



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

Creación y análisis del guión del cortometraje de terror
'Montok'

Trabajo Fin de Grado

Grado en Comunicación Audiovisual

AUTOR/A: Roca Sauri, Edgar

Tutor/a: Terol Bolinches, Raúl

Cotutor/a: Climent Ferrer, Juan José

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) explora el desarrollo y análisis del guion del cortometraje de terror Montok. La trama sigue a Steve y su hijo Daniel, quienes viajan a la isla de Montok tras el fallecimiento de Beth, madre de la difunta esposa de Steve, con el objetivo de vaciar su casa y venderla. Sin embargo, pronto descubren que la isla oculta oscuros secretos. El TFG detalla el proceso creativo y de escritura del guion, examina los arcos de los personajes principales y secundarios, y desglosa las escenas clave. También se analizan las influencias cinematográficas y culturales que moldearon la narrativa y la ambientación. Este documento ofrece una visión integral del desarrollo y análisis de un guion de terror, resaltando la importancia de cada componente en la creación de una historia efectiva.

Palabras clave: Cortometraje; terror; violencia religiosa; proceso creativo; guion.

ABSTRACT

This Final Degree Project (TFG) explores the development and analysis of the script for the horror short film "Montok." The plot follows Steve and his son Daniel as they travel to the island of Montok after the death of Beth, mother of Steve's late wife, to clear out her house and sell it. However, they soon discover that the island hides dark secrets. The TFG details the creative and writing process of the script, examines the arcs of the main and secondary characters, and breaks down key scenes. It also analyzes the cinematic and cultural influences that shaped the narrative and setting. This document provides a comprehensive view of the development and analysis of a horror script, highlighting the importance of each component in creating an effective story.

Keywords: Short film; horror; religious violence; creative process; script.

ÍNDICE

1. Introducción.....	4
2. Historia y evolución del género de terror.....	6
2.2 Orígenes Literarios.....	6
2.3 Evolución en el Cine.....	6
2.4 La Edad de Oro del Terror.....	7
2.5 El Resurgimiento del Terror en los Años 70 y 80.....	7
2.6 El Terror en la Era Moderna.....	8
2.7 Conclusión.....	8
3. Análisis del Subgénero Horror Folk.....	9
3.2 Definición y Características del Horror Folk.....	9
3.3 Elementos Típicos del Horror Folk.....	9
3.4 Ejemplos de Películas de Horror Folk Influyentes.....	10
3.5 Influencia del Horror Folk en Montok.....	11
3.6 Conclusión.....	11
Técnicas de Escritura de Guiones de Terror.....	12
1. Introducción.....	12
2. Estructura Narrativa.....	12
Primer Acto (Planteamiento).....	12
Segundo Acto (Confrontación).....	12
Tercer Acto (Resolución).....	13
3. Creación de Atmósfera y Tensión.....	13
5. Desarrollo de Personajes.....	15
4. Diálogos y Subtextos en el Terror.....	16
6. Conclusión.....	16
4. Desarrollo del guion de Montok.....	17
4.1 Investigación e Inspiración.....	17
4.1.1 Importancia de la investigación en la escritura de guiones.....	17
4.1.2 Fuentes consultadas y su impacto en la creación de Montok.....	17
Influencias y referencias.....	18
Influencias cinematográficas.....	18
Midsommar: La Luz del Día como Vehículo del Terror.....	18
Hereditary: El Horror Familiar.....	19
The Wicker Man: La Comunidad y el Ritual.....	20
Otras influencias cinematográficas.....	20
4.1.3 Creación de Rituales y Tradiciones Paganas.....	20
4.2 Herramientas Utilizadas.....	21
4.2.1 Freeform.....	21
4.2.2 Celtx.....	22
4.2.3 Spotify y Pinterest.....	22

4.3 Creación de la idea.....	22
4.3.1 Creación de la Idea Bruta.....	22
4.3.2 Collage de Inspiración.....	23
4.3.3 Desarrollo de la Trama por Días.....	24
4.4 Escritura en Celtx.....	25
4.4.1 Primer Acto: Establecimiento del Mundo y los Personajes.....	25
4.4.2 Segundo Acto: Desarrollo del Conflicto.....	25
4.4.3 Tercer Acto: Clímax y Resolución.....	26
4.4.4 Revisiones y Ajustes en el Proceso de Escritura.....	26
5. Análisis del guion Montok.....	27
5.1 Sinopsis.....	27
5.2 Análisis de los personajes.....	30
5.2.1 Personajes principales.....	30
5.2.1.1 Steve.....	30
5.2.1.2 Daniel.....	30
5.2.1.3 Beth.....	31
5.2.1.4 Sarah.....	31
5.2.2 Personajes secundarios.....	31
5.2.2.1 Jacob.....	31
5.2.2.2 Ellen.....	32
5.2.2.3 Baal.....	32
5.2.2.4 Anciano del Pueblo.....	32
5.3 Análisis de Escenas Clave.....	33
5.3.1 Bloque 1: Introducción y Ambientación.....	33
5.3.1.1 Llegada a Montok.....	33
5.3.1.2 Funeral de Beth.....	33
5.3.1.3 Encuentro con Sarah.....	33
5.3.2 Bloque 2: Ritual y Conflicto.....	34
5.3.2.1 Ritual de Eldkväll.....	34
5.3.2.2 Noche del Ataque.....	34
5.3.2.3 Preparativos para el Ritual Final.....	34
5.3.3 Bloque 3: Conclusión y Resolución.....	34
5.3.3.1 Huida de Daniel.....	34
5.3.3.2 Cabaña Piramidal.....	34
5.3.3.3 Escape de Sarah.....	35
6. Conclusión.....	35
7. Bibliografía.....	37

1. Introducción

El género del terror ha demostrado ser una herramienta poderosa para explorar los aspectos más oscuros y profundos de la fragilidad del ser humano. Como bien señaló H.P. Lovecraft (2016) "La emoción más antigua y más intensa de la humanidad es el miedo" (p. 18). A través de este género, podemos adentrarnos en la mente, enfrentándonos a nuestros miedos más primitivos y revelando las sombras que habitan en nuestra sociedad. Siempre he sentido una profunda atracción por este género, debido a su habilidad para explorar aquellos rincones oscuros.

Desde esta fascinación personal, surge *Montok*. Este cortometraje es una oportunidad para combinar mi pasión por el terror con un interés particular en las sectas y sus dinámicas de poder. La historia sigue a Steve y su hijo Daniel, quienes viajan a la isla de *Montok* tras el fallecimiento de Beth, madre de la fallecida esposa de Steve y abuela de Daniel, con la intención de vaciar su casa para venderla. Sin embargo, pronto descubren que la isla y sus habitantes ocultan oscuros secretos y prácticas rituales que pondrán en peligro sus vidas.

El tema de las sectas es especialmente relevante en el contexto actual, donde diferentes formas de extremismo y opresión afectan a la sociedad. *Montok* pretende ser una reflexión sobre estos temas, utilizando el terror como vehículo para explorar la manipulación psicológica, así como la lucha por la supervivencia y la libertad personal.

El proceso de creación del guion ha sido una oportunidad para investigar a fondo estos temas, desarrollando una trama que no solo atrape, sino que también tenga un mensaje significativo. Este es mi primer guion para un cortometraje, lo que ha añadido una capa de desafío y aprendizaje a todo el proceso. A través de esta experiencia, espero poder contribuir al género del terror con una narrativa fresca y relevante.

Este Trabajo de Fin de Grado tiene varios objetivos, que van desde la creación del guion hasta su análisis crítico. Primero, el desarrollo de la historia busca crear un guion de cortometraje que combina elementos clásicos del terror con temas contemporáneos de manipulación y control. En segundo lugar, se desglosa la estructura del guion, identificando las escenas clave y su función dentro de la narrativa global. Además, se exploran personajes complejos, cuya evolución sea coherente a lo largo de la trama. Finalmente, se documenta el proceso creativo desde la inspiración inicial hasta la escritura final del guion.

Para alcanzar estos objetivos, se ha seguido una metodología que combina investigación, análisis y creación. En primer lugar, se realizó una investigación exhaustiva sobre sectas y prácticas religiosas extremistas, incluyendo la

visualización de películas y la lectura de literatura relacionada con el género de terror. Esta fase fue crucial para entender las dinámicas internas de las sectas y cómo se pueden representar de manera auténtica.

Se tomaron referencias de películas como *Midsommar* (2019), *Hereditary* (2018) y *The Wicker Man* (1973) , así como de literatura especializada en el género del terror y la psicología de las sectas. Estas influencias ayudaron a dar forma a la atmósfera y los personajes de *Montok*. Una vez completado el guion, se realizó un análisis crítico de su estructura y contenido, identificando áreas de mejora y ajustando detalles para asegurar la coherencia y efectividad de la narrativa.

La elección de la ODS-16, que promueve la paz, la justicia y las instituciones sólidas, está intrínsecamente ligada a la temática de *Montok*. La historia del cortometraje denuncia la violación de los derechos humanos que se produce en la secta de *Montok*, como la libertad de culto, la libertad de expresión y el derecho a la vida. La secta de *Montok* representa un claro ejemplo de cómo estas organizaciones pueden vulnerar los derechos humanos de sus miembros, ejerciendo un control opresivo y violento. En primer lugar, se restringe la libertad de culto y de conciencia. Los miembros de la secta están obligados a seguir las creencias de la comunidad y no se les permite expresar sus propias opiniones o creencias religiosas. En segundo lugar, se vulnera el derecho a la libertad personal y a la seguridad. Los miembros son constantemente vigilados y controlados por los líderes, quienes les impiden salir de la isla o tener contacto con personas del exterior. Además, se les somete a trabajos forzados y a condiciones de vida precarias. En tercer lugar, se vulnera el derecho a la integridad física y psicológica. Los miembros son sometidos a violencia física y psicológica por parte de los líderes, quienes les castigan por no cumplir con las normas.

Esta vinculación con la ODS-16 no solo enriquece la narrativa de *Montok*, sino que también subraya la relevancia social y política del cortometraje, invitando a los espectadores a reflexionar sobre la importancia de los derechos humanos y la libertad.

El proceso de creación y análisis de *Montok* ha sido una experiencia enriquecedora y desafiante. A través de este Trabajo de Fin de Grado, no solo he podido explorar y desarrollar una narrativa de terror que refleja mis intereses y preocupaciones, sino que también he adquirido valiosas habilidades y conocimientos en el ámbito de la escritura de guiones y la producción cinematográfica.

2. Historia y evolución del género de terror

El género del terror ha sido una parte integral de la narrativa humana desde tiempos inmemoriales, evolucionando a lo largo de los siglos para reflejar los miedos y ansiedades predominantes de cada época. Desde sus raíces en los cuentos folklóricos y las leyendas antiguas hasta su forma moderna en el cine y la literatura, el terror ha servido como un espejo oscuro de la psique humana.

