



Universidad de Valladolid

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

Terror found footage: concepción y desarrollo del cortometraje
Dybbuk

Autora: Laura Cardeli Gómez

Tutor: Álvaro Martín Sanz

**MÁSTER EN CINE, COMUNICACIÓN E INDUSTRIA
AUDIOVISUAL**

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad

Curso

2024-2025

Resumen

Este Trabajo de Fin de Máster consiste en la creación del cortometraje de terror Dybbuk, desarrollado en formato *found footage* y con una estética influida por el *analog horror*. El objetivo principal ha sido explorar la representación del miedo desde una narrativa subjetiva, utilizando recursos limitados y bajo presupuesto. El trabajo combina una contextualización teórica sobre el cine de terror y el subgénero found footage, con una memoria práctica que documenta todo el proceso creativo, desde la concepción de la idea y la escritura de guion hasta el rodaje, montaje y postproducción. Dybbuk es un cortometraje que busca construir una atmósfera progresivamente incómoda e inquietante mediante el deterioro visual y sonoro del material y se plantea como una reflexión sobre los límites entre la ficción y el documental.

Palabras clave: terror, cortometraje, found footage, guion, rodaje, postproducción

Abstract

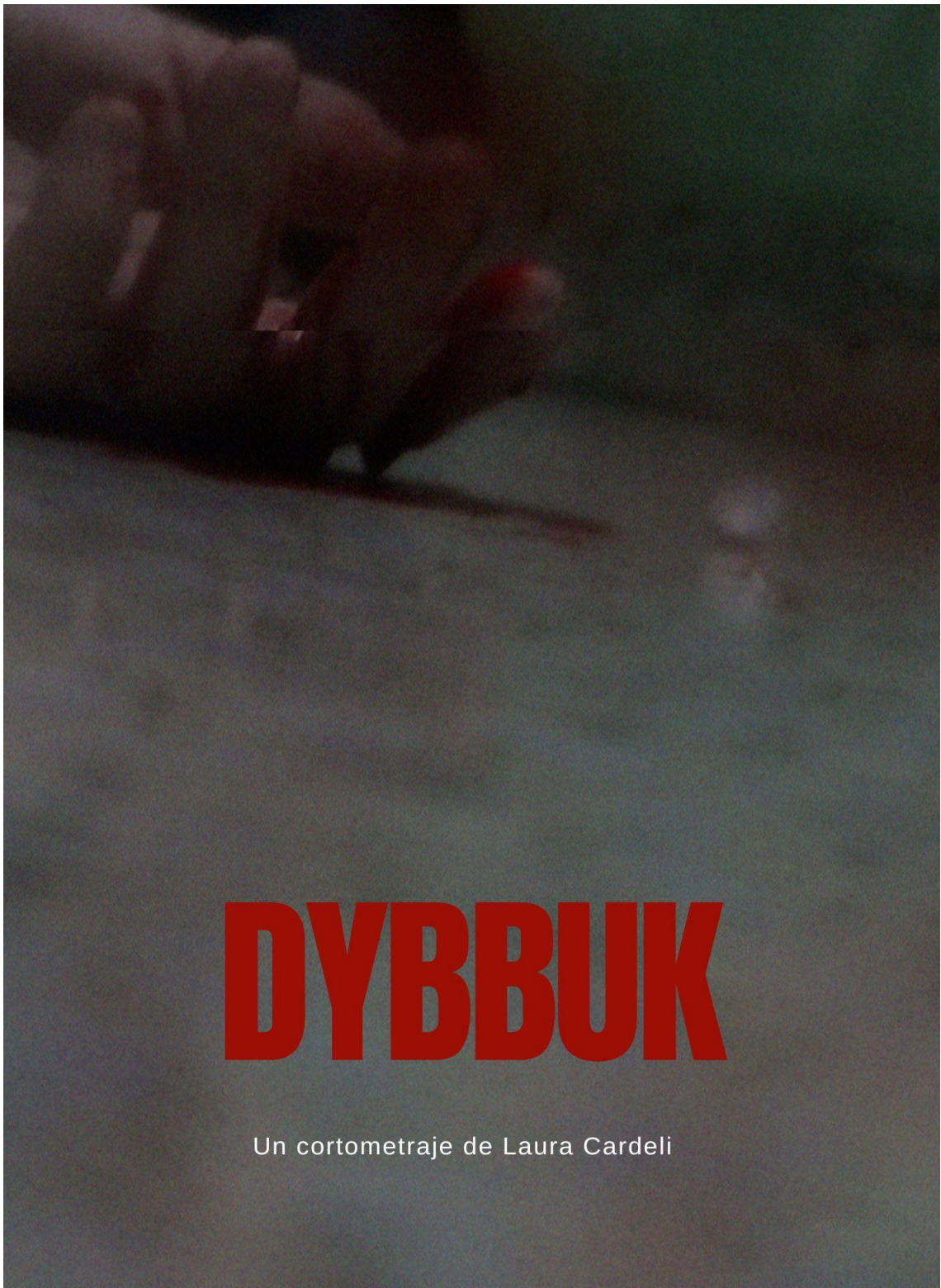
This Master's Thesis consists of the creation of the horror short film Dybbuk, developed in found footage format and with an aesthetic influenced by analog horror. The main objective was to explore the representation of fear from a subjective narrative, using limited resources and a low budget. The work combines a theoretical contextualisation of horror cinema and the found footage subgenre, with a practical memory that documents the entire creative process, from the conception of the idea and scriptwriting to shooting, editing and post-production. Dybbuk is a short film that seeks to build a progressively uncomfortable and disturbing atmosphere through the visual and sound deterioration of the material and is conceived as a reflection on the limits between fiction and documentary.

Keywords: horror, short film, found footage, script, filming, postproduction

Contenido

1. Introducción	5
1.1. Motivación	5
1.2. Justificación del tema y formato	6
2. Marco teórico	8
2.1. El cine de terror.	8
2.2. Terror Found Footage	8
2.3. Found footage, impacto en el mercado.	10
2.4. Referencias audiovisuales	11
2.5. La leyenda de la caja Dybbuk.	13
3. Metodología	14
4. Memoria del proyecto	15
4.1. Ficha técnica	15
4.2. Mapa de públicos	15
4.3. Presupuesto	16
4.4. Idea Inicial	16
4.5. Sinopsis argumental	17
4.6. Tratamiento	18
4.7. Construcción de personajes	19
4.8. Guion	21
4.9. Guion técnico y storyboard	23
4.10. Tratamiento visual y sonoro	23
4.11. Localización y dirección de arte	25
4.12. Elección del reparto	26
4.13. Rodaje	27
4.14. Posproducción	29
4.15. Creación del póster	30
5. Conclusiones	32
6. Bibliografía	33
7. Filmografía mencionada	35
8. Índice de figuras	36
Anexos	37

Enlace de reproducción del cortometraje	37
Guion	38
Storyboard	51
Dossiers de vestuario y maquillaje	55
Póster	65



<https://youtu.be/KRpUKsyC5J8>

1. Introducción

El cine de terror ha destacado históricamente por su capacidad de provocar reacciones intensas en el espectador, sirviendo como vehículo para representar lo desconocido, lo reprimido y lo incontrolable. Dentro de este amplio género, el subgénero del *found footage* ha ganado fama en las últimas décadas por ofrecer un enfoque más realista e inmersivo al espectador.

El presente Trabajo de Fin de Máster de modalidad profesional tiene como objetivo la concepción y realización de un cortometraje de terror titulado [Dybbuk](#), el cual se desarrollará íntegramente en formato *found footage* (metraje encontrado). La propuesta busca no solo crear una obra cinematográfica breve sino también reflexionar sobre el proceso creativo y técnico que conlleva su realización, aplicando los conocimientos teóricos y prácticos que se han adquirido a lo largo del máster.

La metodología seguida combina el análisis con el trabajo práctico, ofreciendo una visión completa del proyecto tanto en términos de contenido como de forma. A lo largo del documento se detallarán las fases de desarrollo del cortometraje, se justificarán las elecciones en cuanto a género, formato y estética y se expondrá una reflexión final sobre los aprendizajes obtenidos.

1.1. Motivación

Desde que era pequeña he sentido una atracción especial hacia el cine de terror, me fascinaban las historias que conseguían hacerme mirar detrás de la puerta, encender la luz del pasillo o taparme con las sábanas por la noche. Con el tiempo, el miedo inicial se transformó en curiosidad y después en una admiración profunda por el género. Dentro de sus vertientes el *found footage* es, casi siempre, la que más me gusta por la manera de contar la historia desde dentro, con una cámara temblorosa que hace que sientas como si estuvieras viendo algo que nunca debiste ver.

Esa conexión con el género es una de las principales razones por las que decidí que mi Trabajo de Fin de Máster girara en torno al terror *found footage*, pero no es solo una cuestión de gustos, también tiene su motivación práctica y creativa. El *found footage* ofrece una libertad expresiva que requiere pocos medios. Su estética permite grabar sin grandes despliegues técnicos, sin necesidad de equipos caros o recursos profesionales. De hecho, muchas veces cuanto más “imperfecto” se ve, más auténtico parece. Esa cualidad

me pareció ideal para enfrentarme a un proyecto como este en el que, a la dificultad de ser terror hay que añadir la dificultad de asumir múltiples roles dentro de un equipo reducido y en el que los recursos tanto prácticos como económicos eran limitados.

Lejos de ser una barrera, esas limitaciones técnicas se convirtieron en parte de la propuesta creativa. Poder trabajar con la cámara como si fuera un personaje más, justificar los errores de encuadre, los cortes abruptos o los problemas de iluminación no como fallos sino como parte del estilo narrativo me permitió centrarme en lo que de verdad quería contar y en como generar tensión con lo mínimo, un silencio, un objeto fuera de lugar, un golpe seco, una sombra donde no debería haber nada...

También tenía la necesidad de contar algo pequeño y contenido. Una historia que pudiera desarrollarse en mínimo tiempo en un solo espacio, con pocas personas pero que aun así tuviera impacto. En ese sentido *Dybbuk* es el resultado de muchas ideas que me han acompañado desde hace años: el interés por las leyendas y la curiosidad por la necesidad de la gente de investigar lo sobrenatural y grabarse sin saber lo que pueda pasar.

Dybbuk es un proyecto que me ha permitido reunir estas ideas en una historia breve que creo que, si bien a momento de escribir esto aún no sé cómo habrá resultado el rodaje, creo que refleja claramente el tipo de cine que me inspira y que me gustaría seguir explorando y sobre todo que muestra mi identidad como creadora audiovisual.

1.2. Justificación del tema y formato

La elección del género de terror y del formato *found footage* para la realización de este cortometraje se justifica tanto por su relevancia en el panorama cinematográfico actual como por su conveniencia para ser abordado como proyecto académico. El terror, históricamente infravalorado en muchos círculos de críticos, ha demostrado ser uno de los géneros más versátiles, fértiles y que han ido en aumento de popularidad (Figura 1.), ya que, lejos de limitarse a provocar miedo, el cine de terror ofrece un espacio simbólico de exploración de temáticas muy vinculadas con la psicología, los miedos sociales, la ruptura con la realidad y los límites de la percepción.

En particular el subgénero del *found footage* ha adquirido un lugar destacado desde finales del siglo XX, especialmente en el cine amateur y de bajo presupuesto. Obras como *The Blair Witch Project* (Myrick & Sánchez, 1999), *Paranormal Activity* (Peli, 2007) o [REC] (Balaguero & Plaza, 2007) son ejemplos de que el recurso del metraje encontrado no solo es eficaz a nivel narrativo sino también estéticamente potente y comercialmente muy

viable. El uso de la cámara diegética como punto de vista narrativo permite establecer una conexión directa con el espectador, generar una atmosfera de realismo casi documental y potenciar la inmersión emocional a través de una estética imperfecta y fragmentada.

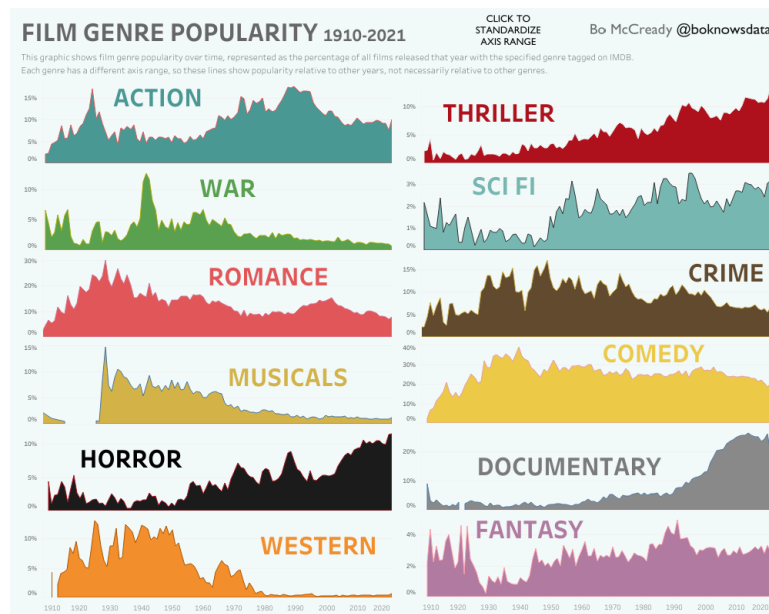


Figura 1 Popularidad de distintos géneros de cine 1910-2021
Fuente: Bo McCready (2022).

