

# Treball de Fi de Grau

## Títol

Curtmetratge MONSTER

*Un coming of age* sobre la Generació Alfa a l'era digital.

## Autoria

Estefanía Vílchez Ramos

## Professorat tutor

**Nicolás Lorite García**

## Grau

Comunicació Audiovisual	✓
Periodisme	
Publicitat i Relacions Públiques	
Comunicació Interactiva	
Comunicació de les Organitzacions	

## Tipus de TFG

Projecte	✓
Recerca	

## Data

Del 3 al 7 de juny de 2024	✓
26 de juliol de 2024	

## Full resum del TFG

### Títol del Treball Fi de Grau:

Català:	Curtmetratge: "Monster" Un <i>coming of age</i> sobre la Generació Alfa a l'era digital.		
Castellà:	Cortometraje: "Monster" Un <i>coming of age</i> sobre la Generación Alfa en la era digital.		
Anglès:	Short Film: "Monster" A coming of age story about Generation Alpha in the digital era.		
Autoria:	Estefanía Vilchez Ramos		
Professorat tutor:	Nicolás Lorite García		
Curs:	2023/24	Grau:	Comunicació Audiovisual
			Periodisme
			Publicitat i Relacions Públiques
			Comunicació Interactiva
			Comunicació de les Organitzacions

### Paraules clau (mínim 3)

Català:	<b>Curtmetratge, Indústria Audiovisual, Guionista, Directora, Productora, Cinema.</b>
Castellà:	<b>Cortometraje, Industria Audiovisual, Guionista, Directora, Productora, Cine.</b>
Anglès:	<b>Short film, Audiovisual Industry, Scriptwriter, Director, Producer, Cinema.</b>

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

Català:	Per al Treball de Fi de Grau, he dut a terme la preproducció i la producció d'un curtmetratge. A través d'un guió original, he fet tota la realització d'una peça audiovisual de la forma més professional possible. El rodatge s'ha realitzat amb material propi o cedit per l'equip tècnic, amb l'ajuda de professionals del sector, com Direcció de Fotografia, Direcció d'Art, Direcció de So i Cap de producció. Actualment està en fase de postproducció.
Castellà:	Para el Trabajo de Fin de Grado, he llevado a cabo la preproducción y la producción de un cortometraje. A través de un guion original, he realizado la creación de una pieza audiovisual de la manera más profesional posible. El rodaje se ha llevado cabo con material propio y/o cedido por el equipo técnico, con la ayuda de profesionales del sector, como Dirección de Fotografía, Dirección de Arte, Dirección de Sonido y Jefe de Producción. Actualmente está en fase de postproducción.
Anglès:	For my Bachelor's Thesis, I carried out the pre-production and production of a short film. Using an original script, I created an audiovisual piece in the most professional way possible. The filming was done with equipment either owned by me or provided by the technical team, with assistance from industry professionals such as the Director of Photography, Art Director, Sound Director and Production manager. It's currently in the post-production stage.



# ÍNDICE

<b>1. CARTEL DEL CORTOMETRAJE</b>	<b>4</b>
<b>2. INTRODUCCIÓN</b>	<b>6</b>
2.1 Nacimiento del proyecto	6
2.2 Motivaciones	6
2.3 Presentación del Proyecto	7
2.4 Objetivos del Proyecto	7
2.5 Temática y contenidos	8
2.6 Objetivos del TFG	10
<b>3. IDEA</b>	<b>11</b>
3.1 Perspectiva de un niño de 10 años	11
3.2 Percepción de la madre de 40 años	12
3.3 Presentación de la creadora	12
3.4 DAFO	13
<b>4. CONCEPTUALIZACIÓN</b>	<b>14</b>
4.1 Formato narrativo	14
4.2 Ventanas de explotación	14
4.4 Audiencia potencial	16
<b>5. BIBLIA</b>	<b>17</b>
5.1 Presentación	17
5.2 Logline	18
5.3 Tagline	18
5.4 Sinopsis corta	18
5.5 Sinopsis larga	18
5.6 Storyline	19
5.7 Género	19
5.8 Objetivos del cortometraje	20
5.9 Punto de vista y tratamiento (colores, planos, etc.)	20
5.10 Ficha técnica del cortometraje	22
<b>6. ESCALETA SECUENCIAL</b>	<b>23</b>
<b>7. DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES</b>	<b>27</b>
<b>8. PROPUESTA DE CASTING</b>	<b>34</b>
<b>9. REFERENCIAS (Narrativas / estéticas)</b>	<b>37</b>