2.2 Orígenes Literarios

Los primeros indicios del género de terror pueden encontrarse en la literatura clásica. Obras como *La Odisea* (s.f) de Homero incluyen elementos de terror, como el encuentro de Ulises con criaturas sobrenaturales. Sin embargo, fue durante el siglo XVIII que el terror literario comenzó a tomar forma como un género definido, con la aparición de la novela gótica. Horace Walpole es considerado uno de los pioneros del género con su obra *El castillo de Otranto* (1766/1998), que introdujo elementos como castillos embrujados, secretos oscuros y atmósferas opresivas.

El género gótico continuó desarrollándose a lo largo del siglo XVIII y XIX, con autores como Ann Radcliffe, cuyo *Los misterios de Udolfo* (1794/2015) influyó enormemente en el género, y Mary Shelley, cuya *Frankenstein* (1818/2007) mezcló la ciencia ficción con el terror, creando una historia que explora los límites de la moralidad y la ciencia. Otro contribuyente significativo fue Edgar Allan Poe. Obras como *El cuervo* (1845/1884) y *El corazón delator* (1843/2019), profundizaron en el terror psicológico y el miedo al propio subconsciente.

2.3 Evolución en el Cine

Con la llegada del siglo XX, el género de terror encontró una nueva plataforma en el cine. Las primeras películas de terror a menudo se basaban en obras literarias góticas y cuentos populares. Una de las primeras y más influyentes películas de terror fue *El gabinete del doctor Caligari* (1920) de Robert Wiene, una obra maestra del expresionismo alemán que utilizaba escenarios distorsionados y sombras exageradas para crear una atmósfera de pesadilla. Este estilo visual se convirtió en un sello distintivo del cine de terror de la época.

En la década de 1930, Hollywood comenzó a producir sus propios clásicos del terror, muchos de ellos basados en novelas góticas. Películas como *Drácula* (1931)

y *Frankenstein* (1931), ambas producidas por Universal Pictures, establecieron muchos de los tropos y arquetipos que aún se utilizan en el género.

2.4 La Edad de Oro del Terror

Las décadas de 1950 y 1960 vieron una diversificación del género de terror. Durante los años 50, el miedo a la guerra nuclear y la ciencia fuera de control se reflejó en películas como *El increíble hombre menguante* (1957) y *La mosca* (1958). Al mismo tiempo, el terror gótico continuó prosperando con películas de la productora británica Hammer, que revitalizó los monstruos clásicos con una serie de películas en Technicolor, destacando *Drácula* (1958) y *La maldición de Frankenstein* (1957).

En los años 60, el director Alfred Hitchcock revolucionó el género con *Psicosis* (1960), una película que introdujo un realismo brutal y exploró los horrores psicológicos y los traumas personales. Este enfoque psicológico fue llevado aún más lejos por Roman Polanski en *El bebé de Rosemary* (1968), una historia sobre el miedo a la maternidad y las conspiraciones ocultas, y George A. Romero en *La noche de los muertos vivientes* (1968), que no solo introdujo el concepto moderno de los zombis, sino que también utilizó el terror para comentar sobre las tensiones raciales y sociales en Estados Unidos.

2.5 El Resurgimiento del Terror en los Años 70 y 80

Los años 70 y 80 son considerados por muchos como una época dorada para el cine de terror. Durante este período, el género se volvió más explícito y experimentó con nuevas formas de asustar a la audiencia. *El exorcista* (1973) de William Friedkin y *La profecía* (1976) de Richard Donner abordaron temas de posesión demoníaca y el anticristo, introduciendo niveles sin precedentes de terror visceral y psicológico.

El subgénero del slasher también surgió durante esta época, caracterizado por un enfoque en asesinos en serie y violencia gráfica. *La matanza de Texas* (1974) de Tobe Hooper, *Halloween* (1978) de John Carpenter y *Viernes 13* (1980) de Sean S. Cunningham se convirtieron en referentes del subgénero, estableciendo fórmulas y clichés que serían replicados en innumerables producciones posteriores. Estas películas no solo presentaban asesinos icónicos como Leatherface, Michael Myers y Jason Voorhees, sino que también exploraban temas de vulnerabilidad y supervivencia.

2.6 El Terror en la Era Moderna

El final del siglo XX y el comienzo del XXI vieron una serie de cambios en el género de terror, influenciados por avances tecnológicos y cambios culturales. El cine de terror japonés, conocido como J-horror, ganó popularidad internacional con películas como *Ringu* (1998) de Hideo Nakata y *Ju-on: The Grudge* (2002) de Takashi Shimizu. Estas películas se caracterizaban por su atmósfera inquietante y su enfoque en el horror psicológico y sobrenatural.

El género también experimentó un renacimiento en Hollywood con la popularidad del metraje encontrado, una técnica que simula grabaciones reales para aumentar la inmersión y el realismo. *El proyecto de la bruja de Blair* (1999) fue pionera en este estilo, seguido por éxitos como *Paranormal Activity* (2007). Este enfoque permitió a los cineastas crear experiencias de terror más personales e inmediatas.

En años más recientes, directores como Jordan Peele han revitalizado el género con películas que no solo buscan asustar, sino también comentar sobre problemas sociales contemporáneos. *Get Out* (2017) y *Us* (2019) utilizan el terror para explorar temas de racismo y desigualdad, demostrando que el género puede ser tanto entretenido como provocador.

2.7 Conclusión

El género del terror ha recorrido un largo camino desde sus humildes comienzos en la literatura gótica hasta convertirse en una fuerza dominante en el cine contemporáneo. A lo largo de los años, ha evolucionado para reflejar los miedos y ansiedades cambiantes de la sociedad, adoptando nuevas formas y estilos en el proceso. Desde el terror gótico hasta el horror psicológico y el metraje encontrado, el género sigue reinventándose y encontrando nuevas formas de asustar y cautivar a las audiencias. El terror, en sus diversas formas, continúa siendo un espejo oscuro de nuestras pesadillas más profundas y una poderosa herramienta para explorar la condición humana.

3. Análisis del Subgénero Horror Folk

Con el paso de los años, el género del terror no solo se ha diversificado en términos de técnicas narrativas y estéticas, sino que también ha dado lugar a subgéneros específicos que exploran miedos particulares y contextos únicos. Uno de estos subgéneros es el horror folk, que es precisamente donde se enmarca nuestro cortometraje *Montok*.

3.2 Definición y Características del Horror Folk

El horror folk se define por su utilización de elementos folklóricos y míticos que evocan un sentido de misterio y peligro. Las historias en este subgénero suelen desarrollarse en pequeñas comunidades rurales donde las antiguas creencias y prácticas paganas perviven. Este contexto proporciona un contraste poderoso con las normas de la sociedad moderna, creando una tensión inherente entre lo antiguo y lo nuevo, lo racional y lo irracional.

Las características distintivas del horror folk incluyen la ambientación en paisajes rurales y naturales, el uso de folklore y mitología local, y la presencia de rituales y prácticas paganas. La atmósfera opresiva y el sentimiento de aislamiento son elementos clave que contribuyen a la creación de un entorno propicio para el terror.

3.3 Elementos Típicos del Horror Folk

Los elementos típicos del horror folk se centran en comunidades aisladas con tradiciones y creencias antiguas. Estas comunidades a menudo tienen sus propias leyes y costumbres, que pueden parecer extrañas o incluso siniestras para los forasteros. Las historias suelen explorar el choque entre la modernidad y las antiguas tradiciones, con protagonistas que descubren gradualmente que las creencias locales no son meras supersticiones, sino realidades peligrosas.

El entorno natural es otro elemento crucial, utilizado para crear una sensación de aislamiento y vulnerabilidad. La naturaleza se presenta a menudo como una fuerza omnipresente y potencialmente maligna que los habitantes locales respetan y temen.

El estilo visual del horror folk es igualmente distintivo. Las películas y relatos de este subgénero suelen utilizar la iluminación natural y escenarios auténticos para crear una sensación de realismo y tangibilidad. La estética se caracteriza por un enfoque en la naturaleza y su relación simbiótica con los humanos. El uso de paisajes amplios y desolados contribuye a una sensación de insignificancia y desamparo frente a fuerzas naturales y sobrenaturales más grandes.

3.4 Ejemplos de Películas de Horror Folk Influyentes

Para entender mejor el horror folk, es útil analizar algunas de sus películas más influyentes que han definido y enriquecido el subgénero:

1. ***The Wicker Man (1973)***: Considerada una piedra angular del horror folk, esta película dirigida por Robin Hardy sigue a un oficial de policía que investiga la desaparición de una niña en una isla remota. Lo que comienza como una búsqueda ordinaria se convierte en una pesadilla cuando el oficial descubre que los residentes practican un antiguo culto pagano. *The Wicker Man* es célebre por su atmósfera inquietante y su exploración de las tensiones entre la fe cristiana y las creencias paganas.
2. ***The Witch (2015)***: Dirigida por Robert Eggers, esta película se ambienta en la Nueva Inglaterra del siglo XVII y sigue a una familia puritana que, tras ser exiliada de su comunidad, enfrenta eventos sobrenaturales en su nueva granja aislada. *The Witch* destaca por su rigor histórico, su uso del lenguaje antiguo y su capacidad para crear una atmósfera sofocante de paranoia y miedo. La película examina temas de fanatismo religioso, la opresión y la fragilidad humana frente a lo desconocido.
3. ***Midsommar (2019)***: Ari Aster dirige esta perturbadora exploración del horror a plena luz del día. La película sigue a un grupo de amigos que asisten a un festival de verano en una aldea sueca remota. Lo que comienza como una celebración vibrante se convierte en un ritual aterrador con consecuencias mortales. *Midsommar* es notable por su uso brillante del color y la luz, contrastando imágenes bellas con actos horribles, y su exploración de la psicología de la pérdida y la manipulación cultural.
4. ***The Ritual (2017)***: Basada en la novela de Adam Nevill, esta película sigue a un grupo de amigos que se embarcan en una caminata por los bosques suecos en memoria de un amigo fallecido. Pronto se encuentran atrapados en un ciclo de terror cuando descubren un culto que adora una entidad antigua y malévola. *The Ritual* utiliza eficazmente la vasta y opresiva naturaleza del bosque para crear una atmósfera de creciente desesperación.

3.5 Influencia del Horror Folk en *Montok*

Montok se enmarca claramente dentro del subgénero del horror folk, utilizando muchos de sus elementos distintivos para crear una narrativa rica y envolvente.

Ambientación y Atmósfera: La elección de *Montok* como escenario no es casual. Esta isla aislada sirve como un microcosmos perfecto para explorar los temas del horror folk. La naturaleza circundante y el aislamiento físico de la isla crean una atmósfera de vulnerabilidad y suspense. La evolución de la atmósfera desde lo aparentemente normal hasta lo intensamente perturbador sigue una progresión típica del género.

Comunidad y tradiciones: Al igual que en *The Wicker Man* (1973), la comunidad en *Montok* sigue prácticas arcaicas y rituales paganos. La revelación gradual de que los habitantes de la isla forman parte de una secta con intenciones siniestras se alinea con las narrativas del horror folk donde los forasteros descubren la verdad detrás de las tradiciones locales.