2. Marco teórico

2.1. El cine de terror.

El cine de terror ha formado parte de la historia del cine desde sus inicios. Desde *Le Manoir du Diable* (1896) de Georges Méliès, hasta las grandes producciones actuales, este género ha evolucionado en paralelo con los avances tecnológicos, los cambios socioculturales y los miedos colectivos. El terror cinematográfico ofrece una vía de expresión privilegiada para manifestar lo reprimido y lo inconsciente, dando forma simbólica a las amenazas que acechan tanto en lo individual como en lo social (Wells, 2000).

Más allá del simple susto o del entretenimiento pasajero, el cine de terror tiene una función catártica, permite al espectador enfrentarse a sus miedos más profundos en un entorno controlado. Según Robin Wood (2020), el monstruo en el cine de terror representa “lo reprimido” que retorna para vengarse y por ello el género siempre tiene un componente ideológico. Es, en este sentido, un género que habla del miedo al cambio, a lo desconocido y a lo diferente.

El terror se ha adaptado a los códigos de cada época, desde los monstruos clásicos de los años 30 (como Frankenstein o Drácula) hasta las historias de posesiones, asesinos y terrores tecnológicos del siglo XXI. Cada subgénero responde a un tipo de ansiedad colectiva o individual. El cine de terror es, en consecuencia, un termómetro cultural que revela las fracturas de una sociedad en crisis o transformación. (Pinedo, 1998)

2.2. Terror Found Footage

El cine de terror ha dado lugar a una gran variedad de subgéneros, cada uno con sus propias convenciones temáticas, estéticas y narrativas. Esta diversidad refleja la capacidad del terror para adaptarse a distintas épocas, contextos culturales y sensibilidades sociales. Tal como señala Kim Newman (2011) el terror es una forma viva y cambiante lo que explica su constante reinención a través de diferentes subgéneros.

Entre los subgéneros más reconocibles se encuentran el terror gótico, caracterizado por ambientes decadentes, castillos y figuras sobrenaturales, el slasher, donde un asesino persigue y elimina a sus víctimas siguiendo una lógica ritualista y el body horror, centrado en la transformación grotesca del cuerpo humano.

El terror *found footage* o metraje encontrado es de los subgéneros más innovadores en décadas recientes, se caracteriza por presentar la narrativa como si fuera una grabación “real” descubierta de los hechos. Esta técnica busca ofrecer una sensación de autenticidad y verosimilitud. Según Newman (2011), el *found footage* ha redefinido las reglas del juego, al incorporar una estética amateur que intensifica el impacto emocional de lo representado.

El auge de este subgénero se inicia con el éxito de *The Blair Witch Project* (1999) dirigida por Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, a pesar de que ya existían películas previas como *Holocausto Caníbal* (Deodato, 1980), considerada pionera en el género. A *The Blair Witch Project* le siguieron producciones como *Paranormal Activity* (Peli, 2007) que convirtió el entorno doméstico en un espacio de amenaza constante y [REC] (Balaguero & Plaza, 2007) que combinó elementos de terror *zombie* con el lenguaje visual del reportaje periodístico. Estas películas comparten una narrativa fragmentada, planos inestables y el uso de sonido diegético que refuerzan la percepción de realismo.

Uno de los principales atractivos del *found footage* es su estética minimalista. La apariencia de improvisación y bajo presupuesto no solo reduce los costes de producción, sino que también genera una experiencia más inmediata e intensa. Para Newman (2011) esta proximidad visual con lo cotidiano contribuye a que el horror se sienta más plausible y cercano.

Sin embargo, este estilo también enfrenta retos importantes. Uno de ellos es la verosimilitud narrativa, debemos justificar constantemente por qué los personajes continúan grabando en situaciones de peligro extremo. Otro desafío es la fatiga visual, provocada por el movimiento constante de la cámara y la falta de estabilidad en el encuadre, lo que puede dificultar la visión de la acción. Además, al volverse una fórmula exitosa, el subgénero se enfrenta a una saturación del mercado que ha llevado a una pérdida de impacto en algunos casos.

A pesar de estas limitaciones el *found footage* sigue siendo un recurso creativo eficaz cuando se utiliza con originalidad. Propuestas más recientes como *Hell House LLC* (Cognetti, 2015) o *Host* (Savage, 2020) han demostrado la capacidad del género para adaptarse a nuevas tecnologías y temáticas.

2.3. Found footage, impacto en el mercado.

Según Khattri (2024), este subgénero se ha consolidado como una de las formas más influyentes del terror contemporáneo, gracias a su capacidad para generar inmersión, verosimilitud y una narrativa basada en la subjetividad y la inmediatez. *The Blair Witch Project* (1999) y *Paranormal Activity* (2007) dos referentes de este trabajo de fin de máster, actuaron como hitos que redefinieron el término “película independiente rentable”, *Blair Witch* se produjo con un presupuesto de 60.000\$ y recaudó casi 250 millones mientras que *Paranormal Activity*, con presupuesto de 15.000\$ obtuvo más de 193 millones en taquilla mundial (McCluskey, 2023)

El impacto económico del terror en general es significativo, en 2023 el mercado mundial de cine y TV de terror alcanzo un valor de 104500 millones y se proyecta que crecerá un 7,2% anual hasta 2031(Verified Market Research, 2024).

Dicho esto, uno de los factores clave del boom del found footage ha sido su adaptabilidad al formato low-cost y su capacidad de producir grandes beneficios (Figura 2), muchas de las producciones se rodaron con bajos presupuestos (menos de 100.000\$) lo que ha permitido realizar proyectos tanto en el ámbito profesional como amateur (Turner, 2019).

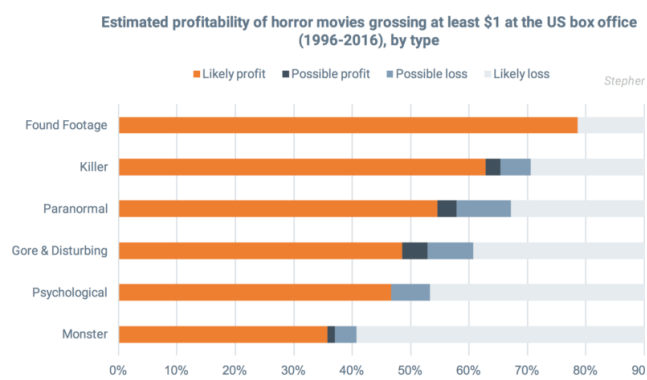


Figura 2 Porcentaje de rentabilidad de distintos subgéneros de terror Fuente: Stephen Follows

Películas como *Milk & Serial* (Barker, 2024), producida con 800\$ y alojada en YouTube, demuestran que el modelo es válido incluso fuera de la industria tradicional. (Heritage, 2024)

Gracias a ese dinamismo han surgido múltiples derivados del formato, como el analog horror, formato de internet que simula grabaciones analógicas de VHS en las que generalmente no hay jumpscare y que usa las distorsiones, baja calidad y efectos de glitch como parte de la propuesta (Wikipedia contributors, 2025).

2.4. Referencias audiovisuales

El análisis de ciertas obras clave dentro del found footage permite comprender como este tipo de cine construye el miedo desde lo verosímil, lo fragmentario y lo sugerido. Películas como *The Blair Witch Project* (Myrick & Sánchez, 1999), *[REC]* (Balaguero & Plaza, 2007) y la web serie *No Through Road* (Chamberlain, 2009-2012) han establecido modelos discursivos que redefinen la relación entre espectador, imagen y amenaza.

2.4.1. The Blair Witch Project (Myrick & Sánchez, 1999)

The Blair Witch Project supuso una ruptura en la forma de concebir el cine de terror contemporáneo. Rodada con presupuesto bajo y actores no profesionales, la película se construye desde una lógica de improvisación, tanto en el dialogo como en la puesta en escena. Su estética responde al principio de que la cámara esta en manos de los personajes y funciona como un testigo mas de lo que ocurre. La imagen es inestable, borrosa, mal encuadrada, la luz es natural o inexistente y el sonido fluctúa según las condiciones.

El lenguaje visual no busca belleza ni planificación sino autenticidad. El recurso del fuera de campo es constante y lo invisible se convierte en lo amenazante. La cámara registra el miedo, pero no lo explica, observa el colapso psicológico de los personajes sin intervenir. Esta apuesta por lo inacabado y lo impreciso construye una estética del miedo basada en lo ambiguo y en lo no representado.

2.4.2. [REC] (Balaguero & Plaza, 2007)

[REC] representa una evolución más técnica y sofisticada del found footage, conservando la estética del registro directo, pero articulada a través de una narrativa y una planificación mas estructurada. Ambientada en un edificio cerrado durante una emergencia sanitaria, la película justifica la presencia constante de la cámara a través de un reportaje televisivo en curso.

Estéticamente *[REC]* explora la tensión entre el caos y el control. La cámara se mueve de manera nerviosa, responde a impulsos del personaje, pero la puesta en escena esta cuidadosamente coreografiada.

La progresión narrativa se construye de forma ascendente, con un clímax que rompe con la contención inicial, el contraste entre la cotidianeidad de los primeros minutos y

el delirio final potencia el impacto emocional que se busca. A diferencia de otras obras del género esta película no se limita a la sugerencia, muestra la amenaza y la violencia.

2.4.3. No Through Road (Chamberlain, 2009-2012)

No Through Road es una serie de cortometrajes publicados en YouTube que se enmarcan dentro de la estética del analog horror, que apuesta por la estética analógica, cintas VHS, transmisiones televisivas o grabaciones de archivo para construir una atmósfera de malestar. No se trata tanto de generar sustos o miedo sino incomodidad a través de la premisa de que el documento es real, está deteriorado y contiene algo que no debía ser registrado.

La narrativa de No Through Road es fragmentaria y cíclica, un grupo de jóvenes queda atrapado en un bucle temporal mientras conducen y la grabación, supuestamente encontrada, muestra su creciente confusión, repetición de eventos y deterioro mental. La imagen presenta defectos visuales intencionados, interferencias, glitches, distorsiones de color, ruido... Estos fallos no solo decoran para aportar a la estética del *analog horror*, sino que actúan como parte del lenguaje, la amenaza no es visible al inicio, pero se percibe por la corrupción de la propia grabación.

El tiempo narrativo es discontinuo, los cortes de cámara marcan interrupciones que evitan que el espectador reciba suficiente información para comprender lo que ocurre lo que lo convierte en un observador pasivo de un documento que parece haber sobrevivido a sus protagonistas.

Las tres obras mencionadas presentan distintas formas de construir terror desde la imagen subjetiva, pero comparten una misma idea, el miedo no viene del todo por lo que se muestra sino por cómo se muestra. Cada una de las piezas mencionadas que se tomaron como referencia para este trabajo establece una relación particular con la cámara, con la mirada y con la percepción del espectador, transformando el acto de ver en una experiencia incómoda y ambigua.

2.5. La leyenda de la caja Dybbuk.

La leyenda de la caja Dybbuk es una de las incorporaciones más recientes al imaginario sobrenatural. De origen supuestamente judío, el mito gira en torno a una caja que contiene un espíritu maligno, un *dybbuk*, que posee o atormenta a quienes lo abren. Si bien en el folclore tradicional judío sí que existe una figura demoníaca llamada *dybbukim*, el objeto específico conocido como Dybbuk box, es una invención moderna creada por la cultura popular.

El término dybbuk proviene del hebreo y significa adhesión o apego. En el folclore judío un dybbuk es el alma errante de una persona muerta que no ha encontrado descanso y que se adhiere a un cuerpo vivo para resolver asuntos pendientes o como castigo por pecados cometidos (Ansky, 2002). Estas historias son especialmente comunes en Europa del este.

La noción moderna de una caja dybbuk como objeto maldito nació realmente en 2003 cuando Kevin Mannis, un comerciante de antigüedades, subastó en eBay una caja de vino asegurando que estaba poseída por un espíritu maligno. En la descripción, Mannis narraba que quienes entraban en contacto con la caja sufrían fenómenos paranormales, pesadillas y desgracias. Esta historia, que obviamente se viralizó en foros de leyendas urbanas, dio lugar al mito que posteriormente inspiró la película *The Possession* (2012), producida por Sam Raimi, película que consolidó la leyenda de la caja a pesar de que tras esto la historia no volvió a oírse y cayó en el olvido rápidamente.

