beques per pagar els seus estudis.</p> <p>Va aconseguir estalviar prou per poder-se pagar el grau superior de patronatge i moda, però va estar patint episodis durant el curs que van culminar en un col·lapse mental a l'hora d'entregar el treball final del grau superior i va ingressar voluntàriament a l'ala psiquiàtrica.</p>
Objectius	Acabar el grau i dedicar-se professionalment al <i>cosplay</i>

3.1.6.2.5.Aroa Oñate

Nom	Aroa Oñate
Edat	29 anys
Característiques principals	<p><u>Personalitat:</u> l'Aroa és una dona sensible, tranquil·la i callada. Tot i ser reservada, no arriba a ser introvertida, i quan està en confiança no té problemes en compartir les seves vivències, opinions i sentiments.</p> <p><u>Aficions:</u> La jardineria i el yoga</p>
Aparença	És prima i alta, d'ètnia caucàsica i té els cabells curts arran de la mandíbula, tenyits de color caoba. Porta la roba vaporosa i de segona mà.

Biografia	<p>Va néixer el 27 de febrer en una família de classe mitjana-baixa i tenia un germà petit.</p> <p>Treballava en una cadena de floristeria i venda d'animals, dedicant-se a la secció de les plantes, cuidant el jardí de la botiga i aconsellant a clients sobre com mantenir les plantes i quins productes comprar.</p> <p>Quan tenia 28 anys, anant de vacances en cotxe amb els seus pares i germà van tenir un accident de tràfic on van morir tots menys l'Aroa. Ella va entrar en coma durant un mes i quan va despertar va ser diagnosticada amb trastorn per estrès posttraumàtic causat per l'accident.</p>
Objectius	Crear un jardí on honrar la seva família

3.1.6.2.6.An Lau

Nom	An Lau
Edat	56 anys
Característiques principals	<p><u>Personalitat</u>: Com a reflex dels seus símptomes, és una persona aparentment distant i poc parladora. Quan té un episodi li costa comunicar-se i té un discurs desorganitzat. És mentalment inestable però en moments de lucidesa li agrada participar en les activitats socials que es fan a l'hospital. És una persona sèria.</p> <p><u>Aficions</u>: fer puzzles del màxim nombre de peces possible, dibuixar i veure pel·lícules <i>western</i></p>
Aparença	És baixet, té entrades i és d'ètnia asiàtica. Sempre va amb bata, pijama i sabatilles
Biografia	Va néixer el 20 d'abril en una família de classe baixa i té tres germans. Va emigrar amb la seva família de la Xina quan tenia 5 anys.

	<p>Sempre va tenir dificultats per ser altament funcional i mantenir una vida i feina estables a causa de patir esquizofrènia. Ha treballat en magatzem i botigues d'alimentació, fins que el poc tractament i la falta de medicació durant la major part de la seva vida, el van portar a ser ingressat a l'Hospital Parcels per impossibilitat de portar una vida normal.</p> <p>És un dels pocs pacients que està ingressat a llarg termini i necessita que es facin càrrec d'ell.</p>
Objectius	Viure una vida tranquil·la i en pau

3.1.6.2.7.Eric

Nom	Eric
Edat	35 anys
Característiques principals	<p><u>Rol:</u> És una identitat protectora i el líder del sistema</p> <p><u>Personalitat:</u> És seriós, responsable i té un gran instint paternal. Com que li preocupa encarregar-se de tot el que passa al sistema, sembla antipàtic i distant però en realitat és afectuós i empàtic.</p> <p>No suporta el desordre, és net i ordenat. És bastant exigent tant cap a ell mateix com cap als altres. És molt expressiu i no sap amagar les seves emocions, és un llibre obert.</p> <p><u>Triggers:</u> Prendrà el control del cos sempre que algú sigui agressiu verbalment o quan el cos està a prop d'un dels adults de la comuna que els imposaven la vergonya i la culpabilitat com a instrument de control.</p> <p><u>Aficions:</u> tocar el piano, escriure i llegir poesia, la filosofia i el teatre.</p>

Aparença	És alt i muscular d'ètnia caucàsica, sempre va amb gorra i acostuma a portar camises i pantalons texans.
Biografia	<p>El cos va néixer l'1 de juny en una comunitat que se centra en la tradició i els valors cristians segons la seva pròpia interpretació, barrejats amb la religió new-age. Ningú del sistema sap qui són els pares biològics del cos, ja que a la comunitat no criaven als nens en famílies nuclears.</p> <p>Es va separar quan el cos tenia 15 anys per fer front a les reiterades agressions verbals que patia l'Ale, i en especial quan les rebien per part d'un dels membres de la comunitat. És un home adult per estar en les mateixes condicions que els seus agressors i suplir els sentiments de petitesa, indefensa i frustració que sentia l'Ale.</p> <p>Quan el cos tenia 22 anys, un dels membres de la comuna va reunir el valor per escapar, després d'adonar-se fins a quin punt els líders i alts càrrecs de la comunitat controlaven i maltractaven a la resta de membres mitjançant la religió com a excusa, per tal de beneficiar-se de la seva força de treball. Aquest membre es va endur dos nens, l'Ale i un noi adolescent i els va deixar a l'hospital.</p> <p>Guarda records traumàtics relacionats amb agressions verbals i la por imposada d'anar a l'infern si no era un bon subordinat, té flashbacks però no tan sovint com altres PE.</p>
Objectius	Mantenir el sistema sa i estalvi, posar ordre i procurar que tothom dins el sistema faci la funció que li pertoca.

3.1.6.2.8. Atsuko

Nom	Atsuko
Edat	15 anys
Característiques principals	<p><u>Rol:</u> Té la funció d'emmagatzemar records traumàtics pel sistema, és una identitat amb diversitat funcional. És muda arrel de les instruccions dels membres de la comunitat que no permetien al cos explicar el que els passava ni protestar quan els feien mal.</p> <p><u>Personalitat:</u> És una persona estoica i ferma de conviccions, bastant tossuda. És alegre però no sempre és percebuda així, ja que en general es presenta com una persona seriosa. És inquieta, curiosa i creativa. Li agrada la música perquè li permet expressar-se sense haver d'utilitzar paraules. És generosa i no té problema en compartir i ajudar als altres.</p> <p><u>Triggers:</u> L'Atsuko pren control del cos quan algú demana al sistema que estiguin callats, que no es queixin o que no expressin el que senten i pensen en general.</p> <p><u>Aficions:</u> Tocar el piano i escoltar música.</p>
Aparença	Té una altura mitjana, la pell pàl·lida, els cabells negres i llargs, i és d'ètnia asiàtica. Vesteix amb roba còmoda i ampla.
Biografia	<p>El cos va néixer l'1 de juny en una comunitat que se centra en la tradició i els valors cristians segons la seva pròpia interpretació, barrejats amb la religió new-age. Ningú del sistema sap qui són els pares biològics del cos, ja que a la comunitat no criaven als nens en famílies nuclears.</p> <p>L'Atsuko es va fragmentar a la vegada que l'Angela quan el cos tenia 10 anys per tal d'"emmagatzemar" els records traumàtics relacionats amb l'agressió mortal cap a un dels nens de la comunitat del qual van ser testimonis.</p>

	<p>És muda perquè els agressors que van malferir el nen fins al punt d'assassinar-lo, van obligar i amenaçar als altres nens que ho van presenciar, perquè no ho expliquessin a ningú ni en parlessin entre ells.</p> <p>Quan el cos tenia 22 anys, un dels membres de la comuna va reunir el valor per escapar, després d'adonar-se fins a quin punt els líders i alts càrrecs de la comunitat controlaven i maltractaven a la resta de membres mitjançant la religió com a excusa, per tal de beneficiar-se de la seva força de treball.</p> <p>Aquest membre es va endur dos nens, l'Ale i un noi adolescent i els va deixar a l'hospital.</p> <p>Manté els records de l'agressió mortal a un dels nens de la comunitat, i de la fugida del recinte de la comunitat. Pateix flashbacks d'aquests esdeveniments.</p>
Objectius	Contribuir en el sistema.

3.1.6.2.9.Jana

Nom	Jana
Edat	5 anys
Característiques principals	<p><u>Rol:</u> És una identitat petita que emmagatzema l'experiència traumàtica d'un dels rituals de la comunitat.</p> <p><u>Personalitat:</u> La seva personalitat està marcada pel trauma experimentat. És espantadissa, desconfiada, previnguda i poc energètica.</p> <p><u>Triggers:</u> No acostuma a prendre control del cos a causa del seu rol. Pot voler prendre'l si el sistema està a prop de joguines infantils o insectes.</p> <p><u>Aficions:</u> Jugar amb la resta de nens/es del sistema, i conèixer diferents tipus d'insectes.</p>

Aparença	És petita, d'ètnia caucàsica amb els cabells llargs, llisos i foscos. Va vestida amb els vestits que proporcionaven a la comunitat
Biografia	<p>El cos va néixer l'1 de juny en una comunitat que se centra en la tradició i els valors cristians segons la seva pròpia interpretació, barrejats amb la religió new-age. Ningú del sistema sap qui són els pares biològics del cos, ja que a la comunitat no criaven als nens en famílies nuclears.</p> <p>La Jana es va fragmentar quan el cos tenia 5 anys quan, com a part dels rituals de la comunitat, va ser exorcitzada per expiar els seus pecats (venint de la premissa que tots els humans són pecadors per defecte). La raó de la seva separació és per guardar el record de l'exorcisme on està atrapada, experimentant-lo en repetició.</p> <p>Quan el cos tenia 22 anys, un dels membres de la comuna va reunir el valor per escapar, després d'adonar-se fins a quin punt els líders i alts càrrecs de la comunitat controlaven i maltractaven a la resta de membres mitjançant la religió com a excusa, per tal de beneficiar-se de la seva força de treball. Aquest membre es va endur dos nens, l'Ale i un noi adolescent i els va deixar a l'hospital.</p> <p>Viu en repetició l'experiència traumàtica.</p>
Objectius	Viure al món interior en pau o integrar-se.

3.1.6.2.10. Anemhic

Nom	Anemhic
Edat	-
Característiques principals	<u>Rol</u> : Guarda del sistema, s'ocupa de donar l'accés al control del cos i millorar, gestionar i crear el món interior, segons el que les identitats necessitin i segons el que sigui més pràctic a l'hora d'estructurar el món interior en

	<p>general. És una personalitat no humana que pren la forma d'un robot.</p> <p><u>Personalitat:</u> Com que és una màquina, no té personalitat.</p> <p><u>Triggers:</u> No pren mai el control del cos i per tant tampoc té <i>triggers</i>.</p> <p><u>Aficions:</u> Com que és una màquina, no té aficions.</p>
<p>Aparença</p>	<p>És un robot petit, de poc més d'un metre. Té un parell de rodes per moure's i un braç per accedir als punts de control del món interior del sistema. No té forma humanoide.</p>
<p>Biografia</p>	<p>El cos va néixer l'1 de juny en una comunitat que se centra en la tradició i els valors cristians segons la seva pròpia interpretació, barrejats amb la religió new-age. Ningú del sistema sap qui són els pares biològics del cos, ja que a la comunitat no criaven als nens en famílies nuclears.</p> <p>L'Anemhic es va crear tan aviat com el sistema va desenvolupar un món interior més o menys definit on les identitats viuen quan no tenen el control del cos. S'ha ocupat d'anar creant espais on assignar a cada identitat, crear la mansió on la majoria viuen, i incorporar allò que els ha anat fent falta a mesura que descobrien noves identitats o el món interior es feia més tangible per a tothom.</p>
<p>Objectius</p>	<p>Crear i millorar el món interior.</p>

3.1.7. Relació entre personatges

Per tal d'establir el mapa de relacions entre els protagonistes de la sèrie, i per servir com a guia esclaridora de la dinàmica mental del sistema amb TDI format pels personatges que són identitats, s'ha realitzat una descripció de les relacions entre elles, mostrant on algunes xoquen pel que fa a rols dins del sistema i a la vegada quines es complementen pel mateix motiu. S'ha descrit també la relació de les identitats amb la Maya, la principal protagonista i el personatge que més interactua amb el sistema. La descripció de les relacions s'utilitzen com una extensió més del retrat de la personalitat de cada personatge concretament com es manifesta quan estan en contacte amb altres persones. S'han obviat les relacions que no són substancials o que no s'exploren ni es desenvolupen al llarg de la trama de la sèrie.

Tenir una guia de les relacions entre personatges també és útil per il·lustrar més clarament els conflictes que es donen a la trama i quins avantatges i dificultats suposa resoldre'ls quan ho han de fer conjuntament.