Personajes y Conflictos: Los protagonistas, que representan la modernidad y la racionalidad, se enfrentan a una comunidad arraigada en prácticas ancestrales. Este choque de mundos crea un conflicto central en la narrativa. La interacción del niño, Daniel, con la niña local, Sara, añade una capa de complejidad emocional y moral, similar a las dinámicas vistas en *Midsommar* (2019).

Elementos Visuales y Estilísticos: La estética visual de *Montok* se inspira en la naturaleza misma de la isla. Al igual que "The Witch" y "The Ritual", la película utiliza el entorno natural no sólo como telón de fondo, sino como un elemento activo en la creación de una atmósfera inquietante. Los paisajes abiertos, las sombras naturales y los sonidos del entorno contribuyen a una sensación de autenticidad y temor.

3.6 Conclusión

El horror folk, con su énfasis en el folklore, los entornos rurales y las antiguas tradiciones, ofrece una rica tela narrativa para explorar los miedos humanos más profundos. *Montok* se sitúa firmemente en este subgénero, utilizando sus elementos característicos para tejer una historia que es tanto aterradora como intrigante. La combinación de una comunidad aislada con prácticas rituales oscuras, un entorno natural opresivo y la gradual revelación de horrores ocultos, crea una experiencia que no solo asusta, sino que también invita a reflexionar sobre la naturaleza del miedo y la vulnerabilidad humana frente a lo desconocido. Con *Montok*, se busca no solo rendir homenaje a las influencias del horror folk, sino también contribuir al subgénero con una narrativa fresca y contemporánea.

Técnicas de Escritura de Guiones de Terror

1. Introducción

La escritura de guiones de terror presenta desafíos únicos que requieren un enfoque específico y técnicas bien definidas para evocar el miedo y la tensión en la audiencia. La documentación y el estudio de métodos probados son esenciales para cualquier guionista que aspire a crear una narrativa de terror efectiva y memorable. Este apartado explora varias técnicas clave para la escritura de guiones de terror, basándose en la lectura de *El libro del guion* (1979) de Syd Field. En su libro, enfatiza la importancia de una estructura sólida y el desarrollo de personajes complejos para crear una buena historia. Sin embargo, cuando se trata de terror, se requieren técnicas adicionales para construir una atmósfera de miedo y suspense. Este estudio también se complementa con ideas y estrategias extraídas de varios recursos en línea sobre cinematografía y narrativa de terror.

2. Estructura Narrativa

La estructura en tres actos, como la describe Syd Field, es fundamental para la creación de guiones de cualquier género, incluido el terror. Esta estructura proporciona un marco sólido sobre el cual se puede construir una narrativa coherente y eficaz. Según Field, un guion se compone de tres partes principales: el planteamiento, la confrontación y la resolución.

Primer Acto (Planteamiento)

El primer acto es crucial porque establece las bases de la historia y presenta a los personajes principales. En este acto, se introduce el escenario y el tono de la película de terror, preparando al público para lo que está por venir. El guionista debe asegurarse de que el escenario esté bien definido y que el público comience a involucrarse emocionalmente con los personajes y la situación. "El primer acto establece brevemente a los personajes, el mundo en el que viven y las necesidades y deseos de los personajes. Esencialmente, es el comienzo de sus arcos internos y externos" (Miyamoto, 2023, parr. 25).

Segundo Acto (Confrontación)

El segundo acto, o confrontación, es donde la historia se desarrolla y los conflictos se intensifican. La confrontación debe ser manejada de manera que la tensión crezca gradualmente, manteniendo al público en un estado de suspense constante. Según Hellerman(2023), "para mantener la tensión y hacer avanzar tu historia, tu segundo acto debe estar lleno de obstáculos que tu protagonista debe superar. Estos desafíos deben escalar en dificultad y complejidad, forzando a tu protagonista a adaptarse y crecer" (parr. 28). Es en este acto donde se prueban las habilidades

del protagonista y se exponen sus debilidades, asegurando que la audiencia permanezca comprometida con la narrativa y generando la necesidad de descubrir cómo se resuelve la trama.

Tercer Acto (Resolución)

El tercer acto se enfrentan los clímax y las consecuencias de los eventos previos. “Se trata de la resolución de la historia. ¿Cómo acaba? ¿Qué le pasa al personaje principal? ¿Vive o muere? ¿Tiene éxito o fracasa? Un final con fuerza resuelve la historia y la completa, haciéndola comprensible.” (Field, 1979, p. 8). La resolución debe ser diseñada para dejar una impresión duradera en la audiencia, a menudo utilizando un giro final o una revelación que complemente el terror experimentado a lo largo de la historia.

3. Creación de Atmósfera y Tensión

La atmósfera es la columna vertebral del terror; sin ella, los sustos son superficiales y temporales. La creación de una atmósfera adecuada y la generación de tensión son elementos esenciales en la escritura de guiones de terror. Un guionista hábil debe ser capaz de construir un entorno que mantenga al espectador en un estado constante de suspense.

Una de las herramientas más poderosas en el arsenal del guionista de terror es el silencio. El uso del silencio en el cine de terror, ejemplificado magistralmente en la película *A Quiet Place* (2018), es una herramienta poderosa para generar tensión y miedo. Esta película, dirigida por John Krasinski, se destaca por su innovador uso del silencio como elemento central de la narrativa, donde el ruido mínimo puede atraer a monstruos mortales. Según Fuster (2019), los diseñadores de sonido se inspiraron en la experiencia fisiológica de la actriz sorda Millicent Simmonds, utilizando el silencio para conectar profundamente con el espectador y haciendo que "Incluso los sonidos más ordinarios provoquen una sensación de pavor" (parr. 3) Esta técnica amplifica la tensión en la narrativa y transforma sonidos cotidianos en elementos cruciales de la historia.

Además del sonido, la iluminación y la cinematografía juegan un papel crucial en la creación de la atmósfera en una película de terror. Como señala el blog de The Film Fund (2023) “el uso de luces y sombras puede transformar instantáneamente una escena de algo mundano a algo amenazante.” (parr. 4).

El uso de la iluminación de baja intensidad (low-key lighting) también se destaca en películas de terror para crear una sensación de misterio y suspenso, acentuando sombras profundas y un alto contraste entre tonos oscuros y claros. Esto aísla al sujeto de su entorno y aumenta la tensión. Por ejemplo, en la película *It Comes at Night*, el director Trey Edward Shults utiliza esta técnica para resaltar la

vulnerabilidad de los personajes, mostrándolos en habitaciones tenuemente iluminadas, lo que aumenta la sensación de peligro (Scary Studies, 2023).

Otra técnica es el uso de iluminación práctica, que implica utilizar fuentes de luz físicas como lámparas o velas para crear una sensación de realismo y autenticidad. Esta técnica puede añadir intimidad o aislamiento, así como una sensación de premonición o inquietud. En *The Descent* (2005), por ejemplo, se utilizan linternas y antorchas para navegar la oscuridad de una cueva, lo que no solo aumenta el realismo, sino que también añade tensión al proyectar sombras ominosas.

En los últimos años, se ha experimentado con otras formas de generar terror en el cine. Un ejemplo notable es *Midsommar* (2019), dirigida por Ari Aster, que desafía las convenciones tradicionales del género de terror al usar la luz del día para crear una atmósfera inquietante.

“Ari Aster es experto en crear una sensación aplastante de pavor, ya sea en la oscuridad de la noche en Utah o en la luz implacable del campo sueco. Incluso si Aster nunca vuelve a hacer otra película de terror, el doble golpe de *Hereditary* y *Midsommar* le ha asegurado un lugar entre los mejores del género” (Cohorn, 2023, párr. 9).

Otra técnica eficaz para crear tensión es mostrar peligros que los personajes desconocen, pero que el espectador sí percibe. Según Team (2023), "cuando los lectores saben algo que los personajes no saben, se crea anticipación y suspense. Esperan ansiosamente el momento en que se revelará la verdad, y esto los mantiene comprometidos y pasando las páginas" (parr. 13). Este enfoque mantiene al público profundamente involucrado, anticipando la inevitable confrontación. Al conocer el peligro inminente, el espectador se convierte en un participante activo en la historia, profundizando su implicación emocional con el destino de los personajes.

El simbolismo y los detalles sutiles son herramientas importantes para enriquecer la narrativa y añadir profundidad. Los símbolos pueden actuar como presagios o pistas sobre el desenlace de la historia, mientras que los detalles sutiles pueden contribuir a la atmósfera sin necesidad de explicaciones explícitas. Writers Helping Writers (2023) añade que

"El simbolismo ofrece una de las oportunidades más ricas para que los escritores profundicen en sus temas, más allá de la apreciación consciente de los lectores y directamente en sus núcleos emocionales y subconscientes. Eso es mucho poder, y sería una locura dejarlo sobre la mesa" (parr. 4).

Finalmente, el ritmo y el pacing son cruciales para mantener la tensión a lo largo de una película de terror. Un ritmo bien controlado puede ayudar a construir el

suspense y garantizar que los momentos de mayor tensión tengan el máximo impacto posible.

A menudo se nos hace creer que un ritmo rápido en la historia es siempre lo mejor, particularmente en géneros como crimen, suspense o terror. Sin embargo, repetir el mismo ritmo de manera constante puede volverse monótono. Es fundamental variar el ritmo para mantener el interés y la tensión a lo largo de la historia.

“No todo puede ser un viaje emocionante que impulse la trama a una velocidad vertiginosa, o nuestros lectores se quedarán sin energía a mitad de camino y, peor aún, no tendrán tiempo para preocuparse por los personajes”

(*Pacing A Novel: Practical Tips | The Blog | The Novelry*, s. f., párr. 9)

En resumen, la creación de atmósfera y tensión en un guion de terror se logra mediante el uso coordinado de varios elementos clave. La correcta aplicación del silencio, la iluminación, el simbolismo y el ritmo puede transformar una narrativa simple en una experiencia profundamente inquietante. Estos componentes, al trabajar en armonía, no sólo capturan la atención del público, sino que también refuerzan la conexión emocional con la trama y los personajes, haciendo que el terror sea más vívido y duradero.

5. Desarrollo de Personajes

“El personaje es el fundamento básico del guion. Es el alma, el corazón y el sistema nervioso de la historia.” (Field, 1994, p. 19). Desarrollar personajes complejos y creíbles es esencial para cualquier historia, pero es particularmente importante en el género de terror. La audiencia debe sentirse conectada con los personajes para que los elementos de terror tengan un impacto emocional significativo. De acuerdo con Robert McKee (2009), “La implicación emocional del público se mantiene con el adhesivo de la empatía. Si el guionista no consigue crear un nexo entre el espectador y el protagonista no sentiremos nada” (p. 106). La audiencia siente miedo no solo por la situación aterradora, sino también por la seguridad de los personajes que han llegado a conocer.