En los últimos años este objeto ha vuelto en redes sociales, específicamente YouTube, donde algunos creadores de contenido relacionados con lo paranormal han comenzado a grabarse abriendo supuestas cajas Dybbuk adquiridas por internet, este resurgimiento es lo que inspira este cortometraje.

3. Metodología

La metodología seguida en este Trabajo de Fin de Máster se basa en la investigación, la observación, la escritura audiovisual y la producción de un cortometraje, entendiendo este último como producto final.

El punto de partida fue una investigación teórica que incluyó el análisis de la bibliografía sobre el cine de terror, el subgénero found footage y las estructuras narrativas cinematográficas. Esta fase permitió contextualizar el proyecto y establecer las bases sobre las que se desarrollaría el guion y su posterior realización.

La fase creativa se organizó en distintas etapas, preproducción, con el desarrollo de la idea, escritura del guion, planificación etc., rodaje en dos jornadas y posproducción. Cada una de estas fases se documentó y reflexiono, permitiendo ajustar el proceso a las necesidades y dificultades del proyecto. Asimismo, se aplicaron criterios de evaluación continua sobre el material, incluyendo revisiones de guion, pruebas de cámara y montaje de diferentes versiones hasta llegar al corte final.

4. Memoria del proyecto

La siguiente sección de este Trabajo de Fin de Máster recoge el desarrollo completo del proceso creativo y técnico de Dybbuk, desde la idea inicial hasta su realización y postproducción. Se trata de una sección que sirve para documentar las distintas etapas que dieron forma a este proyecto, así como justificar las decisiones narrativas, visuales y de producción tomadas a lo largo del camino.

4.1. Ficha técnica

Título	Dybbuk
Género	Terror sobrenatural – found footage
Formato	Cortometraje
Idioma	Español
Dirección y guion	Laura Cardeli
Producción	Laura Cardeli
Duración	6' 38''
Reparto	Alexandra Bayón como Naia María Rodríguez como Mara Paula López como Isa

Enlace para su visionado: <https://youtu.be/KRpUKsyC5J8>

4.2. Mapa de públicos

El público principal de Dybbuk está compuesto por espectadores jóvenes de la generación conocida como Gen Z, con alta exposición a contenido digital y afinidad con el género de terror. Esta franja representa la mayoría de la audiencia del cine de terror contemporáneo tanto en salas como en plataformas online (Statista, 2023), y se caracteriza por su consumo frecuente de cortometrajes, formatos experimentales y narrativas inmersivas.

Este público, habituado a redes como Youtube, Tiktok, Instagram o Twitch es más afín con el formato found footage.

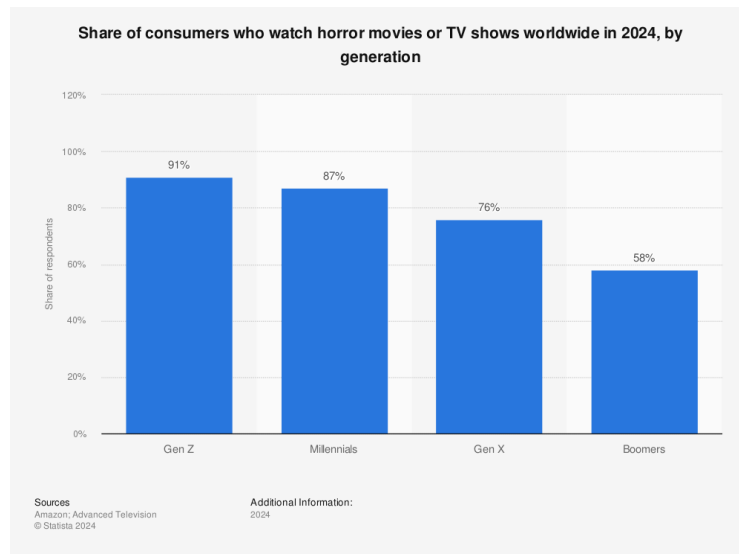


Figura 3 Porcentaje de consumición de cine de terror según a que generación pertenecen los consumidores. Fuente: Verfied Market Research

4.3. Presupuesto

Dybbuk fue autofinanciado íntegramente por el equipo, con un presupuesto de 100 euros. El gasto se destinó principalmente a materiales de atrezzo, transporte de las actrices, snacks para el equipo durante el rodaje y materiales de impresión (carteles de casting, formularios, etc)

La elección del formato found footage permitió minimizar los costes de producción además de que la cámara utilizada fue prestación de la universidad.

4.4. Idea Inicial

La primera idea que tuve para este proyecto era muy distinta a Dybbuk. En un principio pensaba desarrollar un cortometraje de terror en formato *found footage*, pero ambientado en un entorno rural, con una trama más compleja y una producción más ambiciosa. La premisa original implicaba a un grupo de amigos que tras llegar a un pueblo casi abandonado enfrentaban una serie de eventos extraños (relacionados con el folclore asturiano) a lo largo de varios días. La historia requería varias localizaciones, escenas exteriores nocturnas y una narrativa que en realidad se ajustaba más a un medimetraje o largometraje.

Aunque la idea me entusiasmaba pronto me di cuenta de que no era viable dentro del marco temporal, logístico y sobre todo presupuestario, el proyecto requería un equipo más grande, más días de rodaje, transporte, permisos y recursos que no me era posible gestionar, fue entonces cuando decidí aparcir la idea (que no desecharla) y reformular mi propuesta, manteniendo el género y el uso del *found footage*, pero adaptándolo a un formato más contenido, realista y manejable. Así nació la versión actual de Dybbuk, pensada como una pieza breve e intensa, desarrollada en un único espacio (un apartamento) y con un número reducido de personajes (3).

4.5. Sinopsis argumental

Dos jóvenes, Isa y Mara sorprenden a su mejor amiga Naia por su cumpleaños mientras graban los eventos con su cámara. La fiesta transcurre con naturalidad hasta que Isa entrega a Naia su regalo, una caja antigua sellada con cera, una caja Dybbuk.

Intrigadas por la leyenda que acompaña a la caja bromean con abrirla, Mara, la más sensible y creyente muestra su inconformidad, sin embargo, Isa lo toma como un juego y convence al grupo de hacerlo. Naia abre la caja y en su interior encuentran objetos extraños, mechones de pelo, papeles quemados, etc. A partir de ese momento la noche empieza a enrarecerse.

Los primeros indicios son sutiles, una vela que se apaga, un globo que se mueve sin explicación... La atmosfera se vuelve densa, el humor desaparece y cuando se encuentran la caja abierta sin que nadie la haya tocado el miedo se instala definitivamente.

Isa se niega a aceptar que algo esté ocurriendo mientras que Mara cada vez se muestra más alterada, Naia, en el centro del conflicto, intenta mantener la calma.

Lo que sigue es una escalada de sucesos y una ruptura total del equilibrio del grupo, Mara es poseída y, mientras la cámara sigue grabando, ataca a sus amigas. Lo que parecía un juego se transforma en una noche aterradora de la que solo quedará un registro fragmentado, la grabación de esa cámara.

4.6. Tratamiento

Mara, Naia e Isa celebran el cumpleaños de Naia en su apartamento. Mara graba todo con su cámara para recordar la noche. La celebración transcurre entre risas y juegos mientras Naia sopla las velas y abre los regalos.

Cuando ya han abierto todos, Isa saca de su mochila una caja de madera oscura, sellada con cera roja. “Es una caja Dybbuk”. Mara, la más creyente del grupo, duda, pero Naia, emocionada, insiste en abrirla.

Apagan las luces, encienden velas y se sientan en círculo. Naia raspa la cera con el cuchillo de cortar la tarta mientras Isa lee el papel que venía con la caja. “No abras esto”, se burla. Cuando Naia la abre, esperan en silencio. Nada sucede. Mara gira la cámara para grabarse modo *selfie*, detrás de ella una vela se apaga, pero ninguna lo ve.

Mara sigue grabando mientras Naia saca los objetos (un mechón de pelo, una muñeca rota, fotos antiguas, unos pendientes oxidados...) Mara se muestra inquieta, pero Naia se burla de su miedo. Se pone los pendientes. Mara insiste en hacer una oración, pero Isa y Naia se ríen. “Ya pasó el susto, next”. Cierran la caja y siguen con la fiesta.

La grabación se corta. Cuando vuelve la cámara está posada sobre la mesa, Isa y Naia hablan criticando la actitud de Mara. Dicen que jodió el *vibe* con sus miedos y que la caja fue una pérdida de dinero porque no sirvió para nada. Se ríen. En ese momento, Mara grita y entra al salón alterada, la luz del baño se apagó sola y la puerta no abría. Isa bromea con que es un piso viejo y que la instalación eléctrica es una mierda, entra al baño para comprobar que no hay nadie, la grabación falla, pero ellas no lo notan. Para cambiar el ambiente, proponen ver una película.

Están en la cocina. La cámara, apoyada en la encimera, graba a Naia posando mientras Isa y Mara reconocen. De repente, Naia deja de moverse. Mira fijamente hacia el salón. Enfoca con la cámara. La luz del salón parpadea.

Silencio.

Las tres entran al salón. La caja, que dejaron cerrada, está ahora abierta. Las tres discuten y debaten qué hacer. Mara se acerca para taparla y, en ese momento, la puerta del salón se cierra de golpe. Gritos. Se apaga la luz.

Cuando Isa enciende la luz Mara está en el suelo, mirando la caja, inmóvil, murmurando algo inentendible. Isa intenta acercarse, pero, cuando la toca Mara se lanza sobre ella, la

imagen vuelve a fallar y el micro de la cámara parece captar susurros lejanos. Forcejean, Naia grita y corre fuera del apartamento.

Naia baja las escaleras con la cámara aún encendida. Se escuchan golpes en el apartamento, seguidos de un silencio absoluto. Duda. Respira agitada y cuando mira hacia arriba se asusta al ver a Isa caer por las escaleras. Enfoca con la cámara: Isa está muerta en el suelo de la planta baja.

Naia sube de nuevo, llorando y pidiendo perdón.

Cuando sube de nuevo a la planta de su piso se encuentra con Mara quien, tras una pausa, le arrebató la cámara y comienza a golpearla con ella.

La imagen se distorsiona, la lente se rompe y se mancha de sangre, con cada golpe se entrecorta con imágenes anteriores de la fiesta.

La última toma es la cámara rota en el suelo, aun grabando. Se ven los pies de Mara subiendo a la barandilla de la escalera.

4.7. Construcción de personajes

Una vez tuve la idea lo principal antes de escribir el guion fue definir a las tres protagonistas, se escribió una biblia de personajes además de un dossier de vestuario y otro de maquillaje para el rodaje, ambos dossiers se encuentran en Anexos.

La historia gira en torno a tres amigas, Naia, Isa y Mara, que, a pesar de vivir los mismos eventos, lo hacen desde perspectivas distintas con reacciones variadas.

- Naia.

Naia es el eje emocional del grupo y en cierta parte la protagonista. La historia se articula en torno a ella, es su cumpleaños y es quien recibe la caja y la abre. Desde el inicio la planteo como una figura intermedia, no es quien toma decisiones, pero tampoco quien las impide, intenta mediar, equilibrar y mantener el buen ambiente entre Isa y Mara.

Naia actúa como espejo del espectador, su evolución va desde el juego e incredulidad al desconcierto y finalmente el pánico. A diferencia de Isa no desafía lo desconocido, pero tampoco lo rechaza como Mara.

En cuanto a *background* o *backstory* de su personaje, tiene recién cumplidos los 23, es extrovertida y siempre dispuesta a organizar planes. Creció en un entorno religioso al

igual que Mara, pero a diferencia de esta se ha alejado de la fe. Sin embargo, mantiene cierta incertidumbre sobre lo paranormal. Conoció a Isa en la universidad y rápidamente forjaron una fuerte amistad, unidas por su interés compartido en lo sobrenatural.

- Mara

Mara es el personaje más introspectivo. Desde el inicio se muestra más sensible y alerta. Fue importante para mí que representara la voz de la razón dentro del grupo, pero no desde una superioridad moral sino desde la intuición. Es la primera que se incomoda con la presencia de la caja, la que muestra rechazo a abrirla y la que percibe que algo no va bien antes que las demás.

Narrativamente Mara es el personaje que sufre una transformación más radical, pasa de testigo a agente del horror, quería que su posesión fuera inquietante no solo por el acto en si sino porque rompe con la lógica emocional del personaje, alguien empático y prudente termina siendo quien realiza el mal.

Mara viene de familia cristiana practicante, es la más creyente y su fe es una parte fundamental de su identidad, reflejada en el colgante con cruz que toca instintivamente cuando esta nerviosa. Es introvertida y cautelosa. Aunque forma parte del grupo a menudo es más desplazada y quien está más en desacuerdo con la actitud despreocupada de sus amigas frente a lo paranormal.