3.1.7.1. Alex i Maya

L'Alex i la Maya desenvolupen una amistat propera que té fonament en els seus caràcters compatibles i sentit de l'humor semblants. A l'Alex li agrada picar i provocar la Maya, (a la qual cosa la Maya respon igual sense pensar-s'ho dues vegades) però sempre ho fa amb bona fe. L'actitud despreocupada i relaxada de l'Alex permet balancejar la tossuderia i intensitat de la Maya, tot i que sovint l'Alex alimenta la impulsivitat de la Maya i l'empeny a posar-se en situacions innecessàries sense reflexionar-ho, simplement perquè li sembla divertit veure com la Maya actua en aquestes situacions. L'Alex actua com a *side-kick* per la Maya i l'aconsella independentment de si en el que necessita ajuda és quelcom moralment correcte o no, o si és una bona o mala idea. Quan la Maya li pregunta com aconseguir punts ràpidament sense importar si ha de fer trampes o no, no té reticència en ajudar-la. L'Alex és la persona del sistema amb qui la Maya es porta millor.

3.1.7.2.Alexandra i Maya

L'Alexandra i la Maya desenvolupen una amistat a finals de la sèrie quan l'Alexandra finalment es dona a conèixer a la resta de personatges. La relació sempre està una mica desequilibrada, ja que l'Alexandra té molt més coneixement sobre la vida i el caràcter de la Maya del que té ella sobre l'Alexandra. L'Alexandra desenvolupa una petita obsessió amb la Maya quan la veu per primera vegada a l'hospital estan co-conscient i es complica la vida només per poder-la veure, ja sigui amagant-se i creant caos al món interior per poder està co-conscient quan el cos és a prop d'ella o prenent el control del cos i fent-se passar per altres identitats per poder parlar amb ella. L'Alexandra té por de mostrar-se com a ella mateixa a la Maya perquè pateix sobre el que les altres identitats li puguin haver dit d'ella o per una possible mala reacció de la Maya. Quan la Maya s'assabenta de l'existència de l'Alexandra i que ha estat parlant amb ella sense saber-ho, però, ni s'enfada ni s'espanta i està disposada a donar-li una oportunitat i conèixer-la des de zero. No li correspondrà els sentiments romàntics fins molt més endavant en la sèrie.

3.1.7.3.Ale i Maya

La relació de la Maya i l'Ale no comença amb gaire bon peu; de seguida que la Maya coneix l'Ale, està confosa pel que creu ser un comportament estrany per part de l'Ale, que en realitat són les diferents personalitats de les identitats amb les quals comparteix cos, i tot i que ho entén i ho accepta quan l'Ale li explica que té TDI, la relació pateix un cop quan l'Angela provoca que la Maya perdi els punts que tant li han costat aconseguir. La Maya sap que no és l'Ale qui els hi ha fet perdre però li costa no culpar-la de totes les accions de la resta del sistema. A poc a poc i a mesura que va coneixent a la resta d'identitats, la Maya i l'Ale desenvolupen una amistat basada en el suport, l'ajut i creixement personal mutu. L'Ale ajudarà a la Maya a afrontar el què sent i a conduir els seus sentiments i la Maya ajudarà a l'Ale a ser més segura de si mateixa i a prendre el seu espai sense sentir-se obligada a disculpar-se constantment.

3.1.7.4. *Maya i Angela*

La Maya i l'Angela comencen amb mal peu i mai acaben de tenir una relació estreta. L'Angela destrossa l'habitació que la Maya comparteix amb el sistema, provocant que perdi els punts que havia aconseguit, de manera que la Maya s'enfada i ho paga amb tot el sistema. Els seus caràcters forts xoquen i dificulten que es construeixi una amistat sòlida entre les dues, però acaba servint perquè s'entenguin i la Maya faci entrar en raó l'Angela perquè aquesta deixi d'optar per la via destructiva. Tot i que la Maya té una molt mala primera impressió de l'Angela i s'enfada amb ella, quan la confronta amb duresa ho fa pel seu propi bé i pel de la resta del sistema. D'ençà que la Maya aconsegueix que l'Angela deixi de ser destructiva, mantenen una relació cordial però no es tenen confiança ni són amigues.

3.1.7.5. *Ale i Angela*

L'Angela detesta l'Ale des de la seva creació. La culpa del fet que el sistema estigui a l'hospital i no li agrada que les accions del sistema hagin de ser sempre pel bé de l'Ale, ja que ella és la *host*. És de l'opinió que, si totes les identitats són igual d'importantes, no haurien de prioritzar la situació de l'Ale, encara que ella sigui qui prengui el control del cos la major part del temps i sigui qui s'encarregui del dia a dia del cos. Com que a l'Angela li costa defensar i discutir les seves opinions decideix actuar sola i intentar que facin fora el cos de l'hospital a través de la força, destrossant coses i causant problemes, cosa que repercuteix negativament cap a l'Ale que com que és la *host* del sistema, també és la responsable del sistema i qui afronta les conseqüències dels actes de totes les identitats. Gràcies a la intervenció de l'Alexandra i la Maya, l'Ale i l'Angela aconsegueixen entendre's i a poc a poc l'Angela aconseguirà redirigir els seus sentiments per no atacar l'Ale i manifestar la seva preocupació de manera més constructiva. Tot i que mai arriben a tenir una relació afectuosa, l'Angela es converteix en una protectora molt important pel sistema i per l'Ale.

3.1.7.6. Angela i Sandra

A causa de la naturalesa atenta, sensible i afectuosa de la Sandra i el seu rol al sistema de cuidar, ella i l'Angela mantenen una relació d'amistat propera gràcies a la incansable insistència de la Sandra en tractar l'Angela amb afecte totalment immune a la fredor i personalitat agressiva de l'Angela. Malgrat que l'Angela sigui tancada i d'entrada esquerpa, la Sandra no s'ha donat mai per vençuda i és l'única capaç de superar les barreres de fredor que l'Angela s'empeny en construir. A l'Angela no li fa massa gràcia deixar-se tenir cura pels altres, i per això mateix només permet que sigui la Sandra qui la vegi vulnerable i que la consoli o la calmi. Formen un bon equip, ja que els seus caràcters pràcticament oposats es complementen i compensen.

3.1.7.7. Ale i Sandra

La Sandra coneix l'Ale des de la creació de totes dues i ha complert la seva missió de cuidar-la des que es va formar. L'Ale en canvi no va saber de la seva existència fins anys després de la seva creació. Malgrat que sentia la veu de la Sandra calmant-la i animant-la quan està en situacions doloroses i difícils, no la reconeixia com una identitat aliena, sinó més aviat com una veu de la consciència, tot i no experimentar-la com a la seva pròpia veu interior. Mantenen una relació propera i l'Ale es recolza totalment en la Sandra, buscant sovint en ella encoratjament, consol i consells.

3.1.7.8. Ale i Alex

L'Ale i l'Alex tenen una relació amistosa i cordial però no és especialment estreta o propera. L'Alex és relativament indiferent a la resta del sistema, tot i que li importen i estima la gran majoria de les identitats que conformen el sistema, és dels més individuals i que menys pensa en ell mateix com a part del conjunt del sistema. Per aquesta raó, no acaba de tenir relacions estretes amb ningú que el conforma, ara bé, mai arriba a tenir enemistat o males relacions amb ningú. Amb l'Ale es demostra especialment, ja que ella és la identitat que menys està al món interior on viuen la resta d'identitats, i per tant amb qui passa menys estones, de manera que tot i portar-s'hi bé i no tenir res en contra seu en particular, tampoc li importa gaire, i això es manifesta quan pren accions i decisions que poden no ser el millor per tot el sistema o per l'Ale específicament.

3.1.8.Mons i espais

L'acció de *System A* té lloc en dos grans espais, a la planta de psiquiatria de l'Hospital Parcels, i al món interior de l'Ale i la resta del sistema. Ocorren en l'època actual, l'any 2020, en una ciutat fictícia que no s'especifica.

3.1.8.1. Ala psiquiàtrica de l'Hospital Parcels

L'ala psiquiàtrica de l'hospital és on hi ha ingressades les persones que necessiten una atenció prolongada o especial. Consta d'una recepció amb el taulell on les infermeres treballen i estan a major part del temps, i uns sofàs que compleixen la funció de sala d'espera, habitacions dobles pels pacients, una sala d'estar comuna amb passatemps per entretenir-se a les estones lliures, una sala de la televisió, on disposen d'una tele amb els canals gratuïts a la que els pacients poden tenir l'accés per entreteniment o informació, una sala de teràpia, on es duen a terme les teràpies de grup, les teràpies ocupacionals o les sessions de yoga, dos lavabos, i una sala de visites. Com que forma part de l'hospital, la decoració no és la prioritat i té un aspecte insípid i avorrit. Les parets són o beix o blaves clares, i la major part d'elements decoratius, com pòsters o quadres estan a la recepció.

3.1.8.1.1.Sala d'estar

És una sala gran que s'utilitza de zona comuna on els pacients poden estar sempre que vulguin. Como tota l'ala, té una decoració insípida i escassa, sent unes plantes de plàstic els únics elements decoratius de la sala, i els mobles són vells i atrofiats. La sala disposa d'unes quantes taules rodones de fusta, dues butaques i un sofà, prestatgeries amb llibres, jocs de taula, pintures i llapis, llibretes i fulls, puzzles i altres passatemps per entretenir-se i un reproductor gran de música. És espaiosa amb finestres grans a la paret de l'esquerra que van del terra al sostre i evoquen al carrer. La sala uneix el passadís de les habitacions, el menjador i el passadís cap a la sala de teràpia i el despatx del Dr. Sánchez.



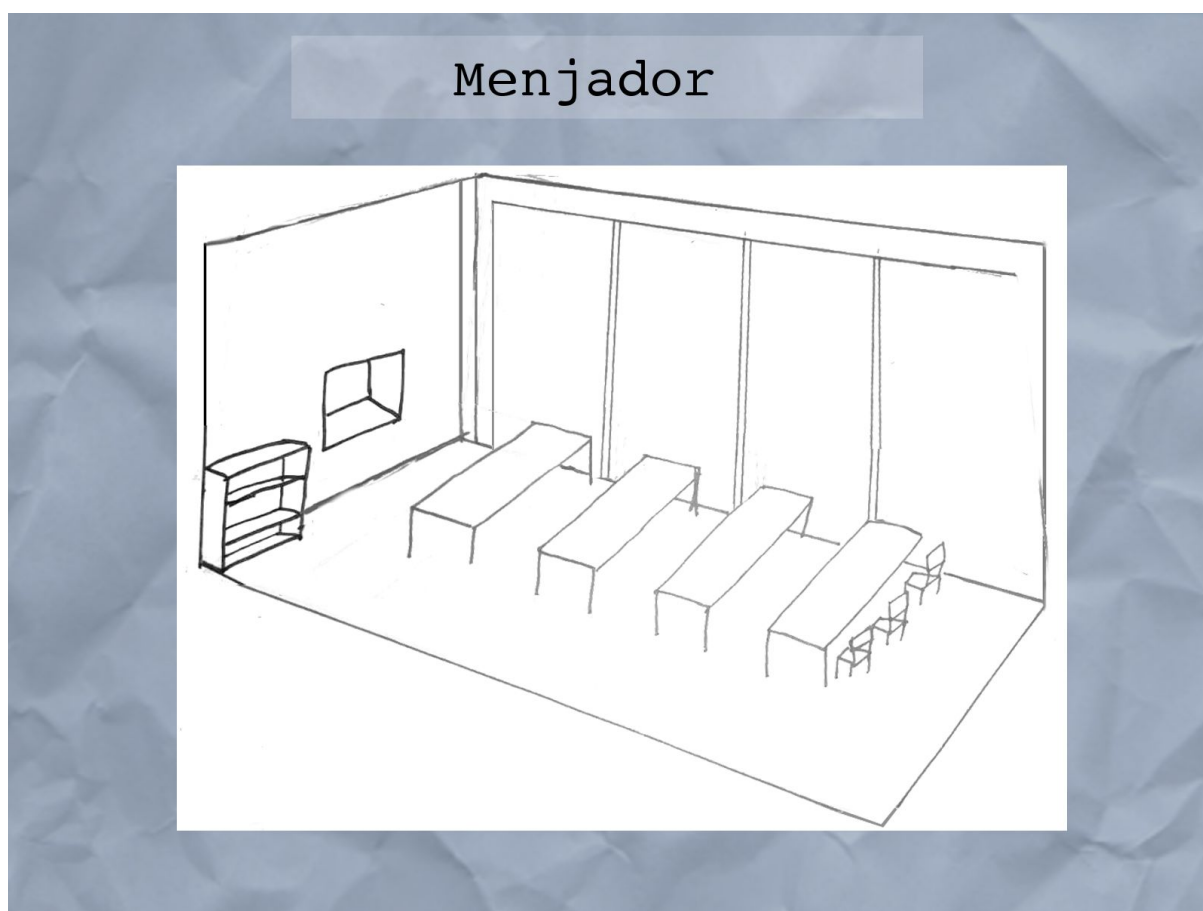
3.1.8.1.2.Sala de teràpia

La sala on es fan les teràpies grupals és gran però més petita que la sala d'estar i el despatx del Dr. Sánchez. Les parets estan pintades de color blau clar i hi ha penjats pòsters motivacionals i de superació. A la sala hi ha molt pocs mobles per donar espai a les diverses activitats que hi tenen lloc. Compta amb un armari encastat, dins del qual s'hi guarden les màrfeques de yoga, una calaixera amb papers, llibretes i retoladors, una pissarra blanca petita i tot de cadires de fusta i ferro apilades a un racó o distribuïdes en cercle al mig de la sala. Una de les parets amb grans finestres de la paret al sostre que evoca al carrer, com les de la sala d'estar, i a la paret de davant que evoca al passadís hi ha unes finestres més petites tapades amb cortines.