Para desarrollar personajes efectivos, es importante crear backstories detalladas y arcos de personaje que evolucionen a lo largo de la historia. Crear un backstory profundo para los personajes ayuda a que sus acciones y decisiones sean más creíbles y significativas para la audiencia. “No utilizar la información porque no se dispone de ella no constituye ninguna opción válida, y siempre actuará en detrimento de usted y de su historia” (Field, 1994, p. 15).

Películas como *Hereditary* (2018) y *The Babadook* (2014) son ejemplos excelentes de cómo un buen desarrollo de personajes puede intensificar el horror. En

Hereditary, la compleja relación entre los miembros de la familia Graham y sus secretos oscuros crea una atmósfera opresiva que amplifica el terror. En *The Babadook*, el desarrollo del personaje de Amelia y su lucha interna con el dolor y la pérdida se convierte en el núcleo emocional que impulsa el terror de la historia.

4. Diálogos y Subtextos en el Terror

Los diálogos y el subtexto son elementos cruciales en la escritura de guiones de terror, ya que ayudan a establecer el tono y la tensión de la narrativa.

El dialogo debe comunicar información o los hechos de su historia al espectador punto debe hacer avanzar la historia punto debe revelar al personaje punto el diálogo debe revelar los conflictos entre y dentro de los personajes , estados emocionales y peculiaridades de la personalidad del personaje punto el diálogo sale del personaje. ¡CONOZCA A SU PERSONAJE! (Field, 1994, p. 23)

Escribir diálogos efectivos en un guion de terror implica mantener el tono adecuado y asegurarse de que cada línea contribuya a la atmósfera general de la historia.

El subtexto añade una capa adicional de significado a los diálogos, permitiendo que el público perciba más de lo que se dice explícitamente.

El subtexto es lo que nuestro personaje está pensando, imaginando, recordando, y todo aquello que forma sus reacciones en la escena. Es lo que realmente queremos decir cuando decimos algo, o cuando nos callamos. Lo que sentimos del otro personaje. Nuestra intención. (Actors, 2015, parr. 5)

6. Conclusión

La escritura de guiones de terror es una disciplina que requiere el dominio de diversas técnicas narrativas para crear una experiencia verdaderamente aterradora y memorable. Una estructura sólida en tres actos, como la descrita por Syd Field, proporciona el marco necesario para construir una historia efectiva. Además, el uso del silencio, la iluminación y el simbolismo son herramientas esenciales para crear una atmósfera de suspense. Estas técnicas permiten mantener al espectador en un estado constante de tensión y anticipación, lo cual es crucial en el género de terror.

El desarrollo de personajes complejos es vital para que el público se sienta emocionalmente conectado con la narrativa. Asimismo, variar el ritmo y el pacing de la historia ayuda a mantener el interés y maximizar el impacto de los momentos clave de tensión. En resumen, al combinar estos elementos de manera armoniosa, los guionistas pueden transformar una narrativa simple en una experiencia cinematográfica profunda, haciendo del terror un género poderoso y evocador.

Con esta base teórica y metodológica, es hora de adentrarnos en el proceso de desarrollo del guion de *Montok*.

4. Desarrollo del guion de *Montok*

4.1 Investigación e Inspiración

4.1.1 Importancia de la investigación en la escritura de guiones

La investigación es un componente crucial en la escritura de guiones. Una base sólida de conocimientos permite a los guionistas crear mundos verosímiles y detallados, lo que a su vez enriquece la experiencia del espectador. En *Montok*, la investigación fue fundamental para construir una narrativa que se sintiera auténtica y aterradora. Además, en una historia que involucra sectas y tradiciones paganas, es vital que estos elementos estén bien documentados para presentar una representación precisa de las culturas y creencias.

4.1.2 Fuentes consultadas y su impacto en la creación de *Montok*

Una de las principales fuentes de inspiración y guía fue *El libro del guion* (1979) de Syd Field. Este libro es un recurso invaluable para cualquier guionista, ofreciendo una visión clara y estructurada de cómo construir una narrativa efectiva. De este texto, se adoptaron varios conceptos fundamentales, como la estructura en tres actos y la importancia de los puntos de giro. Estas técnicas se aplicaron rigurosamente en *Montok*, asegurando que la trama tuviera un flujo natural y mantuviera la tensión adecuada a lo largo del cortometraje.

Además de este libro, se consultaron varios artículos y ensayos académicos que exploraban el subgénero del horror folk y la psicología de las sectas. Estos textos proporcionaron una comprensión más profunda de cómo crear una atmósfera inquietante y cómo desarrollar personajes que se vean atrapados en situaciones que desafían su comprensión de la realidad. Los estudios sobre la manipulación psicológica dentro de las sectas fueron particularmente útiles para desarrollar las dinámicas de poder en la comunidad de *Montok*.

Para construir una representación verosímil y aterradora de la comunidad en *Montok*, se llevó a cabo una extensa investigación sobre sectas y tradiciones paganas. Esta investigación incluyó la consulta de documentales, libros y artículos que exploraban la historia, los rituales y la psicología de estas comunidades. Documentales como *Holy Hell* (2016) y *Wild Wild Country* (2018) aportaron una visión interna de la vida dentro de una secta y los métodos de manipulación utilizados por sus líderes. Estos documentales fueron fundamentales para comprender cómo las sectas captan y controlan a sus miembros, y esta información se utilizó para desarrollar las tácticas de manipulación empleadas por la comunidad en *Montok*.

Además de los documentales, el libro *Las sectas: Un testimonio vivo sobre los mesías del terror en España* (Salarrullana, 1988), ofreció una comprensión accesible y concisa de cómo funcionan las sectas, desde la captación de nuevos miembros hasta el mantenimiento del control psicológico. Esta información se utilizó para crear la estructura de la comunidad en *Montok*, sus rituales y la manera en que manipulan y controlan a sus miembros. La investigación sobre tradiciones paganas incluyó también la consulta de blogs y videos en YouTube sobre las tradiciones de diferentes países. Estos recursos en línea proporcionaron información valiosa sobre los rituales y creencias paganas, permitiendo una representación auténtica y detallada en el cortometraje.

Influencias y referencias

Montok se nutre de diversas influencias cinematográficas y literarias que han moldeado su narrativa, estética y atmósfera, ayudando a definir el enfoque único del proyecto dentro del género del horror folk.

Influencias cinematográficas

Midsommar: La Luz del Día como Vehículo del Terror

La película *Midsommar* (2019), dirigida por Ari Aster, se destacó por su capacidad de generar terror en plena luz del día, rompiendo con la convención de que el terror debe ocurrir en la oscuridad. *Montok* adoptó esta técnica para algunas de sus escenas más inquietantes, utilizando la luz y la estética pastoral para crear un contraste perturbador con los eventos horribles que se desarrollan.

Como puede verse en la Figura 1, la escena final de la película, donde la cabaña es quemada como parte de un ritual, ha sido una fuente de inspiración directa para el final de *Montok*. Este momento no solo es visualmente impactante, sino que también simboliza la culminación de un proceso ritualístico. Al igual que en *Midsommar* (2019), el final de *Montok* utiliza el fuego como un elemento purificador y destructivo, cerrando la narrativa con una imagen poderosa.

Figura 1

Referencia a *Midsommar* (2019) en una de las escenas de *Montok*



Nota. Captura de pantalla de la película dirigida por Ari Aster.

Además, *Midsommar* (2019) explora el choque cultural y las tradiciones extrañas de una comunidad aislada. Este tema se refleja en *Montok*, donde los protagonistas se enfrentan a las inquietantes prácticas de los habitantes de la isla. La manera en que *Midsommar* aborda las costumbres y rituales paganos ha influenciado la representación de la secta en *Montok*, creando un entorno donde la normalidad y la aberración coexisten de manera perturbadora.

Hereditary: El Horror Familiar

Por otro lado, *Hereditary* (2018) influyó en el desarrollo de personajes y la construcción de la tensión psicológica. La forma en que esta película explora el trauma familiar y los secretos oscuros sirvió de inspiración para la relación entre el padre y el hijo en *Montok*, así como para la revelación gradual de los horrores que acechan en la comunidad.

En *Montok*, la relación entre el padre y el hijo es fundamental, y su viaje a la isla remota tras la muerte de la abuela desencadena una serie de eventos aterradores. Al igual que en *Hereditary* (2018), el cortometraje explora cómo los lazos familiares pueden ser una fuente de terror, especialmente cuando están entrelazados con fuerzas oscuras.

The Wicker Man: La Comunidad y el Ritual

The Wicker Man (1973), de Robin Hardy, es una piedra angular del horror folk y una influencia crucial para *Montok*. Esta película clásica narra la historia de un policía que investiga la desaparición de una niña en una isla remota, sólo para descubrir que los habitantes practican antiguos rituales paganos.

Esta película proporcionó una hoja de ruta sobre cómo integrar elementos de folklore y tradiciones paganas en la narrativa. La representación de una comunidad aislada con prácticas religiosas extremas en *The Wicker Man* (1973) ayudó a dar forma a la secta de *Montok*, desde sus rituales hasta su estructura social.

Otras influencias cinematográficas

Además de *Midsommar* (2019), *Hereditary* (2018) y *The Wicker Man* (1973), *Montok* se ha inspirado en una variedad de películas que han dejado su huella en el género del terror:

-Us (2019): La exploración de los dobles y el miedo al otro en la película de Jordan Peele ha influenciado la creación de la atmósfera de paranoia y desconfianza en *Montok*.

-Get Out (2017): También de Jordan Peele, *Get Out* ha inspirado el uso del comentario social y la crítica a través del género de terror.

-Mother! (2017): La película de Darren Aronofsky ha influenciado la manera en que se construye el caos progresivo en *Montok*, especialmente en términos de cómo los eventos se intensifican hacia un clímax apocalíptico.

4.1.3 Creación de Rituales y Tradiciones Paganas

Desde el principio, quise incluir elementos de rituales y tradiciones paganas en la trama. El monstruo de la historia, un demonio basado en Bael, es central en la narrativa. Bael es una deidad mencionada en textos antiguos, a menudo considerada como uno de los ayudantes del diablo en la tradición judeocristiana, asociado con la manipulación y la corrupción. Además, Bael tiene la habilidad de cambiar de forma durante un breve periodo de tiempo, lo que le permite hacerse pasar por otros personajes, como ocurre cuando se hace pasar por el padre en la historia. Aunque al principio consideré elementos de satanismo convencional, las películas como *Midsommar* me inspiraron a optar por tradiciones nórdicas.

Para desarrollar estos rituales, investigué sobre celebraciones como el *Midsommar* y otras tradiciones nórdicas, utilizando videos en YouTube y blogs especializados. Así, creé una tradición ficticia llamada *Eldkväll*, una ceremonia que coincide con un

eclipse lunar y se utiliza para invocar al demonio y restaurar la fertilidad de las cosechas de la isla. Este ritual incluye sacrificios y ceremonias que combinan elementos de las tradiciones paganas nórdicas con mi propia visión creativa.