- Isa

Isa representa la impulsividad, la provocación y la incredulidad. Desde el principio se muestra como la más bromista, la más sarcástica y la que menos cree en lo paranormal. Construí este personaje como catalizadora del conflicto, ella es quien propone abrir la caja quien insiste en que no pasará nada y quien mantiene el tono irónico incluso cuando todo empieza a ser más perturbador.

Isa simboliza una postura muy habitual en las historias de terror, la negación del peligro hasta que es demasiado tarde y su destino, siendo la primera en morir, es un castigo simbólico por haber subestimado el peligro.

Dentro de la dinámica del grupo Isa es la más cercana a Naia y no termina de conectar con Mara por sus visiones muy distintas del mundo, lo que causa que suelen chocar en discusiones.

Lo importante en la creación de estos personajes fue definir sus roles emocionales y su función narrativa dentro de la historia, cada una representa una actitud distinta frente a lo desconocido, negación, intuición y neutralidad. Sus diferencias permiten que la tensión evolucione de forma orgánica y que el espectador pueda identificarse, aunque sea un poco, con alguna.

4.8. Guion

Uno de los principales retos que plantea el *found footage* es su relación con el guion. A diferencia de otros estilos más clásicos este se basa en una estética de improvisación, naturalismo y espontaneidad. Durante el rodaje todo tiene que parecer real, no ensayado, como si estuviera ocurriendo en ese mismo momento, precisamente por eso, previamente a la escritura, revisando foros de guion descubrí que algunos guionistas y cineastas trabajan sin guion literario al crear cortometrajes de este estilo.

Sin embargo, yo tuve claro que, aunque quería mantener esa naturalidad durante el rodaje, necesitaba escribir un guion literario que sirviera como base del proyecto. Mi intención no era que las actrices memorizaran cada línea y acción al pie de la letra, sino que entendieran perfectamente lo que estaba ocurriendo en cada escena y la progresión del conflicto.

Para enfrentarme a la tarea de escribir el guion, teniendo en cuenta que este tipo de género no es como el cine clásico, dedique tiempo a investigar como otros guionistas habían abordado el *found footage*. Consulte varios guiones buscando sobre todo entender como describir las escenas sabiendo que la cámara forma parte del mundo diegético y que se debe dejar bien entendible cual es el punto de vista. Para esto me ayudo bastante como referencia el de *Chronicle* (Trank, 2012) escrito por Max Landis, en este guion encontré una manera eficaz de describir lo que ocurre sin perder la lógica de que todo está captado desde la cámara que llevan los personajes y mejoré el formato de mi guion.

Una vez definido el estilo comencé a escribir el guion de Dybbuk (que pasó por 4 versiones), siguiendo el paradigma de Syd Field (1994), ya que es fundamental que tuviera una progresión narrativa clara, con una introducción que presentara a los personajes y el conflicto, un desarrollo donde la tensión fuera escalando de forma constante y un clímax que culminara en una resolución abrupta.

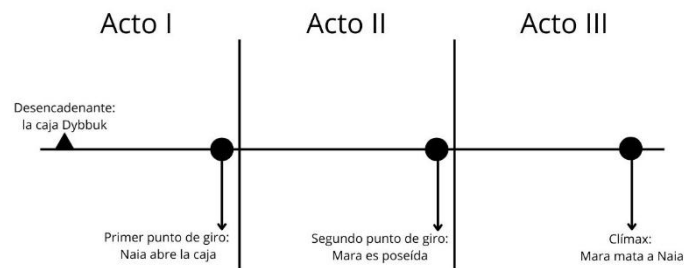


Figura 4 Paradigma de Syd Field aplicado a Dybbuk

En el primer acto introduje a las tres protagonistas en un contexto íntimo y cotidiano, la celebración de un cumpleaños en casa. Esto permitió establecer la relación entre los personajes, su lenguaje, etc. El regalo de la caja Dybbuk funciona como desencadenante y el punto de giro llega justo después cuando abren la caja.

El segundo acto desarrolla la tensión de manera progresiva, me centré en construir una atmósfera inquietante sin necesidad de efectos explícitos. En el guion las primeras anomalías son pequeñas, una vela que se apaga, una luz que falla... El punto medio ocurre cuando las chicas se encuentran la caja en el suelo abierta, marca el inicio del colapso emocional de las protagonistas. A partir de este momento la tensión se intensifica, los silencios son más cargados y la cámara se vuelve más inestable.

El tercer acto comienza con el segundo punto de giro, la posesión de Mara, aquí el guion se vuelve menos verbal y más visual, todo ocurre rápidamente, con cortes y errores, Naia intenta huir, pero muere a manos de Mara. Tras el clímax, cómo indica Robert McKee (1997) toda película debe tener una resolución, en Dybbuk el cierre es abrupto y rápido, se busca esa idea de que la grabación es casera y que además la cámara queda rota en el suelo sin nadie operándola por lo que se corta la imagen en medio de una acción.

Aunque sabía que en rodaje dejaría que las actrices improvisaran sus frases si lo necesitaban me aseguré de incluir diálogos en el guion que sonaran lo más naturales posibles, evite frases demasiado elaboradas o artificiales, lo importante era el lenguaje informal, coloquial y actual, ajustando cada frase a la forma de ser de los personajes.

Otro aspecto importante fue como gestionar el fuera de campo, en el guion muchas acciones se desarrollan fuera del alcance visual ya que en la vida real cuando unas amigas se graban no tienen control exacto de a dónde enfocan y qué graban, eso exigía un uso estratégico de los sonidos, las interrupciones y las reacciones. El guion debía funcionar tanto por lo que se dice y se ve, como por lo que se intuye.

4.9. Guion técnico y storyboard

Aunque el estilo del metraje encontrado se caracteriza por su aparente espontaneidad valoré trabajar con guion técnico para poder planificar mejor el rodaje, comencé a escribirlo, pero finalmente opté por trabajar únicamente con storyboard ya que, siendo que la cámara estaría en manos de las actrices que no contaban con mucho conocimiento en tipos de planos, decidí que sería más fácil que ellas pudieran ver lo que esperaba de cada plano en forma de dibujo que si estuviera escrito.

Lo importante era que la cámara se comportara de forma coherente con el punto de vista y los eventos que ocurren, teniendo en cuenta cómo grabarían unas personas si estuvieran viviendo eso en la vida real (para esto me vino bien ver grabaciones propias de vlogs grabados con amigas), lo que planteé fueron planos secuencia, cortes abruptos, giros de cámara inestables, momentos en los que la acción ocurre, pero no llega a salir en plano del todo, caídas de cámara, etc.

El uso del storyboard fue muy útil no solo en los ensayos para que pudieran entender las actrices qué es lo que debían grabar sino para poder visualizar cómo sería el producto final y poder hacer cambios previos al rodaje en cuanto a planos que sobrarian o faltaran o errores en la narrativa.

4.10. Tratamiento visual y sonoro

Una de las claves del subgénero que estamos tratando es que la cámara no actúa como observador externo sino como parte del mundo diegético. En el caso de Dybbuk la cámara al inicio está principalmente en manos de Mara y hacia el final pasa a manos de Naia, esto condiciona el enfoque visual del corto, todo lo que se ve en pantalla está registrado desde su punto de vista, con sus limitaciones, su improvisación y su estado emocional reflejado en la forma en la que se graba.

La elección de este estilo me llevo a trabajar, como ya se ha comentado anteriormente, con una estética deliberadamente inestable, planos temblorosos, encuadres poco compuestos, desenfoques y cambios bruscos. A pesar de que visualmente puede parecer

un estilo “descuidado” cada plano estaba planificado y ensayado con las actrices para que la cámara captara lo necesario.

Mis principales referencias visuales fueron películas como las mencionadas en el marco teórico, *The Blair Witch Project* (Myrick & Sánchez, 1999), por su uso del fuera de campo como fuente de terror y [REC] (Balaguero & Plaza, 2007) por cómo trabaja el ritmo y la estética. También hice una visualización de varios cortometrajes del mismo estilo en YouTube como *Worst Nightmare* (Aguirre, 2016), *No Through Road* (Chamberlain, 2009) o *Noche Blanca* (Mera, 2024)

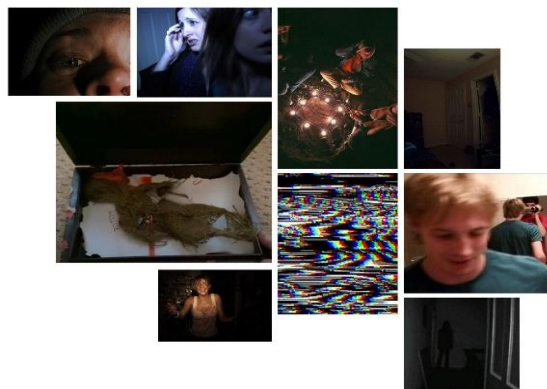


Figura 5 Moodboard de inspiración visual

Trabajé exclusivamente con fuentes de luz diegéticas, es decir, luces de techo, lámparas, velas, etc., de esa forma se reforzaba la verosimilitud de la imagen y se podía jugar con los contrastes entre luz y sombra típicos del género de terror. Esta decisión estética se mantuvo durante el montaje, del que se hablará más adelante, los ajustes de color fueron mínimos para poder mantener la imagen lo más “cruda” posible.

En cuanto al tratamiento del sonido, el terror en *Dybbuk* no se muestra visualmente, sino que se sugiere o anticipa gracias al audio. El sonido es 100% diegético, no hay música extradiegética ni efectos añadidos que no tengan justificación dentro de la escena, todo lo que se oye fue captado con el micro externo que se ancló a la propia cámara y está generado o por las propias actrices o por los miembros del equipo que se encontraban fuera de plano.

Uno de los factores a los que di más importancia cuando planteé cómo sería el sonido fue el uso del silencio que es crucial en este cortometraje. A lo largo de todo el corto hay silencios naturales e improvisados y otros que fueron planeados específicamente para transmitir la incomodidad y tensión de los personajes, cómo cuando están decidiendo qué hacer una vez encuentran la caja abierta.

4.11. Localización y dirección de arte

La elección de la localización fue una de las partes de preproducción más complicadas ya que necesitaba una localización que se percibiera como un piso de estudiantes, con suficiente espacio para la acción y con un elemento esencial para la historia, un hueco de escalera amplio por el que poder enfocar a Isa en el suelo de la planta baja.

La búsqueda fue complicada por lo que contacte con alumnos de años anteriores para poder pedir recomendaciones y a su vez entender cómo habían gestionado ellos la búsqueda, qué problemas encontraron y cómo los resolvieron. Fueron estos compañeros quienes me recomendaron buscar pisos en venta que estuvieran dispuestos a prestarnos la localización para los dos días de rodaje, pero aun así el factor del hueco de la escalera complicó mucho dicha búsqueda.

Finalmente, a pocos días de la fecha de rodaje que tenía propuesta, fue mi compañera Lucía Beltrán quien nos ofreció su piso, que no solo cumplía con las necesidades a nivel espacial, sino que además contaba con unas escaleras con hueco suficientemente amplio para rodar los planos que tenía planteados.

Una vez conseguida la localización pase a trabajar en la dirección de arte, un aspecto que fue relativamente fácil y rápido. Mi intención era que todo se viera con un aspecto casual y natural, que el piso pareciera vivido, cotidiano e informal, para lograrlo decidí conservar gran parte de la decoración original del piso, realizando solo pequeños cambios.

El elemento más trabajado dentro de la dirección de arte fue la caja Dybbuk, para diseñarla investigué sobre “auténticas” cajas Dybbuk y decidí comprar una caja de madera, envejecerla y decorarla yo misma. Fueron varios días de pintar, manchar y mojar la caja hasta que tuvo un aspecto creíble y posteriormente imprimir las fotos que debían ir dentro (las cuales se consiguieron editando fotos de stock), conseguir una muñeca la cual se quemó y pintó para que tuviera misma estética que el resto de los elementos de la caja y conseguir el resto de los objetos (los pendientes y el mechón de pelo). Inicialmente se hizo una caja vacía como prueba y para el rodaje se construyeron dos cajas más ya que,

en caso de algún fallo al grabar la escena en la que se abre la caja se necesitaría repetir con otra.