9.1 Por estética	37
9.2 Por tema (dejar de ser un niño)	39
9.3 Por narrativa / Trama	40
<b>10. MÚSICA</b>	<b>42</b>
<b>11. LOCALIZACIONES</b>	<b>43</b>
<b>12. CURRÍCULUM VITAE</b>	<b>50</b>
<b>13. CORTOMETRAJE</b>	<b>51</b>
13.1 Justificación del corto	51
13.2 Guion Literario Del Cortometraje	51
13.3 Presentación del equipo	68
13.4 Reparto	72
13.5 Equipo técnico y artístico	73
13.6 Proceso de rodaje	74
13.7 Plantas de Cámara	74
13.8 Dirección de Arte	80
13.9 Vestuario	87
13.10 El cortometraje (género)	93
13.11 Definición y características	93
13.12 Cortometrajes similares	94
13.13 Películas similares	95
13.14 La etapa de la preadolescencia en cortometrajes o películas	96
13.15 Posicionamiento, innovación e idea creativa MONSTER	96
<b>14. PRODUCTION PLAN</b>	<b>97</b>
15. PRESUPUESTO	111
17. DOCUMENTOS DE PRODUCCIÓN	115
18. POSTPRODUCCIÓN	116
<b>19. CONCLUSIONES</b>	<b>117</b>
<b>20. AGRADECIMIENTOS Y COLABORACIÓN</b>	<b>118</b>
<b>21. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA</b>	<b>119</b>
<b>22. ANEXOS</b>	<b>128</b>

# **1. CARTEL DEL CORTOMETRAJE**

# MONSTER

Leo Bleicher  
Sandra Pece  
Lucas Mesa  
Mohamed Silman

A Shortfilm  
by  
Estefanía  
Vílchez

Coming of age  
de la  
generación alfa  
en la era digital



# MONSTER

## 2. INTRODUCCIÓN

### 2.1 Nacimiento del proyecto

El cortometraje *Monster* es un proyecto que nace desde la necesidad de contar una historia que vaya ligada a la época actual. El impulso de explicar una narración que muestre lo que viven los preadolescentes de la generación Alfa y las madres de la generación Millennial en la sociedad actual. Una historia sencilla, sin embargo, cargada de intenciones y de emociones.

*Monster* se alza como un testimonio genuino de cara a las dinámicas familiares y sociales del siglo XXI, con una mirada atenta a las tensiones y los vínculos que surgen entre ambas generaciones en la era digital. A través de situaciones que provocan debate sobre lo correcto y lo incorrecto La historia lanza cuestiones que explorando la complejidad moral en un mundo en constante cambio, en algunas ocasiones no son tan fáciles de responder.

El cortometraje *Monster* plantea interrogantes éticos y morales que desafían las percepciones tradicionales, provocando así una reflexión sobre la complejidad de la toma de decisiones en un mundo en rápida transformación.

### 2.2 Motivaciones

Crear *Monster* es el resultado de cuatro años de carrera, la vivencia como estudiante y madre ha sido algo único y auténtico. Ver a mis hijos crecer durante mi etapa universitaria es algo que muy poca gente puede explicar. Por todo ello, he decidido plasmarlo contando una historia que involucre mis conocimientos como productora audiovisual y mis conocimientos como madre de dos hijos. Unificarlo todo en una pieza audiovisual es algo que me alentaba desde el inicio de mi carrera. Sin embargo, hay tantas historias que contar, que la que más me está impactando como madre es la etapa de transformación de la niñez a la preadolescencia.

La decisión de crear un cortometraje de manera individual con todo el trabajo que eso comporta, es debido a que la historia que se muestra requiere mucha dedicación



y es una experiencia propia, una pieza que mezcla lo personal y lo profesional. Este cortometraje es el resultado de un gran aprendizaje resumido en unos pocos minutos. Desde la idea creativa, la investigación para realizar el proyecto, el proceso de preproducción, el rodaje y la presentación, cada etapa vivida es fundamental para plasmar en unos minutos el esfuerzo depositado durante mucho tiempo.