El demonio Bael, aunque no se menciona explícitamente en el guion, es fundamental para el horror en *Montok*. Su presencia y la influencia sobre los habitantes de la isla crean una atmósfera de constante amenaza. Los rituales diseñados para invocarlo están llenos de simbolismo y detalles significativos. Por ejemplo, el eclipse lunar simboliza la convergencia de fuerzas sobrenaturales, un momento en que el velo entre los mundos se adelgaza, permitiendo la invocación de entidades poderosas. Los sacrificios representan la entrega de lo máspreciado por parte de los habitantes de la isla para obtener favores sobrenaturales, mientras que la habilidad de Bael para cambiar de forma simboliza la naturaleza engañosa y traicionera del mal.

En resumen, la investigación y las fuentes consultadas fueron cruciales para dar forma a *Montok*. Desde las técnicas narrativas aprendidas en *El libro del guion* (1979) de Syd Field, hasta las influencias cinematográficas de *Midsommar* (2019), *Hereditary* (2018) y *The Wicker Man* (1973), y la profunda comprensión de las dinámicas de las sectas y las tradiciones paganas, cada elemento contribuyó a crear una historia rica, verosímil y aterradora. Esta base sólida de investigación no solo mejoró la calidad del guion, sino que también permitió una representación auténtica y respetuosa de los temas tratados.

4.2 Herramientas Utilizadas

Para la elaboración del guion de *Montok* se emplearon varias herramientas que facilitaron la organización de ideas, su escritura y la búsqueda de inspiración. Estas herramientas permitieron mantener un flujo de trabajo eficiente y creativo, adaptándose a las necesidades de cada etapa del proceso.

4.2.1 Freeform

Freeform es una aplicación de pizarra virtual que se utilizó ampliamente durante la fase inicial de desarrollo de *Montok*. Esta herramienta permitió crear un espacio dinámico donde se podían organizar ideas, imágenes y notas de manera visualmente atractiva. En Freeform, se creó un collage con las películas y escenas que sirvieron de inspiración, así como listas de tareas, enlaces a investigaciones y esquemas de la trama. Además, se utilizó para desarrollar la estructura de la semana en la que se basa la narrativa de *Montok*, permitiendo una visualización clara de los eventos diarios y su desarrollo a lo largo de la historia.

todas las ideas que me iban surgiendo, hacía bocetos sobre ciertas escenas y, en general, exploraba diferentes conceptos y posibilidades para la historia.

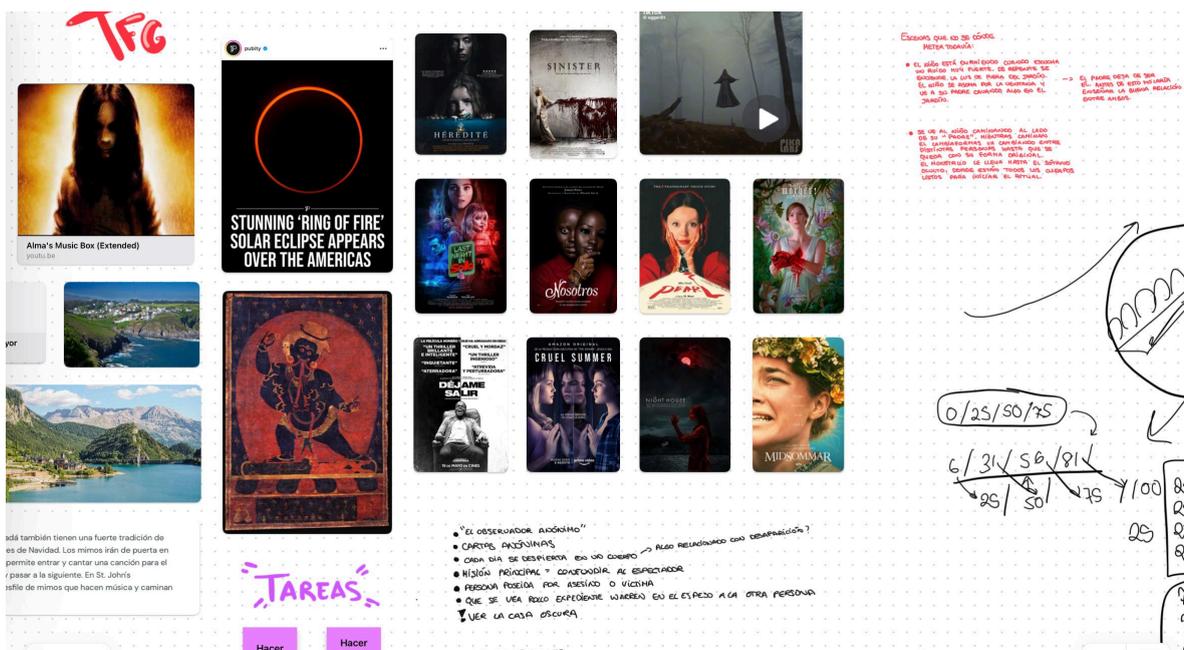
Al principio, la trama giraba en torno a la idea de que Steve y Daniel se mudaran a un pueblo nuevo después del fallecimiento de la madre de Daniel. En este pueblo, habría una serie de muertes relacionadas con los doce apóstoles de la Biblia, lo cual generaría una serie de eventos oscuros y perturbadores.

Otra versión inicial de la historia implicaba la desaparición de varios niños en el pueblo, lo que conduciría a una investigación por parte de Daniel.

Esta trama fue evolucionando hasta centrarse en la historia actual, donde el viaje al pueblo es motivado por la muerte de la abuela y el descubrimiento de una secta con rituales oscuros.

Figura 3

Fragmento de los apuntes tomados en Freeform



4.3.2 Collage de Inspiración

Una vez establecida la idea bruta, se creó un collage con imágenes y referencias visuales de películas y escenas que sirvieron de inspiración para *Montok*. Este collage incluía material de películas como *Sinister* (Derrickson, 2012), *Us* (Peele, 2019), *Pearl* (West, 2022), *Mother!* (Aronofsky, 2017), *Get Out* (Peele, 2017), entre otras. La finalidad de este collage era capturar el tono, la atmósfera y los elementos visuales que se querían incorporar en el cortometraje. Tener una representación

visual de las inspiraciones me ayudó a mantener una dirección clara y coherente durante todo el proceso de desarrollo.

4.3.3 Desarrollo de la Trama por Días

Freeform permitió organizar la trama de *Montok* de manera estructurada, planificando los eventos día a día. La historia del cortometraje se desarrolla a lo largo de una semana, por lo que, como puede verse en la Figura 3, se creó una tabla dividida en dos columnas: mañana y noche, con siete filas, cada una representando un día de la semana.

Figura 3

Tabla de Freeform con el desarrollo temprano de la trama

	MAÑANA	NOCHE
Día 1	Viaje al pueblo, muerte de la abuela. Van de compras, conoce niña y su madre. El niño explora la casa. Se presenta la relación distante con su padre. Cenar comida basura.	Se escuchan campanas, lo cual quiere decir que han entregado a la abuela en el ritual
Día 2	El padre va de caza y el niño explora la casa	?
Día 3	una comida, celebración o algo parecido. Atop de la luna? cosecha? es una comida antes de que venga baal.	Al padre le ataca Baal mientras el niño duerme.
Día 4	por la mañana el niño ve raro a su padre. ?	Día y noche de la canción
Día 5	el niño se da cuenta que no hay mas niños en el pueblo. Su amiga ha desaparecido y su padre actúa cada vez mas raro	Vemos al padre observar al niño a escondidas mientras duerme.
Día 6		Día del ritual. Se descubre lo que ha pasado con los niños y que el <u>protá</u> es la clave.

Por ejemplo, en el primer día se anotaron eventos como la llegada de Steve y Daniel a *Montok*, el encuentro con Sara y la exploración de la casa de la abuela. En los días siguientes, se añadieron eventos clave como el descubrimiento de elementos extraños en el pueblo, las interacciones con los habitantes y las festividades locales. Esta metodología facilitó la organización de la narrativa y permitió identificar posibles huecos o inconsistencias en la trama, que se podían ajustar y mejorar antes de empezar la escritura del guion.

Además, durante el desarrollo de la trama, surgieron ideas para escenas específicas que se querían incluir en el cortometraje. Freeform permitió anotar y organizar estas escenas sueltas, para luego integrarlas de manera coherente en la narrativa. Algunas escenas originales, como el ataque del monstruo al padre o la realización

del ritual de Eldkväll, ya estaban pensadas desde antes. Además, en Freeform se desarrollaron todos los elementos del lore que envuelve a *Montok*, incluyendo los símbolos, los rituales, y las descripciones de los personajes.

Este enfoque permitió también incorporar referencias y homenajes a otras películas. Por ejemplo, la escena final en la que se quema la cabaña está inspirada en *Midsommar*, mientras que la aparición de la sombra de la abuela detrás de Daniel durante su investigación toma referencia de *Hereditary* (Aster, 2015). La escena de los farolillos en el lago, que se apagan una vez cruzan al otro lado, se basa en una escena similar de la película animada *Kubo and the Two Strings* (Knight, 2016)

Freeform fue, por tanto, una herramienta fundamental no solo para la organización de la trama, sino también para el desarrollo creativo de escenas específicas y detalles menores que enriquecen la historia.

4.4 Escritura en Celtx

Una vez tuve toda la trama desarrollada y organizada en Freeform, decidí trasladar todo a CELTX para comenzar la escritura del guion. El proceso fue relativamente sencillo, ya que al tener toda la estructura clara, solo tuve que seguir el esquema previamente creado. Utilicé las tablas y notas que había elaborado en Freeform para establecer la estructura inicial del guion en CELTX. Esto incluyó la división de la historia en actos y escenas, así como la organización de las secuencias clave que había planeado.

4.4.1 Primer Acto: Establecimiento del Mundo y los Personajes

El primer acto o planteamiento introduce a los personajes principales y establece el escenario y el tono de la historia. Aquí se detallan las circunstancias que llevaron a Steve y Daniel a *Montok*, así como su primer encuentro con los habitantes del pueblo. En esta fase inicial, trabajé en la creación de diálogos que fueran naturales y al mismo tiempo reveladores. Por ejemplo, los primeros intercambios entre Steve y Daniel están diseñados para mostrar la cercanía y la dependencia mutua que tienen, estableciendo una base emocional sólida. Las interacciones con los habitantes de *Montok*, como el primer encuentro con Sarah y su familia, también fueron importantes para introducir sutilmente los elementos perturbadores. Sin embargo, la mayoría de los eventos en este acto se centran en la llegada al pueblo, en el funeral de la abuela y la exploración inicial de la casa.

4.4.2 Segundo Acto: Desarrollo del Conflicto

El segundo acto o desarrollo se centra en el creciente conflicto y las complicaciones que enfrentan los personajes. En esta fase, la historia se adentra en el misterio del pueblo y las extrañas tradiciones que los protagonistas comienzan a descubrir.

Daniel, mientras explora la casa de su abuela Beth, encuentra objetos extraños que aumentan la intriga y el suspense.