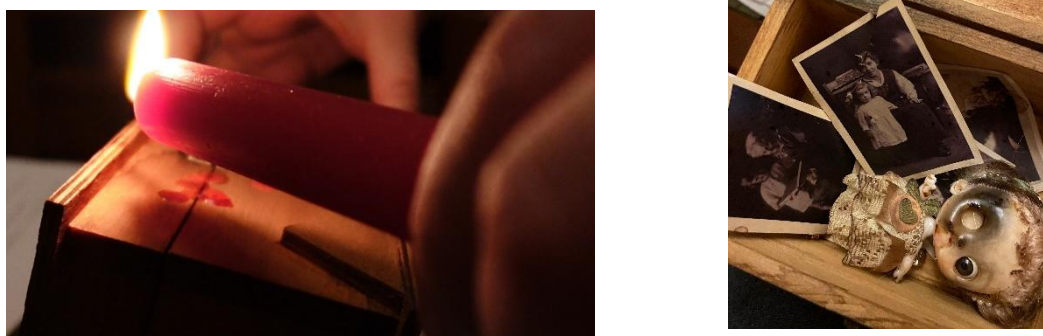


Figura 6. Imágenes de la caja Dybbuk siendo sellada con cera y su interior

4.12. Elección del reparto

El estilo del corto exige que el espectador se crea que está viendo a un grupo real de amigas en una situación íntima y espontánea, por lo que no funcionaría con actrices que no encajasen entre sí.

Para encontrar al reparto opte por realizar un proceso de casting que combinara convocatorias presenciales y online. Por un lado, promocioe el casting presencial, que se realizó en el Espacio Joven Norte a lo largo de dos días, mediante carteles colocados en centros culturales, facultades, etc., con información básica del proyecto y un correo de contacto. Por otro lado, realice una convocatoria online a través de plataformas especializadas como Kolabory y Soloactores.com donde publiqué una ficha del proyecto y perfil buscados.

Además, me puse en contacto con asociaciones de teatro como Pandora y escuelas que compartieron el anuncio con sus asociadas. Gracias a esto encontré a una de las actrices, quien haría de Naia (Alex), otra de las seleccionadas fue elegida de entre las respuestas que llegaron por la convocatoria online (María) y la tercera (Paula) fue por recomendación de una antigua compañera de la carrera gracias al boca en boca.

El proceso de la prueba online se hizo a través de grabación de selftape, se envió a las interesadas una carpeta de Google Drive con toda la información de lo que debían hacer, explicación del proyecto, los personajes y una escaleta para cada uno de los personajes

para que pudieran elegir que personaje interpretar, además, se pidió una escena de improvisación.

Tras realizar una preselección organicé una videollamada conjunta con las tres (tuvo que hacerse por videollamada ya que dos de las actrices viven fuera de Valladolid, en Palencia y León), en la llamada nos centramos en comprobar su química, fluidez e interacción, ya que era importante que la dinámica entre ellas se sintiera orgánica y creíble, como si se conocieran desde hace años.

Una vez elegidas les envíe los documentos necesarios para que firmaran, incluyendo cesión de derechos de imagen y compromiso de participación.

4.13. Rodaje

Una vez escogidas las actrices pasamos al rodaje que fue una de las fases que afronté con más nervios pero que luego fue la más sencilla y fácil gracias a la preparación previa.

Se planificó por bloques de secuencia en vez de por planos ya que muchas de las escenas, a pesar de contar con distintos planos, debían grabarse en continuidad, simulando una grabación real sin cortes y el rodaje fue de dos jornadas.

La dirección de actores fue enfocada principalmente hacia la improvisación, previamente se habían realizado ensayos con las actrices sobre todo para coreografiar los movimientos de la cámara y tiempos de reacción, pero no ensayos de diálogo ya que necesitaba que sonaran naturales.

Trabajé con las actrices desde la cercanía y la confianza, permitiéndolas “apropiarse” del guion y transformar frases a su propia voz y entendimiento de los personajes, siempre asegurándome que no se perdiera la dirección emocional ni el propósito narrativo de cada escena. Apliqué lo aprendido en el curso de dirección de actores al que estuve yendo, centrándome en que las actrices entendieran bien a sus personajes, sus motivaciones y necesidades, dando importancia al subtexto, “los pensamientos y sentimientos ocultos tras el comportamiento” (McKee, 1997, p.191), sobre todo con los personajes de Mara e Isa que son los que más roces pueden tener.

Rodamos secuencias largas en las que, gracias a que habíamos trabajado los movimientos de cámara en ensayos previos, se dejaron solas a las actrices grabando en la sala mientras yo escuchaba desde la otra habitación para que pudieran entrar bien en ese ambiente de

cotidianidad, trabajando entre un plano y otro las pausas y las interrupciones para asegurarnos de que sus conversaciones no sonaran guionizadas.

4.13.1. Dificultades y soluciones.

Como en cualquier rodaje surgieron dificultades. Una de las principales fue la gestión del espacio, al rodar en un piso real con dimensiones reducidas tuvimos que encontrar maneras de movernos sin entorpecer. En varias ocasiones se decidió reducir al mínimo la presencia de equipo en la sala, únicamente yo como directora y mi script (Sara Celis) para la claqueta.

Otra dificultad fue el control de la iluminación, Dybbuk ocurre durante una tarde y noche por lo que se necesitaba oscuridad, al rodar en mayo oscuridad es equivalente a rodar a partir de las 9:30pm lo cual nos suponía un gran problema por la disponibilidad de dos de nuestras actrices, una de las cuales era de Palencia y dependía de los horarios de tren y bus.

Para solventar el problema de la iluminación se decidió comenzar el rodaje sobre las 5pm en la primera jornada y grabar todas las escenas que ocurrían dentro del apartamento donde podíamos simular la noche bajando las persianas. La escena inicial de Mara e Isa en las escaleras y las dos escenas finales que también ocurren en las escaleras debían grabarse de noche y teniendo en cuenta los horarios de las actrices se estructuraron de la siguiente manera.

- El primer día de rodaje, de 9pm a 10pm se rodaron las escenas 1 y mitad de la 11 (hasta justo después de la caída de Isa por el hueco)
- El segundo día de rodaje, al anochecer, se rodó lo que faltaba de escena 11 y la escena final.

De esta forma ambos días las actrices pudieron acabar de rodar con suficiente tiempo para poder volver a sus casas.

La última dificultad que nos encontramos fue cómo realizar la rotura de la lente y la sangre que mancha la cámara en la escena 11, para esto se hicieron distintas pruebas y finalmente se optó por comprar un cristal de marco pequeño que pudiéramos sujetar delante de la lente, rompiéndolo previamente con uso de un destornillador afilado y con celo para asegurarnos de que los cachos de cristal se mantuvieran en sitio. Además, teniendo en cuenta que la cámara podría mancharse de sangre falsa se decidió cubrir el objetivo con film transparente.



Figura 7 Imágenes del rodaje

4.14. Posproducción

La etapa de posproducción fue, sin duda, uno de los momentos más decisivos del proyecto, no solo a nivel técnico sino también narrativo.

Durante el montaje realicé múltiples versiones del cortometraje, probando diferentes estructuras y puntos de arranque. Algunas escenas que en el guion me funcionaban como transiciones naturales resultaron demasiado extensas al ser interpretadas en tiempo real, tuve que recortar diálogos, eliminar silencios que no aportaban y reajustar el ritmo general, priorizando la tensión y el ritmo rápido. En algunos casos incluso llegué a eliminar fragmentos enteros que, aunque interesantes a nivel actoral, rompían el flujo necesario en un cortometraje tan breve.

Este proceso de ajuste fue clave para entender que la cámara genera una temporalidad distinta a la del papel y adaptarse a eso fue una parte más de aprendizaje.

El montaje de los fragmentos en si fue sencillo una vez tuve claro cómo iba a montarlos, los cortes son *hard cuts* o cortes directos ya que al ser una supuesta grabación casera sin editar no admite el uso de transiciones más elaboradas, hacia el final cuando aparecen los fragmentos corruptos se juega con una ligera asincronía sobre todo al congelar el frame.

En cuanto a la posproducción estética y visual la idea era que el corto no solo encuadrara en el *found footage*, sino que adoptara una estética cercana al *analog horror*: imágenes deterioradas, fallos de cámara, archivo corrupto... Para lograr esto utilicé recursos visuales como glitches, errores de señal y distorsiones adquiridos en gran parte por Envato Elements y YouTube.

Estos efectos fueron aplicados de forma progresiva, intensificándose hacia el clímax final, donde la cámara se ve afecta por la propia presencia sobrenatural. Este deterioro visual refuerza la idea de que lo estamos viendo es un material contaminado que no deberíamos estar viendo.

En el proceso de tratamiento del color opté por una corrección mínima, la intención era mantener el aspecto crudo y realista de una grabación doméstica. Solo realicé pequeños ajustes en algunas escenas para garantizar la continuidad de los clips, no obstante, en la última parte del cortometraje donde la distorsión se intensifica, sí decidí alterar ligeramente las tonalidades de ciertos clips para enfatizar la ruptura visual con la realidad, tonos más fríos, desaturación ligera... y dar un estilo de clip corrupto por completo.

A nivel sonoro el enfoque fue igualmente realista, aunque, al igual que con el tratamiento visual, utilicé efectos sonoros de mal funcionamiento, saturaciones, ruidos de fondo, interferencias... Los momentos finales del cortometraje presentan un diseño sonoro más agresivo, con una creciente fragmentación que complementa el colapso visual.

4.15. Creación del póster

Una vez se tuvo el cortometraje finalizado y exportado decidí crear un póster promocional para usar en la futura distribución.

Para ello consulté distintos posters de las películas de referencia y artículos de investigación, descubriendo así que, por lo general, en el género de terror lo más utilizado son primeros planos de caras, generalmente del protagonista. (Figura 8)



Figura 8 Collage de distintos pósters de terror. Fuente: Stephen Follows (2024)

Como indica Stephen Follows en su informe *Horror Movie Report* (2024) esto ha cambiado en los últimos años debido al uso excesivo de posters así, es por eso por lo que descarté utilizar algunos de los fotogramas que originalmente tenía escogidos que incluían las caras de las actrices.

Una vez hecho el análisis elaboré la versión definitiva del póster, usando un fotograma del final del cortometraje:

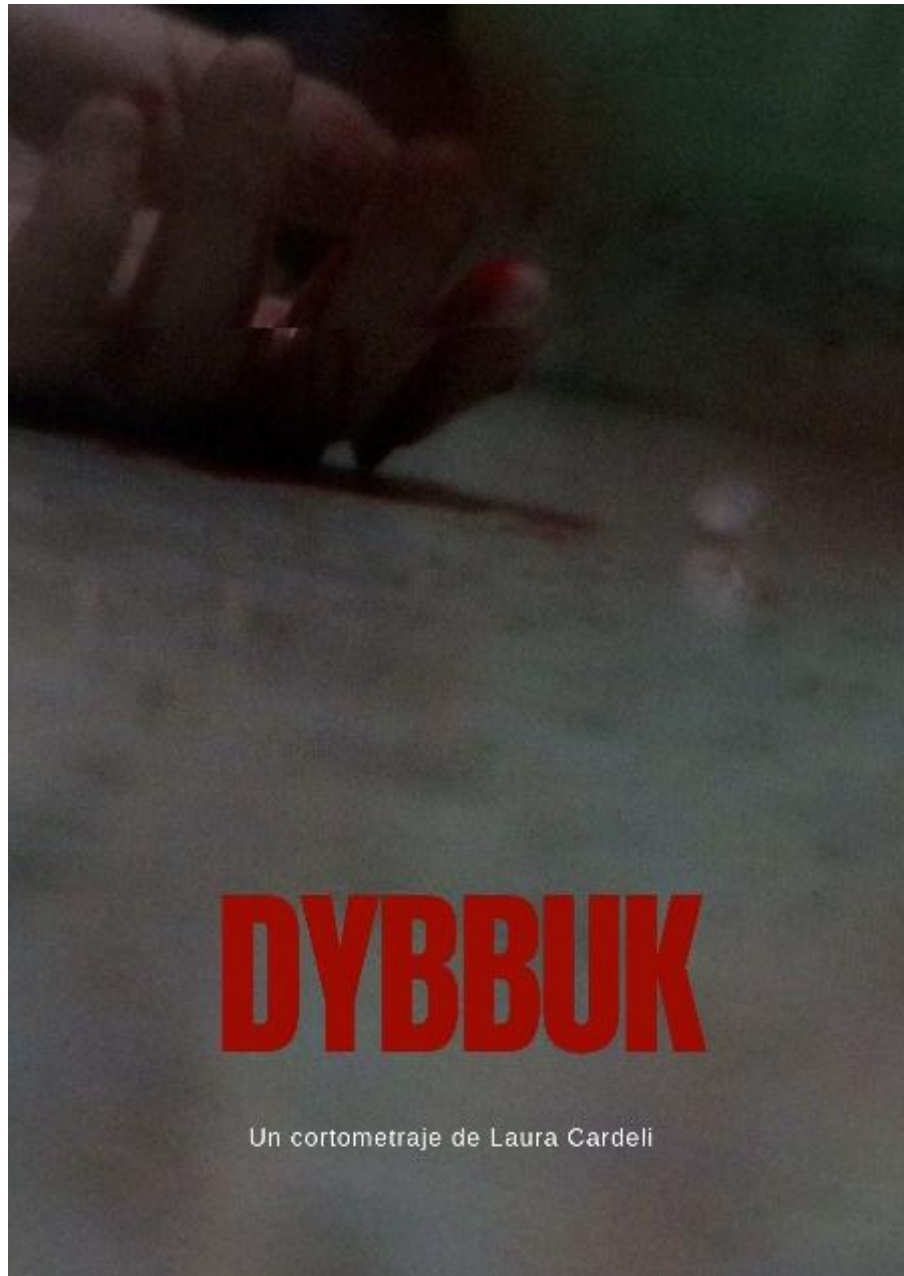


Figura 9 Poster Dybbuk. Fuente: creación propia

5. Conclusiones

Mirando hacia atrás puedo decir que el proceso de Dybbuk ha sido una experiencia profundamente enriquecedora pero también llena de dudas, decisiones difíciles y constantes replanteamientos. Desde que empecé a desarrollar la idea inicial y hasta que terminé la posproducción el proyecto ha pasado por múltiples versiones, modificaciones y debates internos. No fue un camino completamente claro sino más bien un recorrido lleno de bifurcaciones que me obligaron a reflexionar en profundidad sobre lo que quería contar y como quería contarlo.