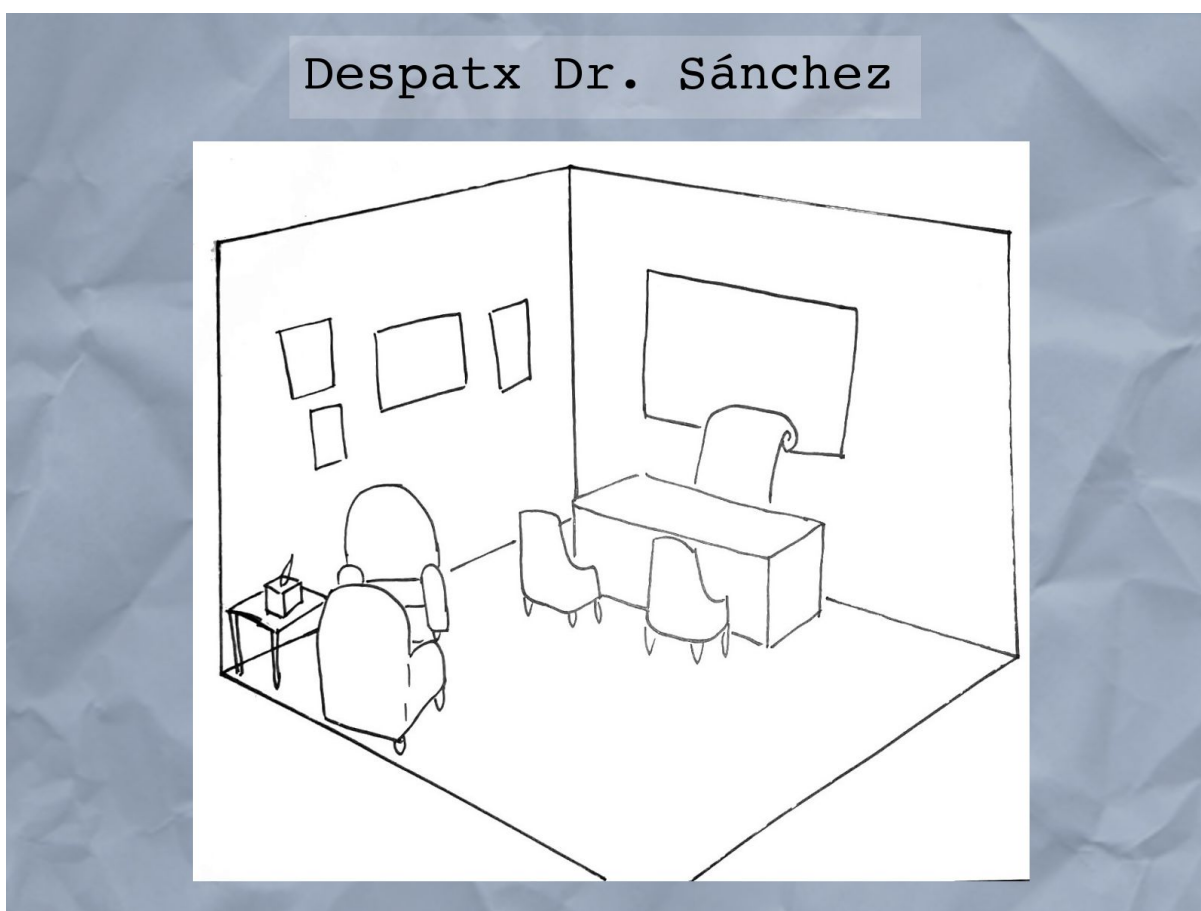
3.1.8.1.3.Menjador

El menjador és l'espai més gran de l'ala, és allargat i ample. Compta amb tot de taules rectangulars llargues de fusta i ferro a joc amb les cadires també de ferro i fusta, distribuïdes simètricament per l'habitació. La sala és gairebé tota transparent, ja que les dues parets grans tenen finestres que les ocupen pràcticament senceres. Una evoca al carrer i l'altra al passadís i la sala d'estar. L'altre moble de la sala a part de les taules i cadires, és el que emmagatzema els plats, coberts i gots, tots de plàstic i colors, i els tovallons. Al fons de la sala i hi ha un muntacàrregues des d'on fan arribar al menjar de la cuina de l'Hospital.



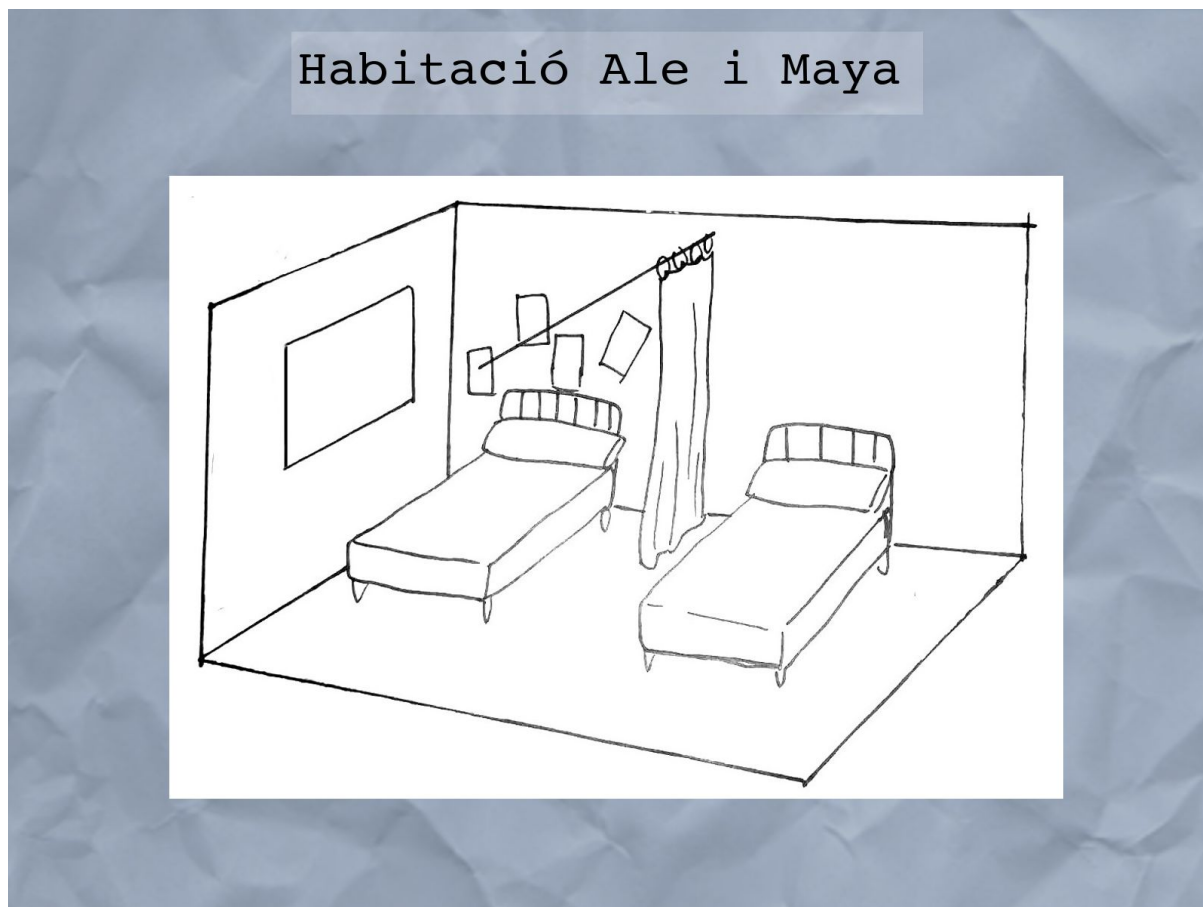
3.1.8.1.4.Despatx Dr. Sánchez

El despatx on el psiquiatre en cap de la planta porta les teràpies individuals dels pacients, hi té reunions i on treballa la major part de la jornada. És una sala gran amb parets beix, la paret de la dreta està coberta de llibreries, la paret on hi ha la porta i que evoca al passadís hi ha penjats els seus títols universitaris i a la de l'esquerra hi ha quadres decoratius. A la paret de davant la porta d'entrada té una finestra gran que evoca al carrer davant la qual hi ha l'escriptori del Dr. Sánchez amb dues cadires còmodes on rebre les visites, a la part de l'esquerra de la sala hi ha dues butaques i una taula de cafè amb un paquet gran de mocadors, on condueix les sessions amb els pacients.



3.1.8.1.5. *Habitació Ale i Maya*

L'habitació on dormen i poden passar les estones lliures. Les parets estan pintades de color blau clar i no té elements decoratius, però l'Ale hi ha penjat alguns dels dibuixos fets per l'Àlex. L'habitació és petita, justa per encabir dos llits que es poden separar per una cortina. Tenen un armari i una còmoda on l'Ale té les seves llibretes i estoig de retoladors de colors a sobre, que han de compartir.



3.1.8.2. *Món interior*

El món interior és l'espai mental on viuen les diferents identitats del sistema quan no tenen control del cos que experimenten totes les persones amb TDI d'una manera o una altra. Tot i no ser ni físic ni real, és percebut per les identitats com quelcom tangible i real. El món interior del sistema de l'Ale consta d'una mansió amb grans jardins i túnels subterranis.

3.1.8.2.1.Mansió

És una casa de grans proporcions amb aspecte desllustrat i que a primer cop d'ull sembla abandonada, està mal cuidada i té un aspecte que porta a pensar que hagin passat molts anys des que la van construir. La porta doble d'entrada està precedida per unes grans escales que arriben a un porxo amb columnes que aguanten una taulada que cobreix el porxo. La mansió té tres pisos i està coberta per una taulada punxeguda de color lila. Els jardins que l'envolten estan tan abandonats i descuidats com la casa, estan tancats per una reixa de ferro i hi ha un parell de fonts amb aigua estancada.