La ceremonia de Eldkväll marca el punto medio del segundo acto. En esta escena, la comunidad de *Montok* realiza un ritual que culmina con la invocación de Baal. La participación de Daniel en este ritual, guiado por los aldeanos, introduce un nivel de peligro tangible y significativo en la trama. Este evento es crucial ya que revela la verdadera naturaleza de la comunidad y la amenaza real que enfrentan los protagonistas.

Después del ritual, las complicaciones se intensifican. Baal, habiendo sido invocado, mata a Steve y toma su forma. Esta transformación añade una capa adicional de peligro, ya que Daniel comienza a percibir cambios en el comportamiento de su padre, lo que incrementa su preocupación y desconfianza. Los eventos cada vez más inquietantes en el pueblo elevan aún más la tensión.

4.4.3 Tercer Acto: Clímax y Resolución

El tercer acto o clímax y resolución se centra en la confrontación final y el desenlace de la trama. Tras descubrir la verdadera identidad de Baal, Daniel intenta escapar del pueblo. En su intento, se encuentra con Sarah y deciden huir juntos. El clímax se desarrolla cuando Baal, disfrazado nuevamente, esta vez como Sarah, lleva a Daniel al lugar del ritual final. Daniel se da cuenta del engaño demasiado tarde y finalmente no puede escapar de su destino.

4.4.4 Revisiones y Ajustes en el Proceso de Escritura

Durante la escritura de *Montok*, las revisiones y ajustes fueron cruciales para perfeccionar el guion y asegurar la coherencia de la historia. Al principio, intenté resolver todos los problemas por mi cuenta y no pedía mucho feedback, pensando que podría manejarlo solo. Sin embargo, me di cuenta rápidamente de que recibir opiniones externas era esencial para mejorar el guion y llevarlo al siguiente nivel.

Compartir el guion con amigos y familiares me permitió obtener opiniones valiosas que ayudaron a pulir varios aspectos de la narrativa. Un cambio significativo surgió a partir de una sugerencia: añadir una escena donde Steve va a cazar con Jacob, el padre de Sara. Esta escena no solo añadió profundidad a los personajes, sino que también ayudó a establecer el contexto del pueblo y explorar sus dinámicas internas. Otro cambio importante fue modificar el final para que Sara lograra escapar de la isla, añadiendo un giro inesperado y una dimensión adicional al desenlace de la historia.

Se hicieron varios ajustes en los diálogos para reflejar mejor las emociones y motivaciones de los personajes. La relación entre Steve y Daniel, así como la amistad de Daniel con Sara, fueron revisadas para asegurar que fueran creíbles y emocionalmente resonantes. También se trabajó en la estructura narrativa para mejorar el ritmo de la historia, asegurando que cada escena contribuyera al desarrollo de la trama y mantuviera el interés del espectador.

En cuanto a los detalles visuales y la ambientación, se realizaron ajustes para asegurar que todo se viera y se sintiera coherente. Los rituales, especialmente la ceremonia de Eldkväll y el clímax en la cabaña del bosque, fueron revisados para que fueran visualmente impactantes y sumergieran al espectador en la historia.

Gracias a la retroalimentación recibida y a la atención detallada a cada aspecto de la narrativa, *Montok* se convirtió en una historia coherente y efectiva dentro del género de terror. Este proceso destacó la importancia de la colaboración y la revisión constante en la creación de una obra cinematográfica.

5. Análisis del guion *Montok*

5.1 Sinopsis

Steve y su hijo de diez años, Daniel, llegan a la remota isla de *Montok* para asistir al funeral de Beth, la madre de la fallecida esposa de Steve y abuela de Daniel. Han heredado su casa y planean vaciarla para venderla. Aunque Steve ha visitado la isla unas pocas veces, esta es la primera vez para Daniel.

El ferry "Morning Star" los lleva a la isla, y desde el puerto, conducen su BMW negro por un frondoso bosque hasta llegar al pueblo. Al pasar por las calles estrechas, los habitantes del pueblo observan con curiosidad. Se detienen en una pequeña iglesia de piedra oscura.

Steve, visiblemente nervioso, da un discurso fúnebre en el atril de la iglesia, admitiendo que no conocía bien a Beth. Mientras tanto, Daniel se siente incómodo cuando un hombre le sonríe de manera inquietante.

Después del funeral, Steve y Daniel van a un supermercado local. Allí se encuentran con Ellen, una antigua amiga de Steve, quien invita a Daniel a conocer a su hija Sarah, una niña extrovertida de la misma edad de Daniel. Sarah está organizando la tienda y Daniel le ayuda mientras mantienen una conversación. Sarah le cuenta que nunca ha salido del pueblo y que sueña con ser una artista.

Al llegar a la casa de Beth, una antigua construcción de madera rodeada por un jardín, Steve se ocupa de encender la caldera mientras Daniel explora la casa y elige una habitación donde parar la estancia. La primera noche transcurre en calma,

con Steve y Daniel cenando pizza y viendo una película antes de que ambos se vayan a dormir.

A la mañana siguiente, Steve se va de caza con Jacob, padre de Sarah. Jacob le explica a Steve las dificultades de la isla y cómo todos dependen de su tienda para conseguir provisiones. Mientras tanto, Daniel, explorando la casa, entra en el despacho de su abuela. Revisando la estantería, encuentra un álbum de fotos. En él, ve imágenes de su abuela con niños y, sin darle mucha importancia, no se percata de que también hay fotos de ella participando en una especie de ritual.

En ese momento, Sarah llama a la puerta de la casa de Daniel y le invita a dar un paseo. Daniel acepta y salen juntos. Mientras caminan, Daniel le pregunta a Sarah si conocía a su abuela. Sarah responde que en *Montok* todos se conocen y menciona que Beth era una persona muy querida en el pueblo. Daniel expresa su deseo de haberla conocido mejor.

Durante el paseo, Daniel le propone a Sarah que pase las vacaciones de verano en su ciudad, a lo que Sarah responde que le encantaría, pero que no puede. Daniel insiste, mencionando todas las cosas divertidas que podrían hacer juntos. Sin embargo, Sarah se pone seria y le explica que tiene que cuidar de la tienda y que no puede dejar el pueblo. Finalmente, se enfada cuando Daniel sigue insistiendo.

En su camino, ven a Jacob y a Steve a lo lejos. Jacob también los ve y se da cuenta de la presencia de Sarah, mostrando una expresión de desaprobación.

Más tarde, en la casa de Sarah, Ellen está en la cocina preparando una tarta mientras Sarah está en su habitación. Jacob entra de repente y la reprende violentamente por haberse acercado a Daniel. Ellen no se inmuta y sigue cocinando como si nada ocurriera.

Esa tarde, Ellen visita la casa de Steve para entregarles la tarta recién hecha. Ellen menciona la festividad tradicional del pueblo, "Eldkväll", y los invita a participar. Steve acepta amablemente.

Al llegar la noche, Steve y Daniel asisten a la ceremonia. El prado junto al lago está iluminado con hogueras y antorchas, y los aldeanos, vestidos con túnicas blancas, cantan y bailan alrededor de una gran hoguera con forma de una figura mítica. La atmósfera es extraña y misteriosa. Según avanza la noche el ritual da un giro oscuro, involucrando autolesiones. Los aldeanos fuerzan a Daniel a participar sin el consentimiento de su padre. Esto enfurece a Steve, quien decide que deben marcharse del pueblo cuanto antes. Sin saberlo, el ritual ha invocado a una figura demoníaca llamada Baal.

Esa misma noche, mientras Steve y Daniel duermen, comienzan a escucharse cantos extraños fuera de la casa. Steve se despierta y, armado con un bate de béisbol, se dirige a la puerta. Al abrirla, se encuentra con un coro de mujeres

vestidas con túnicas y un monstruo humanoide con cabeza de cabra, Baal. El monstruo ataca a Steve, hiriéndolo gravemente en el pecho. Aunque intenta escapar, Baal lo alcanza y le arranca el corazón, comiéndoselo. Baal, siendo un ente cambiaformas, se transforma en una réplica de Steve mientras las mujeres arrastran el cadáver fuera de la casa. Daniel se despierta al oír los ruidos, pero el falso Steve lo tranquiliza y le dice que vuelva a la cama.

A la mañana siguiente, el falso Steve actúa con normalidad, pero Daniel siente que algo no está bien. Durante el desayuno, Daniel expresa su deseo de irse del pueblo, lo que provoca una reacción violenta de su “padre”, y Daniel se encierra en su habitación. Esa noche, todos los niños del pueblo desaparecen en el interior del bosque, guiados por Baal. A la mañana siguiente, Daniel ve a su padre hablando con Jacob, quien le dice que Sara ha desaparecido. Pese a la iniciativa de Daniel de ir a buscarla, “Steve” le prohíbe salir de casa, sin embargo, aprovechando un momento en el que su “padre” estaba distraído, decide huir en busca de respuestas.

Daniel llega a la casa de Sara cuando se percata de un extraño símbolo pintado en la puerta. Desconcertado, Daniel analiza el resto de casas de la calle, descubriendo que todas tienen pintados símbolos similares. Entonces escucha unos sonidos procedentes del bosque. Cuando llega al final de la calle, Daniel ve a una fila de aldeanos, todos vestidos con túnicas blancas y cargando montones de paja, dirigirse hacia la montaña mientras cantan una canción extraña. Entre ellos, ve a Ellen, quien se percata de su presencia.

Asustado, Daniel regresa a casa y se encuentra a Steve mirando por la ventana. Cuando Daniel expresa su deseo de irse, Steve se vuelve amenazante y su cuerpo comienza a crujir y transformarse. Daniel, horrorizado, huye y se refugia en el despacho de su abuela, bloqueando la puerta mientras el monstruo golpea con furia.

Daniel logra escapar por una ventana y se encuentra con Sara, quien lo lleva hacia el bosque. Sin embargo, al llegar a un claro en el que se encuentran los aldeanos del pueblo, descubrirá que ella no es la verdadera Sara, sino el monstruo disfrazado de nuevo.

Daniel pierde la consciencia mientras el monstruo lo lleva a una cabaña piramidal situada en medio del claro. En su interior, se encuentran los cadáveres de los niños desaparecidos, incluido su padre y su abuela, todos con el corazón arrancado y reemplazado por flores. El monstruo lo sienta en un trono de paja, y la cabaña es incendiada en un macabro ritual.

Mientras la cabaña arde, fuera los habitantes del pueblo se arrodillan y cantan, y el paisaje se transforma, llenándose de vida. La verdadera Sara, quien había conseguido escapar, huye desesperadamente a través del bosque, cruzando un río

caudaloso hasta llegar a la playa. Con el último esfuerzo, se sube al barco de su padre y logra escapar. Mientras se aleja, la isla, ahora cubierta de vegetación fresca, se convierte en un símbolo del triunfo del mal.

5.2 Análisis de los personajes

5.2.1 Personajes principales

5.2.1.1 Steve

Steve Grey, de 42 años, es un hombre de estatura media, con cabello marrón ligeramente canoso y una barba de tres días. Steve es un empresario de Oregón, práctico y protector, preocupado por el bienestar de su hijo.