Una de las principales dificultades fue la estructura del guion. A lo largo del proceso escribí varias versiones, añadiendo y eliminando escenas, juntando otras que quedarían mejor en continuidad, dudé en varias ocasiones si debía empezar con presentación de personajes clásica y en calma o empezar in media res antes del momento en el que abren la caja. Esta inseguridad me acompañó incluso durante el montaje, llegando a editar dos versiones distintas del cortometraje, probando y ajustando constantemente el ritmo ya que algo no me terminaba de funcionar, probé distintas entradas y finales y consulté opiniones externas. No fue fácil tomar la decisión definitiva, pero con el tiempo entendí que estas dudas eran parte del aprendizaje, dudar me obligo a pensar y justificar cada elección y a no conformarme con la primera solución fácil.

Finalmente me siento satisfecha con el resultado, no tanto por su calidad, que como todo proyecto académico tiene sus limitaciones, sino porque ha sido un proceso de aprendizaje real. He aprendido a escribir de forma más consciente, a dirigir, a improvisar soluciones en el momento y sobre todo a confiar más en mi criterio creativo incluso cuando las cosas no parecen del todo claras.

Dybbuk ha sido una experiencia de análisis, errores, correcciones y mucho trabajo y por eso, más allá del resultado final, el verdadero valor de este proyecto para mí reside en el proceso de su creación.

6. Bibliografía

- Ansky, S. (2002). *The Dybbuk and Other Writings*. Yale University Press.
- 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*.
- Follows, S. (2024). Horror Movie Report.
<https://horormoviereport.com/HorrorMovieReport-SamplePages.pdf>
- Heritage, S. (2024, 28 agosto). Milk & Serial: the vicious, viral \$800-budget horror that's free to watch. *The Guardian*.
<https://www.theguardian.com/film/article/2024/aug/28/milk-serial-horror-youtube-review>
- Khatttri, N. (2024). Rise of Found Footage in Horror. *SSRN Electronic Journal*.
<https://doi.org/10.2139/ssrn.5015045>
- McCluskey, M. (2023, 13 enero). 10 Low-Budget Horror Movies Like *Skinamarink* That Have Terrified Audiences. *TIME*. <https://time.com/6246026/low-budget-horror-movies-skinamarink/>
- McKee, R. (1997). *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. <http://ci.nii.ac.jp/ncid/BB04256415>
- Newman, K. (2011). *Nightmare Movies : Horror on screen since the 1960s*. Bloomsbury Pub.
- Pinedo, I. C. (1998). Recreational terror: women and the pleasures of horror film viewing. *Choice Reviews Online*, 35(05), 35-2615.
<https://doi.org/10.5860/choice.35-2615>
- Turner, P. (2019). *Found footage horror films: A Cognitive Approach*. Routledge.
- Verified Market Research. (2024). *Horror Film And TV Show Market Size And Forecast* (N.º 430740). Recuperado 4 de mayo de 2025, de <https://www.verifiedmarketresearch.com/product/horror-film-and-tv-show-market/>
- Wells, P. (2000). *The Horror Genre: From Beelzebub to Blair Witch*.
<http://ci.nii.ac.jp/ncid/BA62491051>

Wikipedia contributors. (2025, 13 junio). *Analog horror*. Wikipedia.

https://en.wikipedia.org/wiki/Analog_horror

Wood, R. (2020). AN INTRODUCTION TO THE AMERICAN HORROR FILM. En *University of Minnesota Press eBooks* (pp. 108-135).

<https://doi.org/10.5749/j.ctvtv937f.9>

7. Filmografía mencionada

Aguirre, R. (Director). (2016). *Worst nightmare*. [Cortometraje]

Balaguero, J., & Plaza, P. (Directores). (2007). *REC*. Filmax. [Película]

Chamberlain, S. (Director). (2009). *No Through Road*. [Serie web]

Cognetti, S. (Director). (2015). *Hell House LLC*. [Película]

Deodato, R. (Director). (1980). *Holocausto Canibal*. F.D. Cinematográfica S.R.L.
[Película]

Mera, C. (Director). (2024). *Noche blanca*. [Cortometraje]

Myrick, D., & Sánchez, E. (Directores). (1999). *The Blair Witch Project*. Haxan Films.
[Película]

Raimi, S. (Director). (2012). *The Possession*. Ghost House Pictures. [Película]

Savage, R. (Director). (2020). *Host*. [Película]

Trank, J. (Director). (2012). *Chronicle*. Davis Entertainment. [Película]

8. Índice de figuras

Figura 1 Popularidad de distintos géneros de cine 1910-2021 Fuente: Bo McCready (2022).

Figura 2 Porcentaje de rentabilidad de distintos subgéneros de terror Fuente: Stephen Follows

Figura 3 Porcentaje de consumición de cine de terror según a que generación pertenecen los consumidores. Fuente: Verfied Market Research

Figura 4 Paradigma de Syd Field aplicado a Dybbuk Fuente: creación propia

Figura 5 Moodboard de inspiración visual Fuente: creación propia

Figura 6 Imágenes de la caja Dybbuk siendo sellada con cera y su interior Fuente: imágenes propias

Figura 7 Imágenes del rodaje Fuente: imágenes propias

Figura 8 Collage de disintos pósters de terror. Fuente: Stephen Follows

Figura 9 Poster Dybbuk. Fuente: creación propia

Anexos

Enlace de reproducción del cortometraje

<https://youtu.be/KRpUKsyC5J8>

Guion

Dybbuk

Escrito por

Laura Cardeli

Versión 3.5

30 de Marzo de 2025.

DESDE EL POV DE LA CÁMARA DE MARA

1 INT. COCINA APARTAMENTO DE NAIA - TARDE

La cámara graba un mechero encendiendo dos velas de cumpleaños que forman el número 23.

MARA (O.S.)
¿Segura que es este piso?

Cuando la segunda vela está encendida MARA (23), con la cámara, hace zoom out y se puede ver a ISA (24) guardando el mechero, sentada en una de las escaleras del descansillo de la planta 4, con la tarta apoyada sobre sus piernas.

ISA
Si, el 4ºA, llama a la puerta, yo me escondo.

Isa se levanta con cuidado de no apagar las velas y se esconde detrás de una columna.

Mara se acerca a la puerta del 4ºA y llama, al otro lado de la puerta se escucha una voz.

NAIA (O.S.)
Voooy.

NAIA (23) abre la puerta y se sorprende al ver a Mara.

NAIA
¿Qué-

MARA (O.S.)
¡Cierra los ojos!

Antes de que pueda hablar Naia Mara la empuja hacia el salón.

2 INT. SALÓN CASA DE NAIA - TARDE

Mara graba cómo Isa se acerca con una tarta de cumpleaños a Naia que está en medio del salón con los ojos tapados con las manos. Detrás de Naia se puede ver el salón decorado con algunos globos y una guirnalda de cumpleaños a medio despegar en la pared.

MARA (O.S.)
(cantando)
Cumpleaños feliz...

ISA
(cantando)
Cumpleaños feliz...

Naia se destapa los ojos mientras Mara e Isa continúan cantando y ríe al verlas.

NAIA
¡Que me encantaaa!

3 INT. SALÓN CASA DE NAIA - TARDE

Mara hace zoom a la cara de Naia mientras esta se prepara para soplar las velas.

MARA (O.S.)
Pide un deseo, ¿no?

Naia levanta la vista y mira hacia arriba, cierra los ojos y sopla las velas.

MARA (O.S.)
¿No me lo vas a decir?

Naia niega con la cabeza, detrás de ella Isa deja la tarta en la mesa.

ISA
¿Regalos ahora o después de comer?

La cámara, en manos de Mara, graba a Isa y luego a Naia que está ocupada mirando el móvil y sonriendo, ajena a la pregunta de su amiga.

ISA
Nena si vas a estar con el móvil me voy.

NAIA
Perdóoon.

Levanta la vista y apaga el móvil.

NAIA
No más móviles el resto de la noche.

Extiende la mano en dirección a sus amigas esperando que ellas entreguen su móvil.

ISA
Si hombre, ¿y si hay que llamar a alguien?

NAIA

Tía que no los voy a tirar por la ventana.

Naia mira a Mara y espera, tras un segundo de duda Mara e Isa entregan sus móviles. Naia los guarda en un cajón del salón.

NAIA
Ahora sí, a divertirse.

4 INT. APARTAMENTO DE NAIA - NOCHE

Isa tiene la cámara, entra en una de las habitaciones, coge una pequeña bolsa y la enseña delante del espejo.

ISA
(susurrando)
Va a flipar con esto.

NAIA (O.S.)
(desde el salón)
¿Isa?

ISA (O.S.)
¡Ya voy!

Se gira para salir de la habitación, al girar la cámara se ve a Mara en la puerta, Isa da un pequeño salto al asustarse.

ISA (O.S.)
Que puto susto.

MARA
Perdón, ¿qué haces?

ISA (O.S.)
Nada, ya verás.

Isa pasa por delante de Mara y camina en dirección al salón.

ISA (O.S.)
Vale, tengo un último regalo.

Graba a Naia que al mismo tiempo deja el plato, del que estaba comiendo, en la mesa. De la bolsa Isa saca una caja de madera sellada con cera roja.

NAIA

Si hombre.

ISA (O.S.)

No sabes lo que me ha costado
pillarla.

NAIA

Coña.

Se levanta emocionada y coge con delicadeza la caja, Isa
deja la bolsa en el suelo. Mara, que iba detrás de Isa,
entra en plano.

MARA

¿Qué es?

NAIA

Una caja Dybbuk tía.

Naia se sienta en el sofá con la caja en las manos. Mara
mira confusa a sus dos amigas y se sienta al lado de Naia.

MARA

Em...

ISA (O.S.)

Se supone que tiene un fantasma
dentro o algo así.

MARA

No la vais a abrir, ¿no?

NAIA

¿Y para qué la queremos si no
tía?

ISA (O.S.)

Na tía, *chill*.

5 INT. SALÓN CASA DE NAIA - NOCHE

Isa deja la cámara apoyada en un mueble frente al sofá, se
puede ver la caja sobre la mesita de café.

Naia, fuera de plano, apaga la luz principal, dejando solo
un par de lámparas para iluminar la estancia.

Mientras, Isa coge unas velas y las enciende, dejándolas en
distintos puntos del salón.

NAIA (O.S.)
¿Vas a grabarlo?

ISA
Si pasa algo hay que tener
pruebas.

Mara observa preocupada la caja.

MARA
No sé si me mola esto eh.

Naia entra en plano y se sienta en el suelo frente a la cámara, con la espalda apoyada en el sofá y la caja delante.

NAIA
Tía... que no va a pasar nada.

Isa se sienta al lado izquierdo de Naia y Naia da unos golpes al suelo mirando a Mara, indicándola que se siente.

Mara mira a cámara un segundo y se sienta dónde Naia marca, es la más cercana a la cámara.

Naia coge la caja y un cuchillo aún manchado de la tarta y empieza a raspar la cera, mientras, Isa lee el papel que venía con la caja.

ISA
"Advertencia, no abras esta caja"
que originalidad...

Deja el papel a un lado y mira a Naia que ya ha conseguido pasar el cuchillo entre las dos tapas.

ISA
¿Te ayudo?

NAIA
No, ya casi está.

El cuchillo pasa sin problema a través de todo el borde, Naia lo deja en el suelo y mira a sus amigas.

NAIA
¿Listas?

MARA
No.

Naia abre la caja, las chicas se quedan un minuto en silencio, detrás de Mara una de las velas se apaga, pero

ninguna se da cuenta.