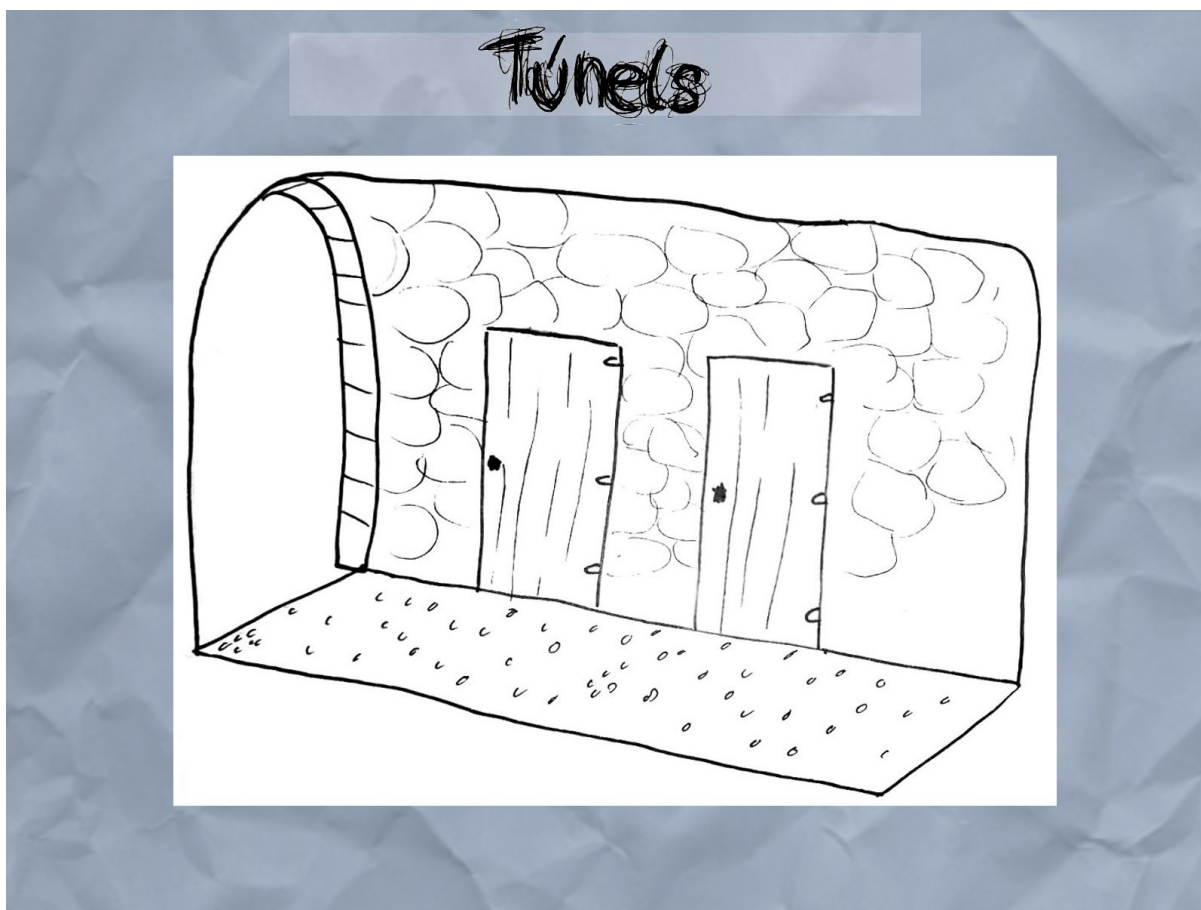
3.1.8.2.2.Sala d'estar

És la sala on es reuneixen les identitats quan necessiten discutir o posar en comú alguna cosa. És una sala molt gran amb un sostre elevat amb una aranya ostentosa al bell mig. Al terra de la sala hi ha catifes que tapen el terra de marbre. Hi ha vidrieres que amaguen objectes i col·leccions de jocs de te. A les parets esgrogueïdes i amb humitats hi ha grans finestres amb cortines pesades esgarrapades i estripades. Al mig de la sala hi ha uns sofàs grans antics i butaques distribuïdes en semicercle al voltant d'una taula de cafè.



3.1.8.2.3. Túnel

Els túnels subterranis de sota la mansió, són un laberint de túnels foscos de pedra amb habitacions on hi ha dormides identitats amb records i experiències traumàtiques viscudes a la comunitat on va créixer el sistema. Els túnels porten a l'habitació on hi havia l'Alexandra tancada.

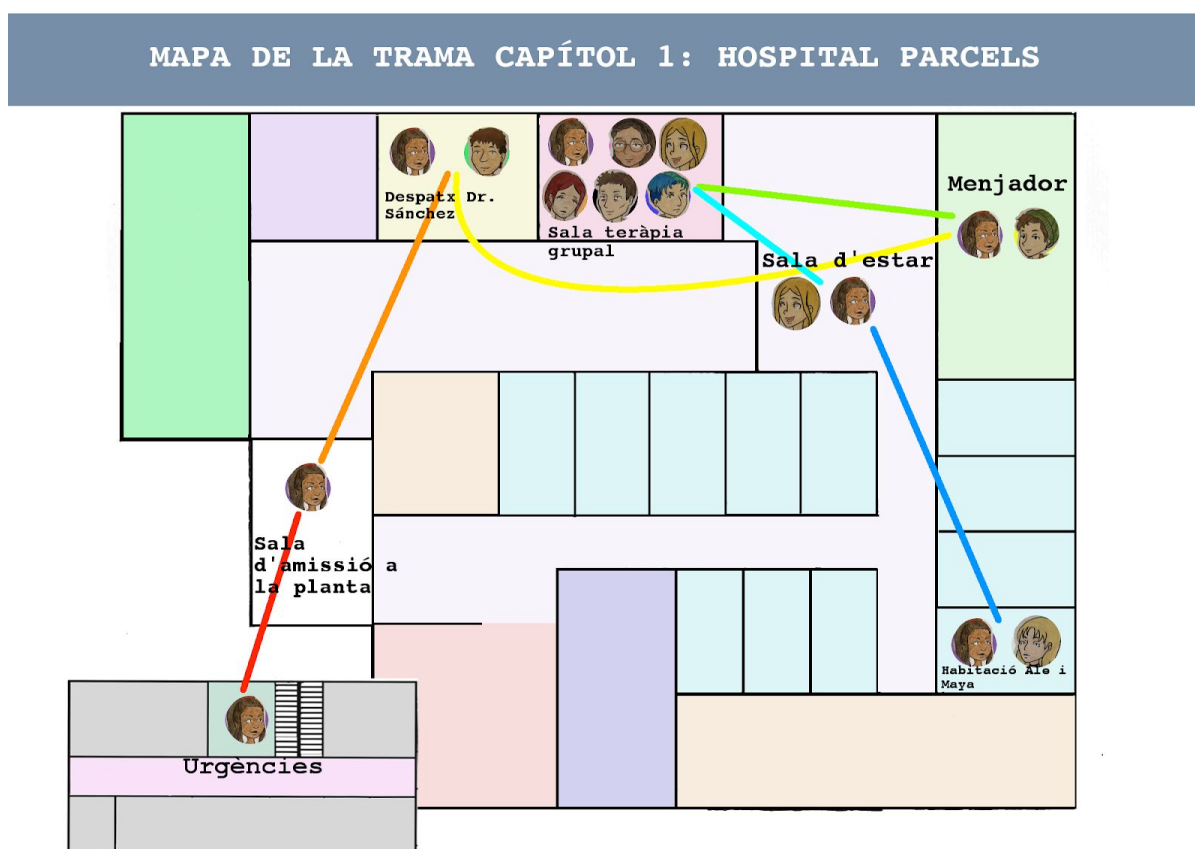


3.1.8.2.4.Sala co-conscient

La sala co-conscient és l'espai on acostuma a ser l'Anemhic. Des d'aquesta les identitats poden ser conscients que està fent el cos, on està el cos, sentir el que diu el cos i les persones del seu voltant. L'habitació està en dissonància amb la resta de la mansió i estèticament no sembla que en formi part. És una sala amb dues portes, una que du a la mansió i una altra que quan és travessada permet prendre el control del cos. A part de les portes no hi ha finestres, les parets són blanques i brillants com si estiguessin il·luminades per dins, al costat de la porta que du al control del cos hi ha un panell on només pot accedir l'Anemhic amb el mecanisme del seu braç.

3.1.9. Mapa de la trama

A la següent il·lustració es destaquen els principals punts d'acció del plantejament, nus i desenllaç que marquen el temps de la trama i donaran peu al desenvolupament de l'acció en els seus respectius espais per una comprensió ràpida, gràfica i conceptual de com s'estructura l'episodi pilot.



3.1.10. Sinopsis per episodi

Episodi	Idea dramàtica
1: Hospital Parcels	La Maya és ingressada a l'ala psiquiàtrica de l'Hospital Parcels, arriba a un acord amb el psiquiatre en cap perquè li doni l'alta, aconseguir 50 punts del sistema que utilitza l'hospital, quan finalment col·labora a teràpia i n'aconsegueix, els perd tots per culpa de l'Angela.
2: <i>Tough love</i>	L'Angela es comporta de forma destructiva per tal de protegir el sistema. L'Alexandra intervé i ajuda a la Maya a convèncer l'Angela que la destrucció és el menys efectiu per ajudar a protegir el sistema. La Maya aconsegueix convèncer-la per comunicar-se i arribar a un acord amb la resta del seu sistema.
3: Bar-restaurant "Fracaso"	La Maya té problemes per expressar-se i explicar els seus problemes. Aconsegueix obrir-se respecte a com se sent i què li passa tant amb el Dr. Sánchez com amb l'Ale. És capaç de reconèixer el seu problema i acceptar l'ajuda que a l'hospital li proporcionen
4: Habitació 101	Les identitats que conformen el sistema de l'Ale, s'organitzen per encaixar les experiències de cada un i fer-ne un sol relat i entendre què els ha passat. Decideixen explorar el món interior i descobreixen uns túnels subterranis amb identitats tancades dins i l'habitació buida de l'Alexandra. Queden perplexos i es crea pànic generalitzat.
5: Credo de l'Ordre Solar	Després que l'Alexandra hagi sortit dels túnels i per por a la reacció de la resta d'identitats, s'amaga però agafa el costum d'espionar la Maya i prendre control del cos al veure-la. L'Alexandra només deixa petites pistes de la seva existència i un cop descobertes per la resta d'identitats que desemboca en una discussió general, l'Alexandra es presenta i explica el passat del

	cos.
6: Diumenge, dia de visites	Un home misteriós arriba a l'hospital el dia de les visites amb la intenció de veure l'Ale i explica al sistema que és la persona que els va ajudar a escapar de la comunitat on vivien i portar-los a l'hospital. L'Eric es posa a la defensiva i no se'l creu.

3.1.10.1. Episodi 1: Hospital Parcels

La Maya, una noia de 22 anys de caràcter fort, poc expressiva, que de primer moment prefereix amagar-se en una façana de persona distant i forta, és ingressada a l'Hospital Parcels després d'intentar-se suïcidar. Incapaç d'admetre que té un problema arriba a un acord amb el psiquiatre en cap de la planta, el Dr. Sánchez, de 37 anys una mica setciències i pedant, que intenta apropiarse als seus pacients "anant de *colegueo*" amb ells per intentar que siguin receptius.

La Maya queda d'acord amb ell d'arribar a 50 punts del sistema de l'hospital perquè li doni l'alta. Coneix a la resta de pacients i a les identitats del sistema; la Sandra, una noia de 19 anys, extravertida i dolça que té el rol de cuidadora, l'Alex, un noi de 20 anys carismàtic i burleta que té el rol de socialitzar, i l'Ale, de 21 anys, és la persona que es passa més temps en control del cos, té la necessitat de complaure sempre els altres comportant-se sovint com una pusil·lànim. L'Alex li explica el funcionament dels punts i li descobreix que reunir punts ràpidament no és fàcil i si en vol haurà de col·laborar i participar en les activitats de l'hospital. La Maya intenta participar en les activitats però no se n'acaba d'en sortir.

Finalment expressa què la fa resistir-se a participar durant la teràpia de grup, cosa que li permet guanyar els seus primers 10 punts. L'endemà mateix, però, els perd tots per culpa d'una de les identitats de l'Ale, que els destrossa l'habitació, resultant en una penalització per totes dues.

3.1.10.2.Episodi 2: Tough love

L'Angela, una de les identitats del sistema de 20 anys, agressiva i tossuda, que té el rol de protectora, està convençuda que a l'hospital el sistema corre perill i haurien de marxar. Per falta d'una millor manera d'afrontar la situació i comunicar-se adequadament, emprèn la via de la destrucció com a pla d'acció i intentarà que expulsin l'Ale per tal de sortir de l'hospital.

L'Alexandra, la identitat original de 21 anys, tímida i espantadissa però determinada, és conscient de tot el que està passant i sense que la resta del sistema estigui assabentat del seu despertar, aconsellarà a la Maya (fent-se passar per l'Ale) com tractar i convèncer l'Angela perquè es vulgui quedar a l'hospital i parlar amb la resta del sistema. Ho haurà de fer apel·lant a la part de l'Angela que instintivament vol protegir al sistema i fent-li entendre que la millor manera d'aconseguir-ho és col·laborant amb la resta d'identitats i posar en comú els records de cadascú.

Després d'una baralla amb la Maya quan l'Angela està a punt de fugir de l'hospital d'amagat, l'Angela estarà disposada a comunicar-se amb l'Ale i les altres identitats per arribar a una treva; treballar conjuntament per aprendre que i/o qui ha portat l'Ale a l'hospital i per què.

2.1.10.3.Episodi 3: Bar-restaurant "Fracaso"

Després d'haver passat tres dies a l'hospital la Maya està més receptiva i es pren seriosament la sessió individual amb el Dr. Sánchez on comparteix els seus sentiments que la fan sentir frustrada, perduda, espantada i confusa.

A través d'una sèrie de flashbacks es mostra la vida de la Maya abans de ser ingressada; pràcticament orfe, sense pare i una mare negligent que no se n'ha fet gaire càrrec i amb la que no pot comptar massa. Viu amb un germà gran que passa poc per casa, ja sigui perquè treballa de camell a hores del dia alternes o perquè està passant les estones amb amics i clients. La Maya està explotada treballant en negre a un bar-restaurant anomenat "*Fracaso*" 10 hores al dia, 50 hores a la setmana. La Maya se sent desesperada i perduda sense saber molt bé cap a on va la seva vida ni quins són els seus objectius. Explica a l'Ale com després d'una forta baralla en sortir de treballar tot el dia amb un amic proper va perdre els estreps i per falta de recursos i un sistema de suport en moments de desesperació va prendre un grapat de pastilles que el seu germà tenia guardades a casa i va decidir anar cap al metro decidida a tirar-se a les vies i suïcidar-se.