Al inicio de la historia, Steve llega a *Montok* con la intención de lidiar con el funeral de Beth y preparar la venta de su casa. Aunque inicialmente es escéptico sobre las tradiciones del pueblo, su enfoque principal es proteger a Daniel y garantizar su seguridad. Sin embargo, a medida que los eventos sobrenaturales comienzan a intensificarse, Steve es asesinado y reemplazado por un monstruo cambiaformas. Este cambio representa una alteración drástica en su carácter, transformándose de un protector amoroso a una figura siniestra y manipuladora, lo que enfatiza la corrupción de sus intenciones originales y añade un elemento de horror a su rol en la trama.

5.2.1.2 Daniel

Daniel Grey, de 10 años, es un niño de piel pálida y cabello castaño. Vive en Oregón con su padre, Steve. Daniel es curioso y sensible, con una relación cercana y positiva con su padre. Aunque ha crecido sin su madre, su vida con su padre ha sido estable y llena de cariño. Daniel es un niño observador, que inicialmente muestra cierta timidez pero que tiene una fuerte determinación y una voluntad de enfrentar lo desconocido.

A lo largo de la trama, Daniel enfrenta múltiples situaciones que desafían su percepción de seguridad y le obligan a tomar decisiones críticas por sí mismo. Desde la incomodidad inicial en el pueblo hasta el descubrimiento de las actividades oscuras y la transformación de su padre, Daniel muestra un crecimiento significativo. Aunque sigue siendo un niño vulnerable, la trama le fuerza a madurar rápidamente, enfrentando sus miedos y actuando con valentía en situaciones de extremo peligro. Su arco culmina con un intento desesperado de escapar y proteger su propia vida, demostrando una evolución de un niño dependiente a uno que puede enfrentarse a lo desconocido con determinación y coraje.

5.2.1.3 Beth

Beth es una mujer mayor, de aspecto severo, con rasgos marcados por la edad y una expresión firme. Es la madre de la fallecida esposa de Steve y abuela de Daniel. Beth es una figura influyente en *Montok*. Aunque fallecida al comienzo de la historia, su legado y sus decisiones pasadas tienen un impacto profundo en la narrativa.

A pesar de no estar viva durante los eventos de la historia, Beth juega un papel crucial a través de las revelaciones sobre su vida. Su conexión con las prácticas rituales del pueblo y su influencia en la comunidad se revelan progresivamente, pintando un cuadro complejo de una mujer que, aunque amada y respetada, también estuvo involucrada en actividades oscuras y secretas. Su legado impacta directamente en la trama y en la vida de su familia.

5.2.1.4 Sarah

Sarah, de 10 años, es una niña de cabello castaño ondulado. Vive en *Montok* y es la hija de Ellen y Jacob. Sarah es extrovertida y curiosa. Es amigable y tiene una actitud positiva pese a las restricciones de su entorno. Sarah sueña con ser artista y tiene un espíritu libre, aunque está limitada por las tradiciones y responsabilidades impuestas por su familia y la comunidad de *Montok*.

Sarah comienza como una niña sociable y abierta, que rápidamente forma un vínculo con Daniel. A lo largo de la historia, su carácter muestra una mezcla de valentía y vulnerabilidad, especialmente al intentar proteger a Daniel de los peligros del pueblo. Su arco culmina en una desesperada lucha por la supervivencia y la libertad, evidenciando su fuerte voluntad de escapar del destino impuesto por las tradiciones de *Montok* y su resiliencia frente a la adversidad.

5.2.2 Personajes secundarios

5.2.2.1 Jacob

Jacob, de 50 años, es un hombre robusto y trabajador con barba y cabello canoso. Es el padre de Sarah y un viejo amigo de Steve. Jacob lleva el peso de las responsabilidades del pueblo sobre sus hombros. Su apariencia refleja la dureza de la vida en *Montok* y su compromiso con la comunidad.

Jacob se introduce como un amigo leal y confiable, dispuesto a ayudar a Steve en su estancia en *Montok*. Sin embargo, su verdadera lealtad reside en las tradiciones del pueblo. A medida que la historia avanza, se revela como un cómplice en los

rituales oscuros, mostrando una faceta de su carácter que está dispuesta a sacrificar incluso a sus seres queridos por el bien de la comunidad. Su dualidad entre la amistad y la sumisión a las prácticas macabras de *Montok* resalta la complejidad de su personalidad.

5.2.2.2 Ellen

Ellen, de 40 años, es una mujer corpulenta con cabello castaño con algunas canas. Es la madre de Sarah y la esposa de Jacob. Ellen lleva la tienda del pueblo y está profundamente integrada en la vida y las tradiciones de *Montok*.

Ellen aparece inicialmente como una amiga comprensiva y hospitalaria, dispuesta a ayudar a Steve y a Daniel. Sin embargo, su implicación en las oscuras tradiciones del pueblo se vuelve evidente a medida que la historia avanza. Su personaje muestra una lealtad inquebrantable hacia las prácticas del pueblo, hasta el punto de participar en los rituales que amenazan a Daniel. Su arco revela una mujer dividida entre su papel de madre y su devoción a las tradiciones de *Montok*, mostrando la tensión entre la normalidad aparente y el horror subyacente en la comunidad.

5.2.2.3 Baal

Baal es una figura demoníaca inspirada en el demonio Bael, conocido como el ayudante del diablo. Su apariencia es terrorífica y cambia constantemente, pero a menudo se presenta como un monstruo humanoide con la cabeza de una cabra, ojos brillantes y garras afiladas.

Baal es invocado durante el ritual de Eldkväll como parte de un plan para devolver a *Montok* la capacidad de tener cosechas saludables. Su rol en la historia es ayudar a preparar el ritual que traerá prosperidad al pueblo. Baal puede cambiar de forma durante un breve periodo de tiempo, lo que utiliza para suplantar a Steve y engañar a Daniel. Su presencia desata una serie de eventos sobrenaturales y terroríficos, actuando como el catalizador de la tragedia que afecta a los personajes principales. Baal simboliza el mal y la corrupción que acechan a *Montok*, siendo fundamental para el desarrollo del horror en la historia.

5.2.2.4 Anciano del Pueblo

El anciano del pueblo es una figura venerable, con cabello y barba blancos, y rostro marcado por arrugas profundas. Es una figura respetada y temida, que desempeña un papel crucial en los rituales y tradiciones de *Montok*.

El anciano simboliza la continuidad de las tradiciones ancestrales de *Montok*. Su papel es crucial en la realización de los rituales y en mantener viva la cultura del pueblo. Aunque no tiene un arco narrativo propio, su interacción con los personajes principales y su liderazgo en los eventos rituales son esenciales para la progresión

de la historia. Representa la autoridad y el poder de las prácticas antiguas, siendo el guardián de los secretos oscuros del pueblo.

5.3 Análisis de Escenas Clave

En esta sección, se examinan las escenas fundamentales del cortometraje, agrupándolas en tres bloques principales: introducción y ambientación, ritual y conflicto, y conclusión y resolución. Este análisis permitirá entender mejor cómo se construye la narrativa y cómo cada escena clave impulsa la historia hacia su culminación.

5.3.1 Bloque 1: Introducción y Ambientación

5.3.1.1 Llegada a *Montok*

Steve y Daniel, llegan a la isla de *Montok* para asistir al funeral de Beth, la madre de la fallecida esposa de Steve. Esta escena establece el entorno aislado y misterioso de la isla, introduciendo a los protagonistas en un lugar desconocido. La llegada a *Montok* destaca la diferencia entre la vida en la ciudad y en la isla, creando una sensación de aislamiento y preparando al espectador para la atmósfera general de la historia.

5.3.1.2 Funeral de Beth

Durante el funeral, Steve da un discurso fúnebre que revela su relación distante con Beth y la complejidad emocional que enfrenta. Esta escena introduce a los habitantes del pueblo y muestra cómo los protagonistas se sienten incómodos en su presencia. El funeral profundiza en el trasfondo emocional de los personajes, estableciendo una conexión más profunda con el espectador y dando pistas sobre las dinámicas familiares y el ambiente del pueblo.

5.3.1.3 Encuentro con Sarah

En el supermercado, Daniel conoce a una niña local de su misma edad. Este encuentro es significativo porque introduce a Sarah, quien tendrá un papel crucial en la historia, y muestra la vida cotidiana en *Montok*. La conversación inicial entre Daniel y Sarah establece una conexión entre ambos personajes y resalta las diferencias culturales entre ellos. La escena también añade una capa de normalidad antes de que la trama se vuelva más oscura.

5.3.2 Bloque 2: Ritual y Conflicto

5.3.2.1 Ritual de Eldkväll

El ritual de Eldkväll es un punto de inflexión crítico en la historia. Inspirado en tradiciones nórdicas, este ritual revela la participación de los aldeanos en prácticas paganas para invocar a Baal, un ser demoníaco. La escena comienza con una celebración comunitaria que rápidamente se transforma en algo siniestro y perturbador. La revelación del verdadero propósito del ritual expone el lado oscuro del pueblo y sus tradiciones, aumentando significativamente la tensión.

5.3.2.2 Noche del Ataque

Tras el ritual, Steve es atacado brutalmente por Baal, quien lo mata y se transforma en su réplica. Esta escena es crucial porque marca el inicio del clímax de la historia. La brutalidad del ataque y la posterior transformación de Baal en Steve añaden una capa de horror psicológico, creando un sentido de urgencia y peligro inminente para Daniel, quien es ajeno al peligro. La muerte de Steve y la suplantación por parte de Baal marcan el principio del final.

5.3.2.3 Preparativos para el Ritual Final

Mientras Sarah canta *The House of the Rising Sun* en su estudio, se muestran los preparativos para el ritual final. La elección de esta canción es significativa, ya que su letra refleja la desesperación y la inevitabilidad del destino de los personajes. La escena combina la tranquilidad aparente de Sarah cantando con la inquietante preparación del ritual, sugiriendo su desacuerdo y resistencia ante lo que está por suceder.

5.3.3 Bloque 3: Conclusión y Resolución

5.3.3.1 Huida de Daniel

Daniel descubre la verdadera identidad de su "padre" y decide escapar. En su intento de huida, se encuentra con Sarah, quien también resulta ser Baal disfrazado. Esta escena muestra la lucha desesperada de Daniel por escapar del peligro. La revelación de la traición de quienes creía conocer intensifica la tensión y el suspense.

5.3.3.2 Cabaña Piramidal

Daniel, engañado por Baal, es llevado a una cabaña donde será sacrificado. Esta escena culmina la trama con la revelación de los cadáveres de los niños desaparecidos y de sus familiares. La quema de la cabaña simboliza la culminación de los rituales del pueblo.

5.3.3.3 Escape de Sarah

Finalmente, Sarah logra escapar de la isla. Esta escena cierra la historia, mostrando que aunque el mal prevalece en *Montok*, hay esperanza en su huida. Su desesperada carrera a través del bosque, su lucha en el río y su eventual escape en el barco de su padre contrasta con la transformación de la isla. El escape de Sarah añade una nota de resistencia y esperanza en medio de la tragedia.