Mara se acerca a la cámara y la coge para grabar mejor el interior de la caja.

ISA
(susurrando)
Tengo los pelos de punta.

NAIA
Same.

Mara hace zoom a la caja mientras Naia comienza a sacar los contenidos, un mechón de pelo, una muñeca rota, algunas fotos antiguas y unos pendientes oxidados.

MARA (O.S.)
¿Eso es pelo de verdad?

Mara coge el mechón y lo acerca a cámara, cuando lo vuelve a dejar Naia examina las fotos.

NAIA
Hombre podrían haber escogido
gente más guapa.

Isa y Naia ríen ante el comentario, el ambiente se relaja entre las chicas.

NAIA
Y mira estos pendientes.

Suelta las fotos y levanta los pendientes oxidados.

ISA
Please, que cosa más hortera.

Vuelven a reírse y Naia se los pone.

MARA (O.S.)
Tías dejaros de bromas.

Naia mira fijamente detrás de Mara con cara asustada.

MARA (O.S.)
¿Qué?

Mara gira rápidamente la cámara, enfocando a la oscuridad detrás de ella, no se ve nada.

Naia empieza a reír, seguida de Isa.

MARA (O.S.)

Os odio.

Vuelve a girar la cámara con un rápido movimiento, al moverla parece verse una sombra.

NAIA

Es una broma Mara, no te enfades.

ISA

Menudo *fail* la caja.

Entre Isa y Naia guardan todo en la caja, a excepción de los pendientes que sigue llevando Naia, Mara graba alrededor de la habitación, la cámara se desenfoca a ratos.

MARA (O.S.)

¿Y si hacemos una oración o algo así?

ISA

Too much, ya pasó el susto venga.

Cierra la caja, Mara deja la cámara en el suelo, olvida apagarla.

6 INT. SALÓN CASA DE NAIA - NOCHE

Isa y Naia siguen sentadas en el suelo, la cámara graba sin que ellas se den cuenta.

ISA

(susurrando)
¿Siempre es tan miedica?

NAIA

(susurrando)
No sé, pero que bajón.

Se escucha a Mara gritar desde el baño y un forcejeo con la puerta, Isa y Naia se miran. La puerta se abre y entra Mara al salón alterada.

MARA (O.S.)

Tías no es gracioso, dejaros de bromas.

NAIA

¿Qué dices?

ISA

¿Qué?

MARA (O.S.)
La luz del baño.

ISA
Mara, no nos hemos movido de
aquí.

Naia se levanta e Isa coge la cámara, la apaga al darle al botón de grabar y luego vuelve a encenderla.

7 INT. PASILLO CASA DE NAIA - NOCHE

Naia pasa por el pasillo seguida de Mara.

NAIA
Es un piso antiguo, a veces
falla, no te rayes.

Entra al baño y da la luz. Isa hace zoom mientras Naia enseña cómo la luz parpadea.

NAIA
¿Ves? Relaja nena, recogemos y
luego vemos alguna peli si
quieres.

La cámara falla cuando Isa hace zoom out grabando a Mara que no parece convencida, pero asiente con la cabeza.

8 INT. COCINA CASA DE NAIA - NOCHE

La cámara, apoyada sobre la encimera de la cocina, graba a Naia haciendo distintas poses enseñando los pendientes con un vaso en la mano, detrás de ella Mara e Isa guardan la tarta y una botella de Coca Cola en el frigorífico. Hablan, pero no se llega a entender qué dicen.

De repente se escucha un golpe en el salón, Naia para y mira fijamente a un punto fuera de plano, al hablar se nota su miedo.

NAIA
Tías...

Mara e Isa miran a Naia, siguen su mirada y dejan las cosas en la mesa nerviosas.

Naia coge la cámara, graba hacia el salón donde se puede ver la luz de las lámparas parpadeando.

10 INT. SALÓN CASA DE NAIA - NOCHE

Mara e Isa entran al salón con cautela, seguidas de Naia que graba a sus amigas.

MARA
(susurrando)
¿Volvisteis a abrir la caja?

NAIA (O.S.)
No...

Mara se aparta y Naia graba la caja, está abierta y las fotos esparcidas por el suelo, la luz deja de parpadear, se escucha un golpe en la ventana.

MARA
Una mierda, tías yo me voy.

Mara coge su bolso del perchero y va hacia la puerta, Isa la sigue, Naia se queda grabando la caja.

ISA
Mara espera.

MARA (O.S.)
No tías, paso.

ISA (O.S.)
Relájate, alguna se habrá
tropezado con la caja y ya está.

Naia baja la cámara y camina hacia ellas.

MARA (O.S.)
Si quieres quedarte quédate tú, a
mí déjame en paz.

ISA (O.S.)
Tía que eres una exagerada.

NAIA (O.S.)
Vale chicas calma, Mara por qué
no hacemos lo que dijiste, una
oración o algo así y luego ya te
vas si quieres.

Las tres se quedan en silencio unos segundos.

NAIA (O.S.)
Te recuerdo que soy yo la que

vive aquí y cómo haya algo me
jodo yo-

MARA

Vale vale.

10 INT. SALÓN CASA DE NAIA - NOCHE

Naia graba a Mara e Isa que están de pie alrededor de la caja.

Isa se agacha, guarda las fotos en la caja y la cierra.

Naia gira la cámara para grabarse a sí misma mientras Mara habla.

Camina de un lado a otro del salón. Al moverse se ve por un instante una sombra debajo del marco de la puerta del salón.

MARA

Nosotros no te llamamos, no te
aceptamos, en nombre de Dios te
ordeno que vuelvas-

En el momento en el que Naia vuelve a girar la cámara para grabar a sus amigas se escucha un portazo, la puerta del salón se cierra y se apaga la luz. Las tres gritan.

MARA

No, no, no...

NAIA (O.S.)

Isa la luz.

Isa da la luz, Mara está congelada delante de ellas con la caja en la mano.

NAIA (O.S.)

(susurrando)

¿Mara?

Isa se acerca a Mara e intenta coger la caja.

ISA

Mar-

En el momento en el que Isa toca la caja Mara se gira y forcejean. Naia grita y se acerca. Isa suelta la caja y Mara aprovecha para golpearla con ella en la cabeza repetidas veces.

Naia corre hacia la puerta del apartamento, se escuchan los forcejeos entre Mara e Isa de fondo, al llegar a la puerta se tropieza.

11 INT. ESCALERAS EDIFICIO - NOCHE

Naia baja las escaleras corriendo con la cámara aún encendida, solo se ve su cara y se escuchan gritos desde arriba seguidos de un silencio repentino.

Naia para, mira hacia arriba nerviosa y llorando y, tras unos segundos, grita asustada al ver algo caer que la cámara no graba.

Se escucha un golpe fuerte, Naia enfoca hacia abajo en el hueco de las escaleras y ve a Isa muerta en la planta baja, no se escucha nada más que su respiración nerviosa.

NAIA (O.S.)

No no no...

Horrorizada Naia se queda apoyada en la pared de las escaleras, la cámara vuelve a grabar su cara.

NAIA

Por favor por favor, lo siento mucho.

Desde alguna parte unas plantas más arriba se escucha una puerta abrirse y a una vecina mayor gritar enfadada.

VECINA (O.S.)

Callaos ya, hay gente que quiere dormir, joder.

Naia se sorprende y mira hacia arriba.

NAIA

AYUDA PORF-

Antes de que pueda decir más la vecina cierra dando un portazo, ajena a las suplicas de Naia.

Con una pequeña esperanza Naia corre hacia arriba esperando poder encontrar algún otro vecino que pueda ayudar.

Sin darse cuenta vuelve a la planta de su apartamento, detrás de ella se ve el número de planta, un 4. Se escucha el crujido de una puerta, gira la cámara rápidamente y se encuentra a Mara enfrente, mirando al suelo, con las manos cubiertas de sangre y murmurando algo incomprensible, grita del susto, pero se queda mirándola.

NAIA
(susurrando)
Mara...

Cuando está lo suficientemente cerca de ella Mara le arrebató la cámara y empieza a golpearla con ella, con cada golpe la lente se rompe y se cubre de sangre.

La imagen se entrecorta con clips corruptos de esa tarde.

12 INT. DESCANSILLO - NOCHE

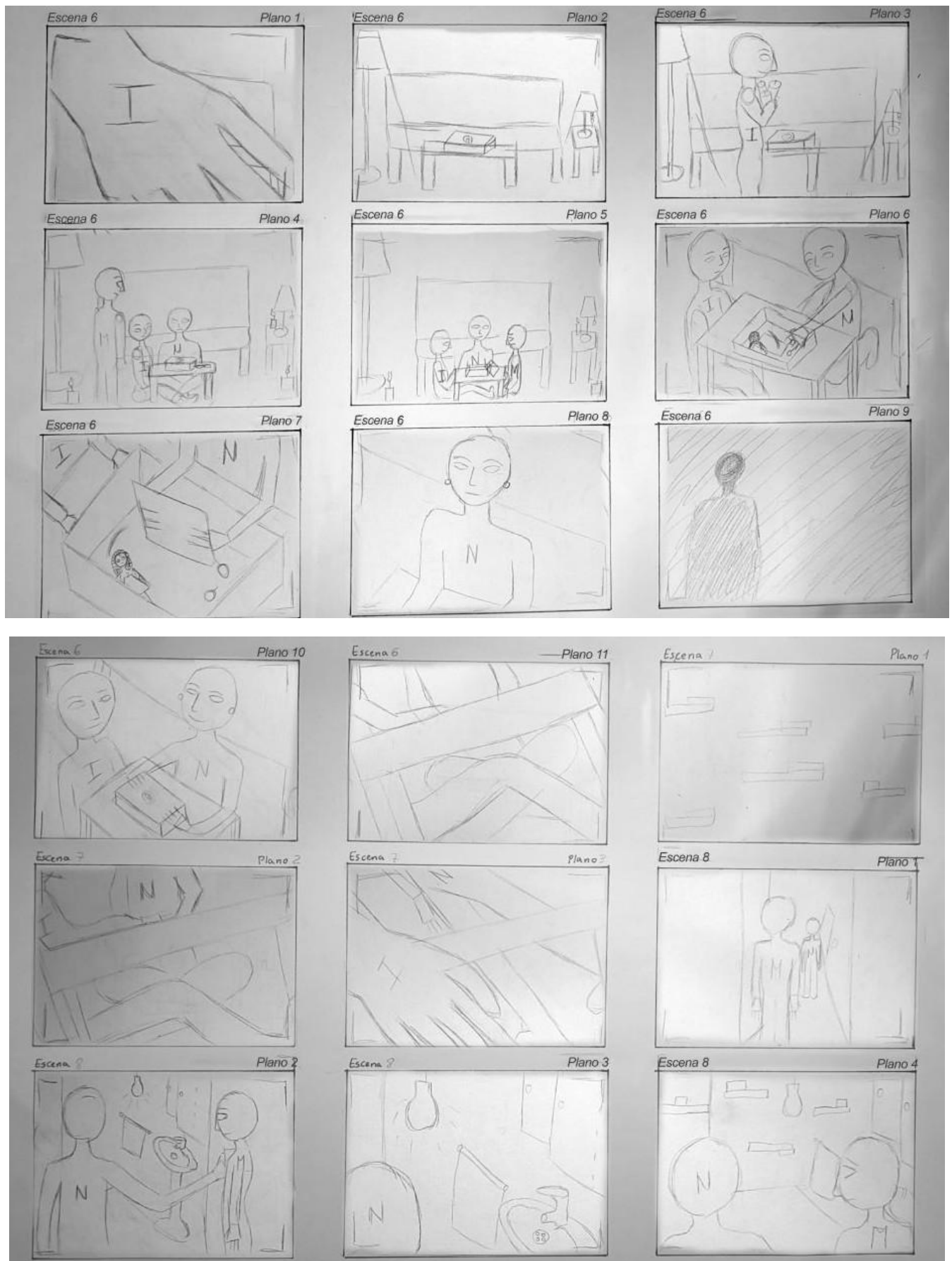
La cámara rota en el suelo aun grabando, apenas se ve nada por la sangre en la lente, en el suelo está uno de los pendientes que Naia robó de la caja.