Després d'explicar la seva història, la Maya accepta el tractament que l'hospital està disposat a proporcionar-li. Mentre li explica a l'Ale, aquesta passa per un canvi de control provocat per l'Alexandra, que pren control del cos per estar amb la Maya però fent-se passar per l'Ale per por a la reacció de la Maya.

3.1.10.4. Episodi 4: Habitació 101

Tot l'episodi succeeix al món interior de l'Ale. L'Ale busca l'Alex, la Sandra, l'Anemhic, la identitat robòtica que té el rol de guardià, i l'Eric, un home de 35 anys que porta els pantalons al sistema i s'encarrega de posar ordre i tirar del carro més que ningú altre, amb rol de protector, i els demana ajuda, els diu que el Dr. Sánchez creu que han de col·laborar, mirar d'entendre's i posar en comú els records de cada un.

L'Eric pren la decisió de buscar per tot el món interior i mirar de parlar amb totes les identitats que guardin records traumàtics. L'Alexandra escolta furtivament la conversa i decideix seguir amagada en comptes de mostrar-se davant dels altres. La Sandra i l'Angela queden assignades a buscar juntes entre els racons de la mansió del món interior. Tot explorant-lo, troben una porta que els porta a uns túnels subterranis. Quan s'hi endinsen troben pel laberint format per llargs túnels, habitacions amb identitats dins, entre ells la Jana, una identitat petita, d'uns 9 anys i l'Atsuko, una identitat d'uns 15 anys muda, que emmagatzemen alguns dels records que necessiten per reconstruir la història del seu sistema. Quan arriben al final dels túnels s'adonen que l'última habitació marcada amb el número 101 ja està oberta.

Arriben a la conclusió que la persona que estava a l'habitació 101 ha despertat i sortit abans que elles la trobessin i alarmades tornen al pis de dalt a avisar la resta. Es crea pànic generalitzat entre la resta d'identitats per por a qui podria ser aquesta identitat i quines són les seves intencions.

3.1.10.5. Episodi 5: Credo de l'Ordre Solar

Després de sortir dels túnels subterranis l'Alexandra arriba a la mansió del món interior de l'Ale. Va a la sala des d'on pot ser "co-conscient" i des d'on veu la Maya. Se la mira des de la sala de la "co-consciència" en diverses ocasions i pren control del cos per parlar amb ella fent-se passar per l'Ale. Quan pren el control del cos deixa senyals per l'habitació de l'Ale de les quals la Maya troba i la deixa intrigada.

La Maya menciona els senyals a l'Ale que es preocupa i desencadena un debat al món interior entre l'Eric, la Sandra, l'Angela, l'Atsuko i l'Alex, sobre la possibilitat que hagi estat la identitat de l'habitació 101. El debat escala fins al punt que l'Angela vol prendre mesures dràstiques per tal d'obligar la identitat a mostrar-se, com ara manipular l'Anemhic perquè un cop l'Alexandra estigui a la sala de la co-consciència no la deixi marxar o coaccionant-lo d'alguna manera perquè sigui capaç de compartir els seus bastos coneixements sobre el món interior i totes les identitats que l'habiten, al·legant la possibilitat que l'Alexandra sigui perillosa i faci mal al cos. La Sandra s'oposa fermament a la idea de l'Angela, però l'Eric també creu que han d'aconseguir que l'Alexandra es manifesti d'una manera o una altra. L'Alexandra que està seguint la conversa des de l'altra banda de la porta de la sala, s'adona que no pot seguir amagant-se i finalment entra a l'habitació i es dona a conèixer.

Explica a la resta que és la primera host i la identitat que té els records del trauma original que va desenvolupar en el trastorn dissociatiu de la identitat. Els confessa que des que el cos era ben petit havia nascut i estat criat en una comunitat tancada amb pràctiques sectàries que l'havien maltractat fins al punt de provocar-los-hi el TDI.

3.1.10.6.Episodi 6: Diumenge, dia de visites

L'Alexandra confessa a la Maya les vegades que ha fingit ser l'Ale per poder passar estones amb ella i li explica qui és. La Maya es queda sorpresa però la calma assegurant-li que no li importa i que s'alegra de poder establir una amistat honesta ara que s'ha mostrat davant de tothom.

La Maya i l'Alex estan mirant des del passadís a la sala de les visites on els altres pacients estan amb els seus éssers estimats que els han vingut a visitar. La infermera Anna s'apropa a l'Alex i li diu que tenen una visita. L'Alex entra a la sala i descobreix a l'home que es refereix la infermera. L'home té un aspecte esprimatxat i esvelt, d'aproximadament uns 30 anys. Quan parla amb ell li explica ser un renegat de la comunitat on l'Alexandra va néixer, que es va escapar i es va endur amb ell a unes quantes persones, entre elles l'Ale.

La conversa provoca que sigui l'Eric qui prengui control del cos i s'enfronti a l'home, l'amenaça perquè els deixi en pau però l'home assegura voler ajudar al sistema en la mesura que sigui possible.

3.1.11. Guió

ESC 1, INT - TÚNELS MÓN INTERIOR

L'ALEXANDRA, vestida amb una samarreta lila i una camisa vella de quadres i texans ocres desgastats, amb el cabell molt curt, quasi rapat, apareix d'entre la penombra d'un passadís llarg de pedres grans del que no es veu el final. Camina en la foscor i va alleugerint el pas fins a córrer. El passadís arriba a una bifurcació, l'Alexandra gira a l'esquerra i després de córrer una estona més arriba a una altra bifurcació. L'Alexandra gira a la dreta i córrer sense rumb pels passadissos i es perd entre ells en la foscor.

ESC 2, INT - URGÈNCIES DE L'HOSPITAL - NIT

La MAYA està asseguda a una llitera en un passadís d'urgències de l'hospital amb els colzes sobre els genolls. Porta una samarreta ampla d'espatlla descoberta i uns pantalons caquis. Té el cabell llarg recollit en una cua de cavall. Una DOCTORA de cabells curts amb ulleres treu el cap de la porta a l'esquerra de la Maya i la fa passar al seu despatx amb un gest i s'asseuen una davant de l'altre.

DOCTORA

Maya, oi? Com et trobes?

MAYA

Estic bé, tot això és un malentès, puc marxar?

DOCTORA

Què és un malentès?

MAYA

Ja sé quina pinta fa però realment no anava a saltar

DOCTORA

I què ha passat que ha fet que acabessis al metro a la
matinada col·locada de tranquil·litzants?

MAYA

Cadascú té els seus hobbies, no?

DOCTORA

La meva feina és assegurar-me que no ets un perill per tu
mateixa. Si no m'ho poses més fàcil, no et puc deixar marxar.
Hi ha algú amb qui ens puguem posar en contacte perquè et
vinguin a buscar?

MAYA

Mmmm no, però puc marxar sola també, no?

DOCTORA

Sense algú a qui puguem trucar que et vingui a buscar i
m'asseguri que t'estarà amb l'ull a sobre no em queda altre
remei que admetre't per passar com a mínim la nit aquí.

La Doctora es mira la Maya de reüll i firma el formulari
d'admissió que té sobre la taula.

ESC 3, INT - ALA PSIQUIÀTRICA - NIT

La Maya mira a través del vidre amb reixes de la porta
automatitzada de l'ala psiquiàtrica i una INFERMERA, vestida

amb l'uniforme d'infermeria, que consisteix en una samarreta i un pantaló de color turquesa, la fa seure a la cadira del despatxet davant la porta de l'ala. La Maya seu de braços plegats davant la infermera que li està parlant sense que la Maya presti atenció.

INFERMERA

(En to cansat i avorrit)

-I hauràs de seguir l'horari de les activitats.

La infermera li dóna un full amb les activitats

INFERMERA

Ara m'has de donar el teu mòbil i la cartera

La Maya li entrega les pertinences amb mala cara.

INFERMERA

Portes algun objecte tallant o punxant com ara claus de casa?

MAYA

És clar, no surto mai de casa sense el meu pica gel casero

INFERMERA

Oh wow que simpàtica i ocurrent, segur que aquest sentit de l'humor et porta molt lluny aquí dins.

Li posa la mà oberta davant la cara fent un gest perquè li doni les claus.

INFERMERA

Dóna'm el cinturó i els cordons de les sabates també

La Maya es treu de la butxaca les claus, i li dóna i contesta mentre es treu els cordons de les sabates.

MAYA

Quants cadàvers de pacients t'has trobat penjats pels seus propis cordons?

La infermera l'ignora, obre la porta de l'ala i fa passar la Maya. Quan entren estan a una sala amb dos sofàs i un taulell on hi ha una altra infermera. Caminen pel passadís central de color beix ple de portes a les parets, totalment desert i en silenci, fins a arribar a un passadís més estret que el creua, amb més portes. Giren pel passadís i la infermera s'atura davant una porta.

INFERMERA

Dormiràs aquí. El llit ja està fet. Posat a dormir de seguida, però no facis soroll que l'Ale ja dorm. Demà podràs veure al doctor de la planta

La infermera l'empeny dins l'habitació.

MAYA

Per què odies la teva feina, Karen?

INFERMERA

Em dic Clara

Li tanca la porta als morros.

ESC 4, INT - HABITACIÓ - DIA

La SANDRA, que porta un peto texà de faldilles i una samarreta de ratlles de colors taronges i grocs, desperta la Maya, que és al llit estirada, saltant damunt seu. Estan a una habitació petita amb dos llits. Els llits estan separats per una cortina que ara està descorreguda. A part dels llits els únics altres mobles que hi ha són un armari i una còmoda. L'habitació està decorada per uns dibuixos enganxats a la paret amb cel·lo.

SANDRA

(Cridant)

Ala que fort per fi tenim companya d'habitació

La Maya es desperta de cop, incorporant-se amb un crit però encara mig adormida.

MAYA

Què?

Arriba la INFERMERA ANNA, vestida amb el mateix uniforme que la infermera de nit, i es queda a la porta.

INF. ANNA

Bon dia Maya, benvinguda. Et toca anar a veure el Dr. Sánchez,
després podràs esmorzar

ESC 5, INT - ALA PSIQUIÀTRICA - DIA

La inf. Anna guia a la Maya pel passadís de les habitacions amb ella al davant i la Maya i la Sandra per darrere.

SANDRA

Ets nova? Quan has arribat?

MAYA

Ahir a la nit

El passadís desemboca a mà esquerra una sala d'estar ampla amb taules rodones de fusta, prestatgeries plenes de llibres i jocs de taula, un sofà i una butaca, i un reproductor de música. L'única decoració de la sala són unes plantes de plàstic un parell de quadres de pintures de paisatges i una pissarra penjada a la paret amb una graella amb tots els noms dels pacients i la seva puntuació al costat. A la paret on hi ha el sofà, les finestres són grans i ocupen tota la paret del terra al sostre. A mà dreta des del passadís hi ha el menjador, una sala tancada amb finestres grans sense cortines a les parets que permet veure-hi a dins des del passadís. Les finestres de la paret més allunyada del passadís aboquen al carrer, i també són grans i sense cortines. A dins el menjador està ple de taules allargades on hi ha gent esmorzant.

SANDRA

Doncs segur que t'hi trobaràs molt bé aquí. A aquesta sala és on tothom està la major part del temps. Tenen puzles!

Assenyala a un home de mitjana edat amb pijama i barnús assegut a una de les taules que està fent un puzle.

SANDRA

Mira l'An n'està fent un! Bon dia An

L'AN no s'immuta i travessen la sala d'estar per passar per un altre passadís. A mà dreta del passadís hi ha una altra sala amb finestres a la paret però més petites i amb cortines. A dins hi ha tot de cadires distribuïdes en cercle. La Sandra assenyala la sala.

SANDRA

Aquí s'hi fa teràpia grupal, és una mica un rollo però si hi dius coses et donen més punts

MAYA

Punts?

INF. ANNA

És aquí Maya, el doctor et cridarà aviat. Sandra fas tard a esmorzar, corre si no vols que et penalitzin per saltar-te els àpats

Al costat de la sala de teràpia de grup hi ha una altra habitació amb una porta on al costat hi ha una placa on posa "Doctor Fèlix Sánchez". Davant el despatx hi ha un banc i un telèfon públic de paret

SANDRA

Vale vale

La Sandra saluda a la Maya amb la mà mentre s'allunya. La infermera la va empenyent cap al menjador amb una mà l'esquena de la Sandra.