6. Conclusión

El desarrollo del guion de *Montok* ha sido una experiencia increíblemente enriquecedora y desafiante. Desde el inicio, mi objetivo principal fue explorar los aspectos más oscuros y profundos de la fragilidad del ser humano a través del género del terror, y siento que he logrado plasmar esta visión en la narrativa del cortometraje.

Uno de los mayores desafíos durante el proceso de creación del guion fue la construcción del mundo de *Montok*. Elaborar la historia de la secta, sus creencias y el ritual que culmina en la invocación de Baal requirió una extensa investigación sobre sectas reales y prácticas religiosas extremistas. Me sumergí en documentales, libros y vídeos en YouTube que analizaban casos de sectas y sus técnicas de manipulación y control. Esta fase de investigación fue crucial para asegurar que la representación de la secta en *Montok* fuera lo más auténtica posible.

El proceso de escritura del guion también fue un viaje de autodescubrimiento. Al principio, mi intención inicial era grabar el cortometraje. Sin embargo, esta idea me limitaba, ya que trataba de evitar escenas que requerían un alto presupuesto. Al decidir centrar mi TFG en la elaboración y el análisis del guion, me liberé de esas limitaciones y pude desarrollar la historia con total libertad creativa.

Estoy particularmente orgulloso de cómo las escenas clave del guion lograron capturar la esencia de la historia y transmitir el tono de terror psicológico que quería. Aunque reconozco que mi guion tiene margen de mejora, estoy satisfecho con el resultado final. Es una historia que atrapa y tiene un gran potencial. A lo largo del proceso, he aprendido mucho sobre la escritura de guiones y sobre mí mismo como escritor. Estoy seguro de que estos aprendizajes se reflejarán en mis futuros trabajos.

En cuanto a las limitaciones, la principal ha sido la falta de experiencia previa en la escritura de guiones extensos y complejos. A pesar de ello, siento que he logrado superar muchas de estas dificultades gracias a la investigación y a las constantes revisiones. Otro desafío ha sido la necesidad de equilibrar la autenticidad y el respeto hacia el tema de las sectas, con la necesidad de crear una narrativa de terror efectiva y cautivadora.

De cara al futuro, mi mayor aspiración es poder llevar *Montok* a la pantalla. Sé que esto requerirá una considerable cantidad de recursos y apoyo financiero, especialmente debido a las escenas que implican efectos especiales y ambientaciones complejas. Sin embargo, estoy decidido a perseguir este sueño y espero encontrar las oportunidades adecuadas para hacerlo realidad.

En conclusión, *Montok* ha sido un proyecto apasionante que me ha permitido combinar mi amor por el terror con una profunda reflexión sobre la manipulación y el control en las sectas. Estoy orgulloso del resultado final, y aunque sé que el guion tiene margen de mejora, creo firmemente en su potencial y en las oportunidades que puede generar en el futuro. Espero que este trabajo inspire a otros estudiantes y cineastas, y contribuya a la creación de sus propias historias.

7. Bibliografía

- Actors, P. (2015, 22 julio). *6 pasos para analizar y trabajar el subtexto*. Premiere Actors.
<https://www.premiereactors.com/6-pasos-para-analizar-y-trabajar-el-subtexto/>
- Allen, W. (Director). (2014). *Holy Hell* [Película]. WRA Productions, Very Special Projects, Whitewater Films.
- Arnold, J. (Director). (1957). *El increíble hombre menguante* [Película]. Universal Pictures.
- Aronofsky, D. (Director). (2017). *Mother!* [Película]. Protozoa Pictures.
- Aster, A. (Director). (2015). *Hereditary* [Película]. A24.
- Aster, A. (Director). (2019). *Midsommar* [Película]. A24.
- Browing, T. (Director). (1931). *Drácula* [Película]. Universal Pictures.
- Bruckner, D. (Director). (2017). *The ritual* [Película]. The Imaginarium, Entertainment One.
- Carpenter, J. (Director). (1978). *Halloween* [Película]. Compass International Pictures, Falcon International Productions.
- Cohorn, J. (2019, 6 julio). *Midsommar Drags Grief and Horror into Broad Daylight*. Modern Horrors. Recuperado 18 de junio de 2024, de <https://modernhorrors.com/midsommar-drags-grief-and-horror-into-broad-daylight-review/>
- Darmel, A. (s. f.). *Niña mono sentado*. Pexels.
<https://www.pexels.com/es-es/foto/manos-nina-mono-sentado-7322009/>
- melancholiaphotography. (s. f.). *Hombre, café y al aire libre*. Pixabay.
<https://pixabay.com/es/photos/hombre-caf%C3%A9-al-aire-libre-lago-3803551/>

Derrickson, S. (Director). (2012). *Sinister* [Película]. Blumhouse Productions.

Donner, R. (Director). (1976). *La profecía* [Película]. 20th Century Fox.

Edward, T. (Director). (2017). *It comes at night* [Película]. A24.

Eggers, R. (Director). (2015). *The Witch* [Película]. A24.

Field, S. (1994). *El libro del guión: fundamentos de la escritura de guiones : una guía paso a paso, desde la primera idea hasta el guión acabado*.

Fisher, T. (Director). (1957). *La maldición de Frankenstein* [Película]. Hammer Productions.

Fisher, T. (Director). (1958). *Drácula* [Película]. Hammer Productions.

Friedkin, W. (Director). (1973). *El exorcista* [Película]. Warner Bros, Hoya Productions.

Fuster, J. (2021, 2 junio). *A Quiet Place. How the Sound Designers Made the Horrifying Prologue*. TheWrap.
<https://www.thewrap.com/quiet-place-ii-sound-designers-prologue/>

Glitter, V. (s. f.). *Niño Vestido Con Camiseta Blanca Y Verde Y Pantalones Verdes*. Pexels.
<https://www.pexels.com/es-es/foto/nino-vestido-con-camiseta-blanca-y-verde-y-pantalones-verdes-1620769/>

Hardy, R. (Director). (1973). *The wicker man* [Película]. British Lion Films.

Hellerman, J. (2023, 28 diciembre). *Second act film. No Film School*.
<https://nofilmschool.com/second-act>

Hitchcock, A. (Director). (1960). *Psicosis* [Película]. Paramount Pictures.

Homero. (2004). *La odisea*.

Hopper, T. (Director). (1974). *La matanza de Texas* [Película]. Bryanston Picture.

- Johnson, E. (2023, 15 septiembre). *The Secrets of Horror Movie Cinematography*. The Film Fund Blog.
<https://www.blog.thefilmfund.co/unlocking-the-secrets-of-horror-movie-cinematography-techniques-factors-and-tricks-to-heighten-suspense/>
- Kent, J. (Director). (2014). *The Babadook* [Película]. Entertainment One, Causeway Films, Smoking Gun Productions.
- Knight, T. (Director). (2016). *Kubo and the two Strings* [Película]. Laika Entertainment.
- Lovercraft, H. P. (2016). *El horror sobrenatural en la literatura*. NoBooks Editorial.
- Magners, M. (s. f.). *Mujer feliz sonriente*. Pexels.
<https://www.pexels.com/es-es/foto/persona-mujer-feliz-sonriente-5336157/>
- Marshall, N. (Director). (2005). *The descent* [Película]. Celador Films.
- McKee, R. (2009). *El guión: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*.
- Meirick, C., & Meirick, C. (2023, 6 mayo). *Horror Movie Lighting: Techniques that the Masters Use*. Scary Studies.
<https://www.scarystudies.com/horror-movie-lighting/>
- Miyamoto, K. (2023, 14 julio). *What is Three-Act Structure and how do you use it in screenwriting?* ScreenCraft.
<https://screencraft.org/blog/what-is-three-act-structure-and-how-do-you-use-it-in-screenwriting/?%20This%20Movie%20Genre%20Has%20Been%20the%20Box%20Office%20King>
- Myrick, D., & Sánchez, E. (Directores). (1999). *El proyecto de la bruja de Blair* [Película]. Artisan Entertainment, Haxan Films.
- Nakata, H. (Director). (1998). *Ringu* [Película]. Kadokawa Shoten, Omega Project.
- Neumann, K. (Director). (1958). *La Mosca* [Película]. 20th Century Fox.

Of, H. W. E. (1766). *The castle of Otranto*.

Pacing a Novel: Practical Tips | The Blog | The Novelry. (s. f.).

<https://www.thenovelry.com/blog/pacing-a-novel#:~:text=As%20Stephen%20King%20says%2C%20%27You,key%20to%20keeping%20readers%20engaged.>

Peele, J. (Director). (2017). *Get Out* [Película]. Blumhouse Productions, QC Entertainment.

Peele, J. (Director). (2019). *US* [Película]. Blumhouse Productions, Universal Pictures, Monkeypaw Productions, QC Entertainment, Dentsu Inc, Fuji TV, Perfect World Pictures.

Peli, O. (Director). (2007). *Paranormal activity* [Película]. Blumhouse Productions.

Poe, E. A. (1884). *El Cuervo: Libro bilingüe English/Español*. BiBook.

Poe, E. A. (2019). *El corazón delator*. MB Cooltura.
(Obra original publicada 1843)

Polanski, R. (Director). (1968). *El bebé de Rosemary*.
William Castle Productions.

Puglisi, B. (2022, 12 octubre). *5 Important Ways to Use Symbolism in Your Story*. WRITERS HELPING WRITERS®.
<https://writershelpingwriters.net/2014/07/5-important-ways-use-symbolism-story/>

Radcliffe, A. W. (2015). *Los misterios de Udolfo*. CreateSpace. (Obra original publicada 1794)

Romero, G. (Director). (1968). *La noche de los muertos vivientes* [Película].
Image Ten, Laurel Group, Market Square Productions, Off Color Films.

- S Cunningham, S. (Director). (1980). *Viernes 13* [Película]. Paramount Pictures.
- Salarrullana, P. (1988). *Las sectas: un testimonio vivo sobre los mesías del terror en España*. Ediciones Temas de Hoy.
<https://archive.org/details/salarrullana-pilar-sectas/mode/2up>
- Shelley, M. (2007). *Frankenstein*. Pearson Education India. (Obra original publicada 1818)
- Shimizu, T. (Director). (2002). *Ju-on: The Grudge*. Oz Company.
- Team, D. (2023, 21 junio). *Dramatic Irony: Definition and examples for Writers*. Daisy Blog. Recuperado 18 de junio de 2024, de <https://blog.daisie.com/understanding-dramatic-irony-definition-and-examples-for-writers/>
- Walpole, H. (1998). *El Castillo de Otranto*. (Obra original publicada 1766)
- Way, C., & Way, M. (Directores). (2018). *Wild wild country* [Serie]. Duplass Brothers Productions.
- West, T. (Director). (2022). *Pearl* [Película]. A24.
- Whale, J. (Director). (1931). *Frankenstein* [Película]. Universal Pictures.
- Wiene, R. (Director). (1920). *El gabinete del Dr. Caligari* [Película]. UFA.