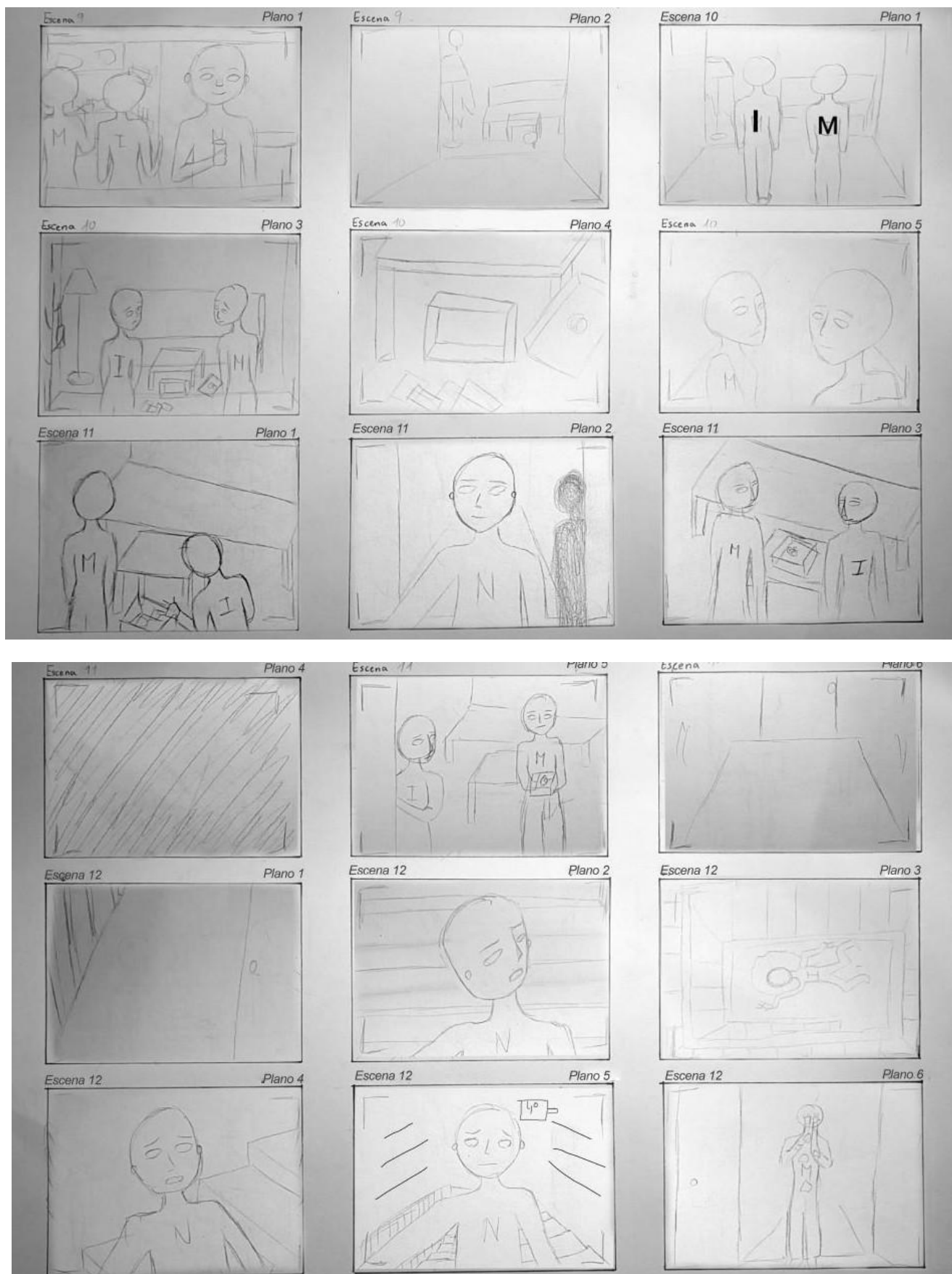
Se escuchan unos pasos y se ve los pies de Mara. Empieza a subir a la barandilla de la escalera.

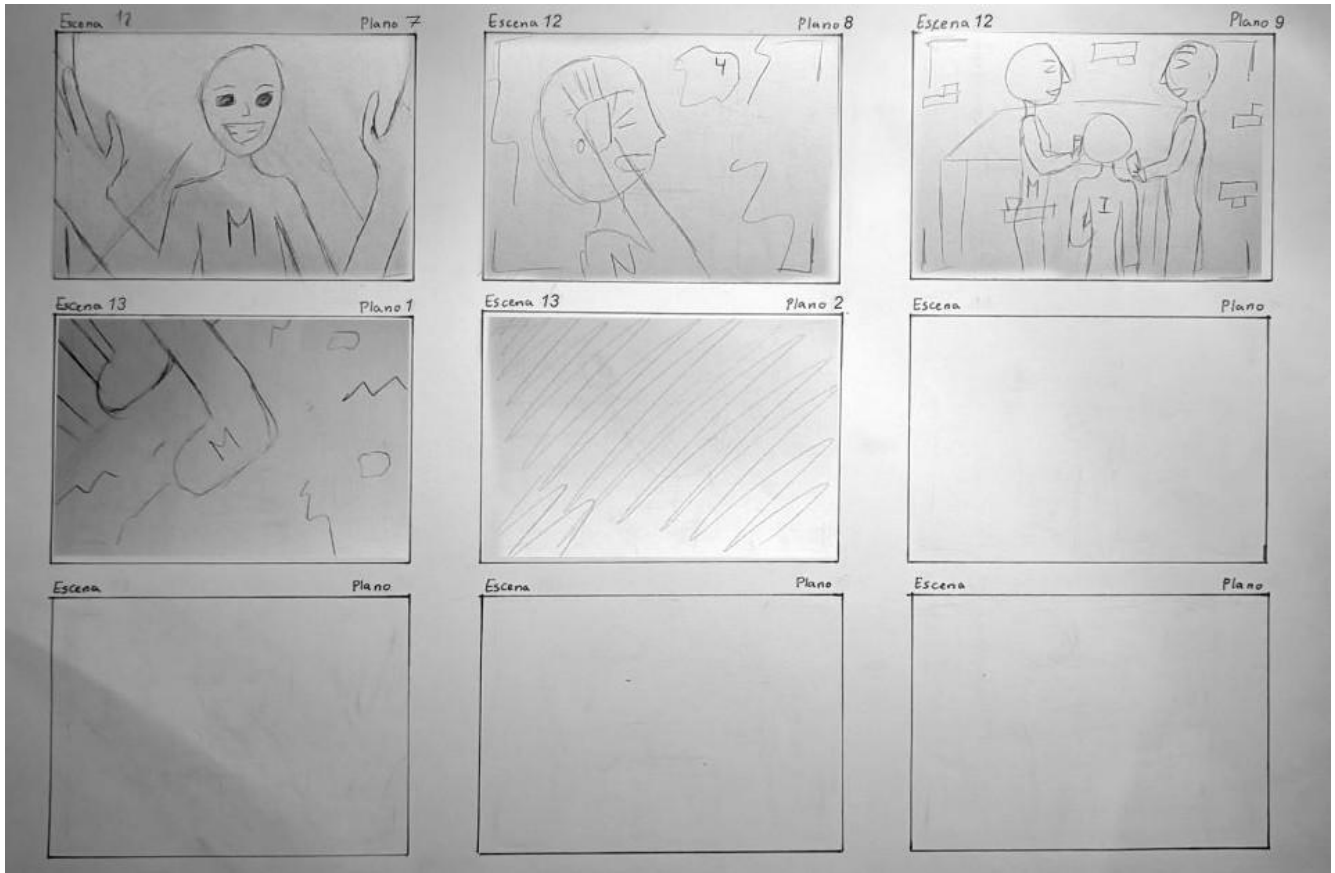
Corte a negro.

Storyboard









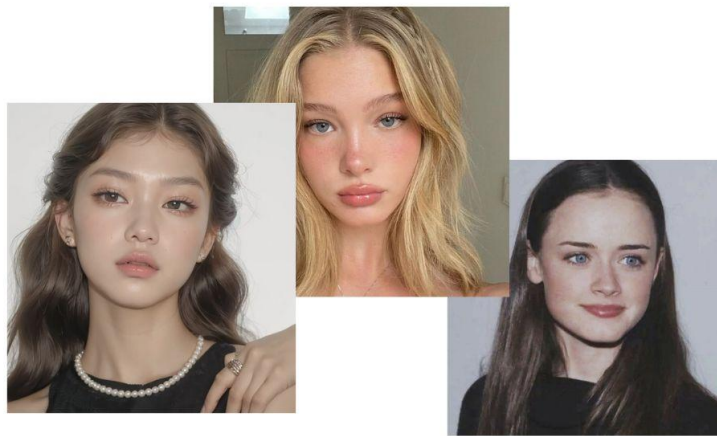
Dossier Maquillaje

Dybbuk

Mara

Maquillaje natural

- Sin base
- Corrector de su tono de piel
- Máscara negra
- Un poco de rubor rosa
- Gloss sin color/color natural
- Cejas perfiladas pero naturales



Pelo liso y largo, bien cuidado



Naia

Maquillaje grunge

- Base poca cobertura
- Corrector claro
- Máscara negra
- Smokey eye
- Eyeliner línea de agua
- Un poco de rubor rosa oscuro
- Gloss rojizo



Pelo recogido despeinado por la comodidad de estar en su casa



Naia

Hacia la mitad/final del corto, por la tensión, Naia aparecerá con el maquillaje corrido.



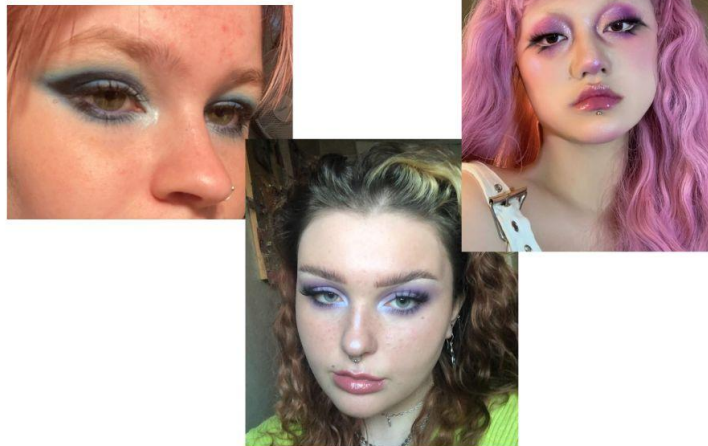
Al final del corto cuando Mara la golpea con la cámara, se ve las heridas que le inflinge



Isa

Maquillaje colorido

- Corrector claro
- Máscara negra
- Sombra de ojos de colores a juego con su ropa
- Eyeliner línea de agua
- Gloss natural



Pelo ondulado natural bajo una gorra



Isa

Cuando Naia graba a Isa después de la caída, se puede ver heridas en su cara del ataque de Mara



Dossier Vestuario

Dybbuk



ropa recatada y modesta con colores lisos y neutros

Mara

chica católica de familia muy religiosa, su fe es una parte fundamental de su identidad y se refleja en su colgante de la cruz



cárdigan de botones y mangas abullonadas, estampado de lunares y sin apenas accesorios, excepto por el collar.



varias capas de ropa y faldas o vestidos de parte de abajo





isa

no lleva nada de joyería,
suele llevar gorra y
bandolera donde lleva la
caja

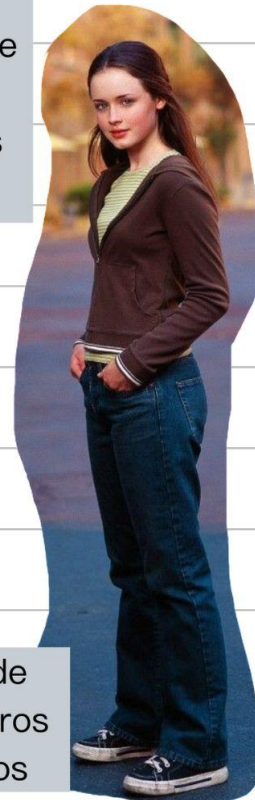


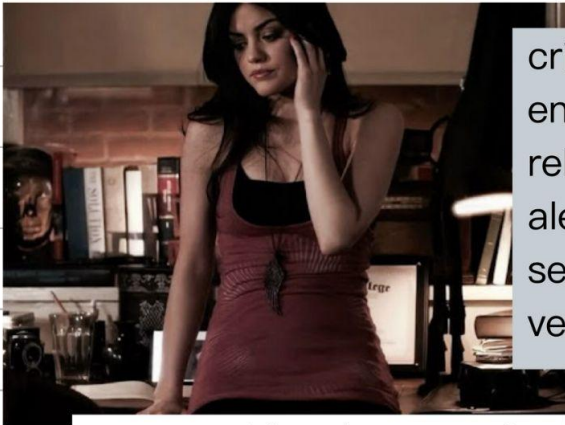
abierta de mente y
provocadora, es la que
más arriesga en los
estampados y colores
de su vestuario

muchas
capas y
mezla de
colores



sudaderas y ropa de
deporte con vaqueros
anchos desgastados





criada en un
entorno
religioso, ahora
alejada de la fe,
se refleja en su
vestuario

extrovertida y la que más
arriesga con sus
complementos



naia

numerosos accesorios,
pendientes, pulseras,
cinturones y maxi



Póster