SANDRA

Adéu Maya, fins després

La inf. Anna se'n va darrere la Sandra i la Maya es gira amb intenció de seure al banc però abans que pugui la porta del despatx s'obre i apareix el DR. SÁNCHEZ, que porta una bata de doctor sobre una samarreta amb el logo d'una sèrie i pantalons texans.

DR. SÁNCHEZ

Passa, Maya

ESC 6, INT - DESPATX DR.SÁNCHEZ - DIA

El despatx del Dr. Sánchez és una habitació gran, a la paret del fons hi ha una finestra gran i davant d'aquesta hi ha la taula d'escriptori amb un ordinador, una llibreta, un calendari i tot d'arxius dins de carpetes de paper. A la paret de la dreta hi ha una llibreria gran i la de l'esquerra està decorada amb quadres i certificats acadèmics. Al costat de la porta hi ha dues butaques i una taula de cafè amb un paquet de mocadors de paper a sobre. El Dr. Sánchez tanca la porta darrera la Maya i s'asseu a la cadira darrera de l'escriptori i li assenyala les dues cadires de davant de l'escriptori.

DR. SÁNCHEZ

Endavant, seu si us plau

La Maya li fa cas i seu sense deixar d'examinar el despatx. El Dr. Sánchez mira l'arxiu d'una de les carpetes de paper

DR. SÁNCHEZ

A veure, et van ingressar ahir a la nit després d'un intent de suïcidi oi?

MAYA

Mmmm

DR. SÁNCHEZ

Va passar alguna cosa ahir que et va portar a intentar-te suïcidar?

MAYA

Mmmm

DR. SÁNCHEZ

Què és el que et fa estar trista? I què et va passar pel cap?

MAYA

Mmmm

DR. SÁNCHEZ

(SFX: les preguntes que li fa el doctor se superposen les unes amb les altres amb un xiulet de fons)

Per què ahir? Te'n penedeixes? Creus que estàs sola? Ho faries un altre cop? Què et vas prendre? Què et fa pensar que estàs sola?

La Maya es queda absorta amb la mirada perduda. El Dr. Sánchez, ja en silenci, se la mira amb les celles arrufades.

DR. SÁNCHEZ

Maya?

Focalitzant la mirada en el Dr. Sánchez un moment i abaixant-la ràpidament a la seva falda.

MAYA

He de marxar d'aquí. A mi no em passa res, estava estressada i se me'n va anar l'olla però vull marxar i estic segura que no em pots retenir aquí

DR. SÁNCHEZ

No, és clar que no et puc tenir en contra de la teva voluntat aquí. Però em quedaria amb molt mala consciència si marxessis d'aquí sense estar segur que no et passarà res i sense haver pogut fer-nos amics.

Li dedica un somriure còmplice. La Maya es mira el Dr. Sánchez un moment i després la samarreta que porta.

DR. SÁNCHEZ

T'han donat l'horari de les activitats?

MAYA

Què? No. La gent que treballa aquí té menys ganes de ser-hi que jo. Jo crec que estàn boicotejant l'hospital, especialment la que treballa de nit. Vaig sentir que deia que t'odia i està planejant tirar tot de bombes fètides al teu despatx, que en la meva opinió és bastant infantil, jo de tu la faria fora. O sigui bombes fètides? Per què no omplir-lo de paper de vàter posats a actuar com nens petits

El Dr. Sánchez es tira enrere a la seva cadira i es mira un moment la Maya.

DR. SÁNCHEZ

D'acord Maya vols que et doni l'alta? Doncs necessitaré que hi posis una mica de la teva part. Si no em vols explicar que et va portar a prendre't un munt de tranquil·litzants i acostar-te perillosament a les vies del metro et proposo una altra cosa. Aquí utilitzem un sistema de punts, si fas les coses que et demanen com participar en la teràpia grupal o complir l'horari menjant a l'hora dels àpats o posant-te a dormir quan toca, guanyes punts. Però en perdràs si trenques les normes, ho has entès?

MAYA

Si que ho entenc perquè estic cent per cent sana mentalment i no tinc problemes de comprensió

DR. SÁNCHEZ

Doncs si estàs tan sana segur que no et costarà gens guanyar-ne 50. Si ho aconsegueixes, et donaré l'alta i podràs marxar

MAYA

De veritat?

El Dr. Sánchez li ofereix la mà per encaixar-la amb la de la Maya

DR. SÁNCHEZ

T'ho prometo

La Maya se'l mira un moment i acaba donant-li la mà.

ESC 7, INT - SALA TERÀPIA GRUPAL - DIA

Els pacients de l'ala estan a sala de teràpia grupal on ara les cadires estan totes arrambades a la paret per deixar espai al centre de la sala. Al centre hi ha tot de màrfeques on estan fent yoga i a la paret més allunyada de la porta de finestres grans que ocupen tota la paret hi ha el professor que porta la sessió. A la paret de l'esquerra de la porta hi ha un armari encastrat i a la dreta hi ha una calaixera i una pissarra magnètica sobre un tríode arrambada a la paret. La Maya intenta seguir la classe mirant-se els altres pacients alternativament, fixant-se en com es mouen i fan les postures. Té dificultats per fer les poses. Es mira a l'AROA, una dona amb cabells curts amb pantalons amples i vaporosos i una samarreta simple blanca, que està fent la posició del guerrer invertit a la perfecció.

ESC 8, INT - SALA TERÀPIA GRUPAL - DIA

La mateixa sala però ara les cadires estan organitzades en dues files mirant cap a una dona que està dreta al costat d'una pissarra conduint la teràpia ocupacional. L'AITOR, un noi jove, d'uns 26 anys, vestit amb una samarreta de màniga llarga vermella sota una armilla sense mànigues blava fosca, aixeca la mà constantment fent preguntes i responent a les de la terapeuta. Alguns de la resta de pacients tenen llibretes on prenen apunts. La Maya està de braços plegats mirant l'escena sense participar.

ESC 9, INT - SALA D'ESTAR - DIA

A la sala d'estar uns quants pacients estan repartits entre les taules a sobre d'on hi ha aquarel·les, llapis i retoladors de colors i pintures acríliques. Hi ha una terapeuta passant entre les taules que s'atura a parlar amb un dels pacients a una taula a prop de les finestres. La Maya està asseguda a una taula amb l'An i l'ALVIS, que com l'An va amb barnús però a sota hi porta roba de carrer, va amb una samarreta amb el logo de les Spice Girls i pantaló de xandall. La Maya té el full de davant seu en blanc i es mira com l'An pinta amb energia aixafant el pinzell al full. L'Alvis se la mira i li pica

l'ullet i li ensenya el seu dibuix de la Baby Spice. La Maya arrufa el nas, s'aixeca i se'n va pel passadís. La terapeuta la segueix amb la mirada des de la taula on està asseguda l'ALE. L'Ale va vestida amb un jersei clar i uns pantalons texans curts, les cames les porta tapades per unes mitges negres i té els cabells recollits en una trena. L'Ale es mira primer la terapeuta i després la Maya.

ESC 10, INT - MENJADOR - TARDA

La Maya està asseguda en una taula de l'espaiós menjador de la planta amb una safata amb un plat de llenties i un tros de pa davant seu. Al fons de la sala allargada hi ha una calaixera amb els coberts, gots i plats de plàstic i al costat hi ha un muntacàrregues petit. El got i els coberts són de plàstic. Es mira el ganivet de plàstic i rebufa. Amb la forquilla mou les llenties però no en menja. L'ÀLEX apareix de cop al seu costat, porta una jaqueta ocre sobre una samarreta grisa i uns pantalons negres amples texans.

ÀLEX

Si no menges et trauran punts

La Maya contesta amb la mirada encara al plat.

MAYA

No em parlis dels putos punts

ÀLEX

T'he vist a la sessió de dibuix, no se't veia gaire contenta

MAYA

I tu ets?

La Maya se'l mira per primer cop

MAYA

Espera, Sandra? Per què parles així?

ÀLEX

No, no, jo sóc l'Àlex

MAYA

Ja... Mira és que jo no sóc com tots els que esteu aquí saps

L'Àlex s'asseu de costat a la cadira del costat de la Maya,
recolzant el braç al respatller de l'esquena.

ÀLEX

Estàs a l'habitació de l'Ale no? Per què ets aquí doncs?

MAYA

Per un malentès però no és com que tu n'hagis de fer res.
Estic a l'habitació de la Sandra...

La Maya se'l mira fixament amb les celles arrufades

MAYA

...que suposo que coneixes, l'Ale aquesta no l'he vist per
enlloc encara

ÀLEX

L'Ale està aquí co-conscient, molestant com sempre

La Maya li dedica una mirada, obre la boca per contestar però acaba dexiant anar un sospir i prou. L'Àlex ingnora la seva reacció.

ÀLEX

Si és un malentès perquè segueixes aquí?

La Maya es desfà a la cadira arronsant-se i fent relliscar una mica el cul de manera que el seu cap queda gairebé a l'altura de la taula tot mirant el terra.

MAYA

Perquè he d'aconseguir 50 punts perquè em deixin marxar

L'Àlex es posa a riure. La Maya aixeca el cap de seguida per mirar-lo.

MAYA

Que t'estàs rient de mi potser?

ÀLEX

Perdó, perdó, però és que 50 punts són moltíssims, si no t'apliques aviat et costarà molt aconseguir-los

MAYA

Quants en tens tu?

ÀLEX

Mmmm

L'Àlex allarga el coll per mirar a través de les finestres de la paret cap a la sala d'estar.

ÀLEX

Doncs ara mateix 30

Posa el puny sobre el pit en senyal d'orgull.

ÀLEX

Amb els 30 tenim dret a sortir el patí

La Maya es torna a col·locar bé a la cadira.

MAYA

Què vols dir dret?

L'Àlex es posa a riure un altre cop.

MAYA

M'està començant a molestar bastant que et riguis a la meva
cara, noi

ÀLEX

És que em sorprèn molt que hakis accedit a aconseguir 50 punts
sense tenir ni idea de com funciona el sistema. Em sembla que
t'han enganyat perquè et quedis una temporadeta

MAYA

(Cridant)

Què?! Si home!

La infermera de torn la fa callar amb un "Shhht".

ÀLEX

(Rient)

Vas molt bé així

MAYA

Jo no em vull quedar aquí tant de temps! Com aconseguixo punts ràpid?

ÀLEX

A veure, el sistema de punts serveix perquè et comportis i per garantir que aprofitis el temps que estiguis aquí, com més punts tinguis més privilegis tindràs, com sortir al pati, triar la música de la sala d'estar, estar amb el mòbil, veure la tele i coses així, però si fas algo que no els agrada te'n trauran

MAYA

Molt bé però com n'aconsegueixo 50 per marxar abans que acabi la setmana?

L'Àlex s'apropa a la Maya recolzant-se a la taula

ÀLEX

(Aguantant-se el riure)

Amb això vull dir que el sistema no està fet perquè n'aconsegueixis molts molt ràpid o fàcilment. Si segueixes les normes n'aniràs aconseguint, però si en vols guanyar bastants hauràs de ser la pacient modèlica.

MAYA

Doncs hauré de fer trampes. El Doctor aquest m'ha dit que si participo en les teràpies em donarien punts, en donen molts?

ÀLEX

Depèn, per dir el primer que et passi pel cap no crec que te'n donin gaires, depèn de cada persona també. Veus aquella dona d'allà?

L'Àlex fa un gest amb el cap assenyalant a l'Aroa que està asseguda un parell de taules més endavant.

ÀLEX

Es diu Aroa, quasi mai no diu res i quan parla a teràpia de grup sempre li recompensen, però em dona la sensació que no ets de les callades precisament

MAYA

Molt bé doncs

Es posa dreta de cop amb l'esquena recta i traient pit.

MAYA

Seré una pacient exemplar

ÀLEX

(rient)

Clar que sí dona, aquesta és l'actitud

ESC 11, INT - ALA PSIQUIÀTRICA - TARDA

La Maya està asseguda a una de les cadires de la sala de teràpia de grup que estan disposades en un cercle. Gairebé

totes les cadires estan ocupades per altres pacients, entre ells l'Ale, l'Alvis, l'Aroa i l'Aitor. I a una de les cadires hi ha asseguda la psicòloga CARMEN, una dona de cabells llargs, va vestida amb una camisa de flors i una faldilla llarga que li arriba fins als turmells, que porta la sessió. L'Alvis està parlant però la Maya està empanada mirant per la finestra.

CARMEN

Doncs hem de felicitar tots a l'Alvis, que ja fa 6 mesos que està sobri, com et fa sentir això Alvis?

L'Alvis assegut tirat endavant, amb els avantbraços sobre les cames, fa un mig somriure i mira el terra.

ALVIS

Suposo que esperes que digui orgullós, però no ho sé.

CARMEN

Ja saps que no hi ha una resposta correcta o incorrecta

ALVIS

Doncs estic cansat, però bé, sé que he d'anar fent, així que...

L'Alvis mira a la Carmen, que li tenia la mirada a sobre tota l'estona que ha parlat. L'Alvis es redreça a la cadira i es mira les mans que té a la falda, tot movent i fregant-se-les. La Carmen desvia la mirada i la col·loca a la Maya, que segueix empanada mirant la finestra.

CARMEN

Què en penses del que acaba de dir l'Alvis, Maya? Hi ha alguna cosa amb la que prefereixis no pensar tu?

La Maya torna en si en sentir el seu nom i es mira la Carmen

MAYA

Mmmm

Es queda en silenci mirant el sostre.

MAYA

Doncs més aviat no puc deixar de pensar què sé molt bé que hi faig aquí, per exemple

AITOR

Ets aquí perquè t'ajudin no?

MAYA

No veig com m'ajudaraan aquí

Assenya-la l'Alvis amb el dit.

MAYA

A ell no se'l veu gaire feliç

ALVIS

I ara! però si sóc tot alegria jo

AITOR

Igual t'ajuden a no projectar les teves inseguretats cap als altres

CARMEN

Aitor, si us plau

L'Aitor aixeca les mans i remena el cap en gest de queixa

CARMEN

Per què no comencem perquè ens diguis com et sents ara mateix,
Maya?

La Maya plega els braços.

MAYA

Doncs una mica frustrada.-- Em tanqueu aquí sense escoltar-me
i tot i així se suposa que he de fer tot el que em digueu

CARMEN

Per què creus que t'ha ingressat?

MAYA

Per una estupidesa, què si havia pensat en morir? No vaig
arribar a fer res de veritat, a tothom li passa pel cap alguna
vegada no?

ALVIS

(Amb sorna)

I tant! Aquí a tots ens ha passat

ALE

Això era el malentès?

MAYA

I tu qui ets ara?

AITOR

Si t'has intentat suïcidar, no em sembla un malentès que hagi acabat aquí

La Maya es redreça a la cadira.

MAYA

I que cony sabeu tots vosaltres de
mi?

CARMEN

Si no estàs preparada no passa res, pots compartir només el que et vingui de gust, però sí que és important posar consciència que sense reconèixer que hi ha alguna cosa que no va bé, no et podem ajudar, i tampoc se solucionarà sola, ens hem de poder trobar a mig camí

MAYA

D'acord molt bé, estic boja, bogíssima perduda

L'Aroa es regira a la seva cadira

AITOR

Wow això és una mica ofensiu

CARMEN

No estàs boja, ningú d'aquí ho està d'acord? Creus que per estar aquí tens l'etiqueta de boja? Per això no vols explicar-nos com et sents?

La Maya esbufega.

MAYA

Doncs una mica... potser. Tinc por de què pugueu veure en mi o del que de cop em pugueu dir o el que jo pugui descobrir. No sóc la millor en saber què fer amb mi mateixa quan estic estressada o malament i em fa por pensar-hi. Però tot i així jo no hauria de ser aquí.

CARMEN

Molt bé, Maya, que vegis la por és un pas important i és un bon lloc per començar a treballar

MAYA

Meravellós

La Maya es tira enrere i recolza l'esquena a respatller amb els braços plegats un altre cop. La Carmen li somriu i es gira cap a un altre pacient per seguir la sessió.

ESC 12, INT - SALA D'ESTAR - VESPRE

La Maya es mira a l'An fent un puzle intentant encaixar una peça al lloc on no li correspon des d'una butaca de la sala. L'Ale seu a la butaca del seu costat amb les cames plegades contra el pit.

ALE

M'alegro que al final t'hagis vist en cor de participar a la teràpia de grup

La Maya se la mira de reüll, encara mirant cap a l'An.

MAYA

Encara no sé qui ets

ALE

Ai perdona, sóc l'Ale, compartim l'habitació, sento no haver-me pogut presentar abans, espero que la Sandra i l'Àlex no t'hagin causat mala impressió

MAYA

Per què hauries de respondre tu per ells?

ALE

Bueno és que la Carmen diu que les accions de qualsevol són responsabilitat de tots, i bueno som unes quantes persones vivint en aquest cos...

MAYA

Ja...

La Maya posa els ulls en blanc.

ALE

Bueno, que no m'he pogut presentar fins ara i ho volia fer

MAYA

És per això que ets aquí? Perquè tens múltiples persones vivint dins teu?

ALE

Bueno no són les meves identitats, jo simplement sóc la que acostumo a passar-me més temps en control del cos. Suposo que en algun moment vam ser una sola persona, però em sembla que el primer que va existir ha desaparegut per sempre. Però no sóc aquí per això. De fet no sabem molt bé com vam arribar aquí, però és que ara mateix no estem en funcions de poder dur una vida normal saps?

MAYA

Ja... clar

ALE

Ai perdona, t'estic clavant un rollo. Felicitats per cert

MAYA

Felicitats per què?

ALE

Has aconseguit uns quants punts per haver participat, és el que volies no? Espero no haver-te ofès o fet enfadar abans

MAYA

Que?!

La Maya s'aixeca de cop i girant-se per mirar la pissarra de la sala d'estar amb els noms de tots els pacients i els seus punts.

MAYA

10 punts només!

ALE

En realitat és bastant

MAYA

És comença per algún lloc suposo, molt bé, està clar que d'aquí una setmana ja seré fora

ALE

Per què tens tantes ganes de marxar?

MAYA

Per què no en tens tu? No et frustra estar aquí sense poder
triar què fer, on anar o ni que sigui què menjar?

ALE

És que em sembla que ens cal ser aquí. A vegades a mi em costa
molt fer front al dia a dia, suposo que sóc massa sensible, em
desanimo molt ràpid, en realitat per això a vegades m'alegro
de formar part d'un sistema, perquè sempre puc quedar-me a
dins i algú altre es farà càrrec de sortir però no tothom
pensa igual i hi ha gent a qui no agrado gens

MAYA

Què vols dir?

ALE

És igual, és igual, és difícil d'explicar i em sembla que no
ho faria bé. No et vull avorrir tampoc. Anem al menjador?
Aviat faran el sopar

L'Ale comença a caminar cap al menjador. La Maya se la queda
mirant un moment però de seguida la segueix.

ESC 13, INT - HABITACIÓ - DIA

La Maya es desperta i s'estira amb mandra. S'aixeca i surt per
la porta cap al passadís. Va fins al final i entra a l'última
porta que té una placa al mig on posa "WC".

ESC 14, INT - LAVABO - DIA

La Maya està a dins la dutxa rentant-se els cabells i
taral·lejant una cançó.

ESC 15, INT - MENJADOR - DIA

La Maya està esmorzant amb els cabells molls, un vol de cereals mirant a la resta de pacients que també estan esmorzant. A la seva esquerra l'ANGELA, vestida amb un vestit de tirants negre estret al cos i amb una camisa de quadres lligada a la cintura passa pel passadís fins a la sala d'estar i fa un cop a la finestra del menjador que aboca al passadís i li fa la botifarra. Una infermera se l'endú cap al despatx del Dr. Sánchez. La Maya té un sobresalt i se la queda mirant mentre se l'enduen.

ESC 16, INT - SALA D'ESTAR - DIA

La Maya surt del menjador a la sala d'estar on està l'Alvis llegint un llibre, que se la queda mirant.

ALVIS

Quina putada eh?

MAYA

El què?

L'Alvis li fa un gest amb el cap a la pissarra dels punts. La Maya se la mira i veu que li han tret els punts i torna a estar a zero. Indignada busca amb la mirada a alguna infermera. La Inf. Anna tot just entra a la sala des del passadís de les habitacions. La Maya córrer cap a ella.

MAYA

Per què m'heu tret els punts?

La inf. Anna es mira primer la Maya i després la pissarra.

INF. ANNA

No complir amb la higiene i l'ordre es penalitza

MAYA

M'acabo de dutxar

INF. ANNA

No només la higiene corporal, també has de mantenir els teus espais nets, com la teva habitació. Ho sento bonica

La inf. Anna deixa la Maya plantada com un estaquirot per entrar al menjador. La Maya reacciona i va corrents cap a la seva habitació amb l'Alvis rient de fons.

ESC 17, INT - HABITACIÓ - DIA

La Maya està davant la porta de l'habitació. L'obra i se la troba totalment desordenada. Entra lentament observant-ho tot. La roba de totes dues està escampada per terra. A terra també hi ha llibres, llibretes, llapis i retoladors amb algunes pàgines de les llibretes rebregades i arrencades fetes boles. El llit de la Maya està desfet i el de l'Ale esta mal posat sobre el somier, mig matalàs a sobre i l'altre fora. L'armari obert i parcialment buit.

MAYA

Que filla de-

FI DE L'EPISODI

4. Llista de referències

Webs

Goldberg, L. (2018). TV's Animation Boom Sparks New Studios at Netflix and CBS.

Recuperat 17 April 2020, de

<https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/tvs-animation-boom-sparks-new-studios-at-netflix-cbs-1156274>

Lee, W. (2018). Netflix and Amazon spark animation revival, spending heavily in quest for binge-worthy shows. Recuperat 17 April 2020, de

<https://www.latimes.com/business/hollywood/la-fi-ct-animation-streaming-20181118-story.html>

Antena 3 Noticias. (2015). Nace 'Flooxer', la nueva plataforma de vídeo corto de Atresmedia Digital. Recuperat 17 d'abril de 2020, de

https://www.antena3.com/noticias/tecnologia/nace-flooxer-nueva-plataforma-video-corto-atresmedia-digital_20151117571b95526584a8abb5809619.html

Lloyd, R. (2007). Juvenile, but with an adult bent. Recuperat 17 d'abril de 2020, de

<https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2007-feb-10-et-swim10-story.html>

Bussinesswire. (2006). Amazon.com Launches Amazon Unbox(TM), a Digital Video Download Service with DVD-Quality Picture. Recuperat 17 d'abril de 2020, de

<https://www.businesswire.com/news/home/20060907005954/en/Amazon.com-Launches-Amazon-Unbox-TM-Digital-Video>

Amidi, A. (2019). Warnermedia's Streaming Service HBO Max Is Going To Be Jam-Packed With Animation. Recuperat 17 d'abril de 2020, de

<https://www.cartoonbrew.com/streaming/warnermedias-streaming-service-hbo-max-is-going-to-be-packed-with-animation-181633.html>

Goldberg, L. (2018). TV's Animation Boom Sparks New Studios at Netflix and CBS.

Recuperat 17 d'abril de 2020, de

<https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/tvs-animation-boom-sparks-new-studios-at-netflix-cbs-1156274>

Todd VanDerWerff, E. (2019). You've never seen anything quite like Amazon's *Undone*. We mean that literally. Recuperat 17 d'abril de 2020, de

<https://www.vox.com/culture/2019/9/13/20863500/undone-review-amazon-rosa-salazar-recap>

Todd McFarlane's *Spawn*. (2011). Recuperat 17 d'abril de 2020, de

<https://www.emmys.com/content/todd-mcfarlanes-spawn>

Cobb, K. (2017). The Long History of HBO's Struggles With Animated Comedies.

Recuperat 17 d'abril de 2020, de

<https://decider.com/2017/05/24/jon-stewart-and-hbos-history-of-animated-comedies/>

Maclennan Murch, S. (1998). The Mainstream Business of Adult Animation. Recuperat 17 d'abril de 2020, de

<https://www.awn.com/animationworld/mainstream-business-adult-animation>

Adult Swim shows - IMDb. (2012). Recuperat 17 d'abril de 2020, de

<https://www.imdb.com/list/ls000342541/>

Chow, A. (2019). Inside the New Golden Age of Adult Animation. Recuperat 17 d'abril de

2020, de <https://time.com/5752400/adult-animation-golden-age/>

Dissociative Identity Disorder (Multiple Personality Disorder). Recuperat 17 April 2020, de

<http://traumadissociation.com/dissociativeidentitydisorder.html>

You Asked for it: Structure and Format in Animation Writing - Canimation. (2010).

Recuperat 17 d'abril de 2020 de

<https://canimation.wordpress.com/2010/03/27/you-asked-for-it-structure-and-format-in-animation-writing/>

Cubero, D. (2017). *19. Cómo crear una webserie*. Recuperat 17 d'abril de 2020, de

<https://cursosdeguion.com/19-como-crear-una-webserie/>

Semeraro, E. (2019). Viewership Deep Dive: How Audiences of Hit Animated TV Shows Compare. Next Tv. Recuperat de <https://www.nexttv.com/news/viewership-deep-dive-how-audiences-of-hit-animated-tv-shows-compare>

Netflix alcanza los 14,1 millones de usuarios en España. (2020). Recuperat 28 April 2020, de <https://dircomfidencial.com/medios/netflix-alcanza-los-141-millones-de-usuarios-en-espana-20200428-0403/>

Articles acadèmics

Clares-Gavilán, J., & Medina Cambrón, A. (2018). Desarrollo y asentamiento del vídeo bajo demanda (VOD) en España: el caso de Filmin. *El Profesional De La Información*, 27(4), 909. doi: 10.3145/epi.2018.jul.19

Izquierdo-Castillo, J. (2015). El nuevo negocio mediático liderado por Netflix: estudio del modelo y proyección en el mercado español. *El Profesional De La Información*, 24(6), 819. doi: 10.3145/epi.2015.nov.14

Keys, Wendy. (2009). *The Small Screen: How Television Equips Us to Live in the Information Age*.

van Der Kolk, B., & Fisler, R. (1995). Dissociation and the fragmentary nature of traumatic memories: Overview and exploratory study. *Journal Of Traumatic Stress*, 8(4), 505-525. doi: 10.1002/jts.2490080402

Barlow, M., & Chu, J. (2014). Measuring fragmentation in dissociative identity disorder: the integration measure and relationship to switching and time in therapy. *European Journal Of Psychotraumatology*, 5(1), 22250. doi: 10.3402/ejpt.v5.22250

Nijenhuis, E., van der Hart, O., & Steele, K. (2010). Trauma-related Structural Dissociation of the Personality. *Activitas Nervosa Superior*, 52(1), 1-23. doi: 10.1007/bf03379560

Lanius, R. (2015). Trauma-related dissociation and altered states of consciousness: a call for clinical, treatment, and neuroscience research. *European Journal Of Psychotraumatology*, 6(1), 27905. doi: 10.3402/ejpt.v6.27905

- Waugaman, R. (2010). Paul F. Dell and John A. O'Neil (Eds.). Dissociation and the Dissociative Disorders: DSM-V and Beyond. *Psychiatry: Interpersonal And Biological Processes*, 73(3), 288-294. doi: 10.1521/psyc.2010.73.3.288
- International Society for the Study of Trauma and Dissociation (2011). Guidelines for Treating Dissociative Identity Disorder in Adults, Third Revision, *Journal of Trauma & Dissociation*, 12(2), 115-187. doi: 10.1080/15299732.2011.537247
- Eli, S. (2019). COMMENTARY On Dissociative Identity Disorder and Maladaptive Daydreaming. *Frontiers In The Psychotherapy Of Trauma And Dissociation*.
- Peterson, G. (1997). Dissociative Children: Bridging the Inner and Outer Worlds. *Journal Of The American Academy Of Child & Adolescent Psychiatry*, 36(4), 571. doi: 10.1097/00004583-199704000-00023
- Jeannerod, M. (2003). The mechanism of self-recognition in human. *Behavioral Brain Research*, 142, 1-15.
- Morales Morante, F. y Hernández, P. (2012). La webserie : convergencias y divergencias de un formato emergente de la narrativa en Red.
- Leslie, B. (2007). The Uses and Abuses of Cartoon Style in Animation. *Animation Studies*, 2. Recuperat de <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.662.1857&rep=rep1&type=pdf>

Informes

- Barlovento Comunicación. (2019). *Análisis Televisivo 2019*. Madrid.
- AIMC. (2020). Marco general de los Medios en España 2020. Recuperat de <https://www.aimc.es/aimc-c0nt3nt/uploads/2020/01/marco2020.pdf>
- Microsoft Advertising i Synovate. (2012). *Young Adults Revealed: The lives and motivations of 21st century youth*. Recuperat de

https://www.iabaustralia.com.au/uploads/uploads/2013-10/1382482800_c2c193f455812b00f573e82911cbf963.pdf

Tesis

- Lee, H. (2013). All kids out of the pool!: brand identity, television animations, and adult audience of Cartoon Network's Adult Swim (Doctorat). University of Iowa.
- Barrett, D. (2012). Television Animation: An exploration of the contemporary, adult-oriented animation series with a specific study of Drawn Together. (Master). University of the Witwatersrand.
- Connard, S. (2005). The comedic base of black comedy: An analysis of black comedy as a unique contemporary film genre. (Master). College of Fine Arts University of New South Wales Australia.
- Bruce, R. (1997). "That's not funny, that's sick" : a bittersweet taste of American black humor (Doctorat). Texas A & M University.

Llibres

- Sandler, K. (2003). Synergy Nirvana: brand equity, television animation, and Cartoon Network a Prime Time Animation: Television Animation and American Culture (p. Capítol 5). Nova York: Carol A. Stabile i Mark Harrison.
- Hilton-Morrow, W. i MacMahan, D. T. (2003). The Flintstones to Futurama a Prime Time Animation: Television Animation and American Culture (p. Capítol 4). Nova York: Carol A. Stabile i Mark Harrison.
- Ott, B. (2008). The Small Screen: How Television Equips Us to Live in the Information Age. Oxford: John Wiley & Sons.
- Putnam, F. (1997). Dissociation in children and adolescents. New York: Guilford Press.
- Angelica Staniloiu, Irina Vitcu and Hans J. Markowitsch (2012). Neuroimaging and Dissociative Disorders, Advances in Brain Imaging, Vikas Chaudhary, IntechOpen, DOI: 10.5772/30746. Disponible a:

<https://www.intechopen.com/books/advances-in-brain-imaging/neuroimaging-and-dissociative-disorders>

López, N. (2008). Manual del guionista de comedias televisivas. Madrid: T&B.

Wells, P. (2002). Animation: Genre and Authorship (pp. 2-7). London: Wallflower.

Altman, R. (1998). Film/Genre. London: BFI Publishing.

Audiovisuals

Dissociative Identity Disorder - The Basics of DID!. (2018). [Video]. Youtube. Recuperat 17 d'abril de 2020 de

<https://www.youtube.com/watch?v=ohjHEGdnVA0&list=PLE9ZiMr2LbFAKpwjKLjmo3WBOQ-9JjtLB&index=14>

Dissociative Identity Disorder - What Is Dissociation? | Debunking DID Ep:2 | Dissociative Identity Disorder. (2018). [Video]. Youtube. Recuperat 17 d'abril de 2020 de

<https://www.youtube.com/watch?v=pZMosvml-nk&list=PLE9ZiMr2LbFAKpwjKLjmo3WBOQ-9JjtLB&index=14>

Dissociative Identity Disorder - Inner Worlds | Debunking DID Ep: 8 | Dissociative Identity Disorder (2018). [Video]. Youtube. Recuperat 17 d'abril de 2020 de

<https://www.youtube.com/watch?v=CB41C7D7QrI&list=PLE9ZiMr2LbFAKpwjKLjmo3WBOQ-9JjtLB&index=8>

Dissociative Identity Disorder - 'EVIL' ALTERS?! - All About Alters: Part 2 | Debunking DID Ep:4 | Dissociative Identity Disorder. (2018). [Video]. Youtube. Recuperat 17 d'abril de 2020 de

https://www.youtube.com/watch?v=XVfhUUC_yMw&list=PLE9ZiMr2LbFDfCumLmz9cN2mHsrDso6D2

Dissociative Identity Disorder - ALL ABOUT ALTERS: Part 1 | Debunking DID Ep: 3 | Dissociative Identity Disorder. (2020). [Video]. Youtube. Recuperat 17 d'abril de 2020 de <https://www.youtube.com/watch?v=Cqwc5dg12eQ>

The Labyrinth System - Dissociative Identity Disorder: An educational presentation. (2017)

[Video]. Youtube. Recuperat 17 d'abril de 2020

https://www.youtube.com/watch?v=nKN_y5GThw4

System K - What DID Means (to me). (2017). [Video]. Youtube. Recuperat 17 d'abril de

2020 de

https://www.youtube.com/watch?v=AV2_XMwZ7TM&list=PLXM_htIPYZaEzhEaLcXRBA9jI44yi6VnS

System K - Our Inner World. (2018). [Video]. Youtube. Recuperat 17 d'abril de 2020 de

https://www.youtube.com/watch?v=8_8Rd1CohrY&list=PLXM_htIPYZaEzhEaLcXRBA9jI44yi6VnS&index=5

System K - Nonhuman Alters. (2018). [Video]. Youtube. Recuperat 17 d'abril de 2020 de

https://www.youtube.com/watch?v=a1YoMamXpuw&list=PLXM_htIPYZaEzhEaLcXRBA9jI44yi6VnS&index=4

System K - About Integration. (2017). [Video]. Youtube. Recuperat 17 d'abril de 2020 de

https://www.youtube.com/watch?v=VCgq54X8h68&list=PLXM_htIPYZaEzhEaLcXRBA9jI44yi6VnS&index=2

Fae System - D.I.D FAQ. (2017). [Video]. Youtube. Recuperat 17 d'abril de 2020 de

<https://www.youtube.com/watch?v=TzSN7fUrRqQ>

5. Annex

5.1.Escaleta

SYSTEM A - Capítol 1: Parcels

ESC 1, INT - MÓN INTERIOR

L'Alexandra apareix d'entre la foscor dels llargs passadissos subterranis i corre per ells cap a una sortida que no veiem

ESC 2, INT - URGÈNCIES DE L'HOSPITAL - NIT

La Maya està esperant asseguda en una camilla de l'hospital als passadissos d'urgències. La fan passar a la consulta i li comuniquen que la ingressaran a l'ala psiquiàtrica fins que tinguin clar que no s'intentarà fer mal de nou. La Maya discuteix amb la doctora la qual l'acaba ingressant

ESC 3, INT - RECEPCIÓ ALA PSIQUIÀTRICA - NIT

Una infermera recita a la Maya les normes de l'hospital, li entrega un horari i es queden amb el seu mòbil, les claus de casa, pertinences personals, cinturó i cordons de les sabates. La infermera la porta a la seva habitació on l'Ale ja hi és dormint.

ESC 4, INT - HABITACIÓ - DIA

La Sandra desperta la Maya. La infermera la ve a buscar per portar-la a veure el psiquiatre de la planta i la Sandra se les uneix.

ESC 5, INT - PASSADISSOS ALA PSIQUIATRICA - DIA

La Sandra es presenta i explica a la Maya que es fa i que són els espais per on van passant fins que arriben al despatx del Dr. Sánchez.

ESC 6, INT - DESPATX DR. SÁNCHEZ - DIA

La Maya reitera al Doctor que no té pensaments suïcides i que no hauria d'estar ingressada. El Doctor no se la creu i li proposa donar-li l'alta a canvi que compleixi les activitats de l'horari i acumuli un 50 punts de l'escala de comportament.

ESC 7, INT - SALA DE TERÀPIA GRUPAL - DIA

A la sessió yoga es mira a la resta de pacients intentant seguir la sessió sense gaire exit.

ESC 8, INT - SALA DE TERÀPIA GRUPAL - DIA

A teràpia ocupacional està asseguda a la cadira de braços creuats mirant com l'Aitor i els altres pacients participen, preguntes i parlen amb la terapeuta, sense formar-ne part.

ESC 9, INT - SALA D'ESTAR - DIA

A teràpia artística es mira com l'An dibuixa amb intensitat i la resta de pacients també dibuixen amb facilitat, es frustra i se'n va de la sala abans que la terapeuta la pugui aconsellar, l'Ale la segueix amb la mirada.

ESC 10, INT - MENJADOR DE L'ALA PSIQUIÀTRICA - DIA

La Maya coneix a l'Alex al menjador. La posa en situació, com s'ho ha de fer per guanyar els punts.

ESC 11, INT - ALA PSIQUIÀTRICA - TARDA

La Maya aconsegueix obrir-se a teràpia de grup.

ESC 12, INT - SALA D'ESTAR - TARDA

L'Ale es presenta i li explica que la Sandra i l'Alex són els seus alters. Per la sorpresa de la Maya l'Ale li senyala que ha aconseguit guanyar punts per la seva intervenció a teràpia.

ESC 13, INT - ALA PSIQUIÀTRICA - DIA

La Maya es desperta i va cap als lavabos

ESC 14, INT - LAVABO - DIA

La Maya es dutxa i surt del lavabo, cap al menjador a esmorzar.

ESC 15, INT - SALA DE TERÀPIA GRUPAL - DIA

Esmorzant l'Ale li crida l'atenció picant al vidre de les finestres del menjador. Se l'enduen al despatx del Dr. Sánchez.

ESC 16, INT - SALA DE TERÀPIA GRUPAL - DIA

La Maya surt a la sala d'estar i veu que els seus punts han baixat al llistó. Pregunta a la infermera perquè li han baixat punts i s'assabenta que és per falta d'ordre i neteja.

ESC 17, INT - HABITACIÓ - DIA

La Maya va la seva habitació i se la troba destrossada. La roba i els objectes personals estan tirats pels terres, els llits estan desfets i el matalàs de l'Ale està mig tret del somier.