Llegar al público preadolescente no es una tarea fácil y la mayor motivación de hacerlo es crear conciencia positiva en ese público tan selecto y crítico. La preadolescencia es una etapa de muchos cambios y dificultades para encajar en sus círculos de amistad. Acceder a su modo de pensar y crear una historia que les llegue es la meta.

## 2.3 Presentación del Proyecto

Este cortometraje reflexiona sobre la idea de que los y las preadolescentes ya no tienen los mismos referentes y no los reciben por los mismos canales que hace unos años. ¿Cuánto han cambiado las relaciones en los últimos años?, y ¿cómo dos generaciones distintas pueden tener tantas similitudes como diferencias?

Conocer la trama de los personajes, las dificultades que se presentan a lo largo de la historia y las consecuencias que generan, tratarán de dar luz a una narración contada de una forma sencilla, pero sin reparar en explicarla con todo lujo de detalles. *Monster* arroja un halo de luz a una generación marcada por la era tecnológica, en una época en la que las relaciones y los vínculos son cada vez más difíciles de crear y de mantener.

El proyecto está creado desde la experiencia personal, tanto por parte de la dirección, como por parte del actor protagonista. Es una historia que, a priori, le puede pasar a cualquier madre o padre de la generación Millennial con un hijo o hija de la generación Alfa. Estas vivencias resultan cotidianas, mundanas y lo que la hace especial es la forma de explicarla, tan cercana y tan profunda.

## 2.4 Objetivos del Proyecto

El cortometraje *Monster* tiene varios objetivos y va dirigido a distintos tipos de público. Ya que trata de concienciar a dos generaciones que no han vivido en la

misma época, pero que ahora tienen que entenderse la una a la otra. Ambas generaciones han gozado de herramientas tecnológicas y redes sociales similares, pero la sociedad ha avanzado y ahora las relaciones son distintas.

Inicialmente, va dirigido a preadolescentes, pues gran parte de la trama está basada en las vivencias de un niño de unos 10 años de edad. El uso de dispositivos digitales como un móvil o una tablet están muy presentes en esta historia. El consumo de bebidas energéticas fruto de la influencia por parte de *youtubers*, *streamers*, o amigos/as es un paso hacia la adolescencia y en esta historia se muestran algunos hitos que va alcanzando el protagonista. El objetivo es concienciar a preadolescentes sobre el consumo de estas bebidas y sus consecuencias, así como el uso de dispositivos móviles o tablets. También, ver el tipo de vínculos que se crean con amigos/as y el distanciamiento o falta de comunicación con la familia en esa etapa.

La historia también está dirigida a público adulto, ya que gran parte de la trama trata sobre la relación de una madre con su hijo y cómo ella afronta distintas situaciones que se generan en la etapa preadolescente. En este caso, el objetivo es concienciar a las familias de las dificultades que se presentan en esta etapa en la época actual, tanto en la comunicación, como en el desconocimiento de los referentes que tienen los preadolescentes y las consecuencias que repercuten.

## 2.5 Temática y contenidos

Para desarrollar la idea del cortometraje *Monster*, se han revisado algunos artículos que tratan sobre el uso de dispositivos móviles en la etapa preadolescente. A través de estos artículos se ha determinado la edad en la que los niños y niñas comienzan a utilizar este tipo de dispositivos de manera habitual y se ha concluido que es entre los 10 y los 12 años de edad en la que se suelen comenzar a introducir.

### Su primer 'smartphone'

**En España se tiene el primer móvil entre los 11 y los 12 años, pero un 29,7% dispone de él a los 10 años**

---

Figura 1. Artículo de *La Vanguardia*. Fuente: Encuesta del CIS sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares 2015).

Una vez determinada la edad, se ha desarrollado la idea creativa del cortometraje y se ha establecido la premisa de que el protagonista quiere tener móvil en su 11 cumpleaños. De este modo, sigue la tendencia actual de introducir el dispositivo móvil en esa etapa. Este hecho, supone un distanciamiento con su madre y la falta de comunicación entre ambos personajes repercutirá en un problema generando un nuevo conflicto, conseguir un móvil sin su consentimiento.

Se ha decidido que Clara, la madre del protagonista Lucas, siga la tendencia de introducir los dispositivos móviles a partir de los 16 años, siguiendo las recomendaciones para evitar el deterioro de la salud mental de los niños y niñas. Hay diversos estudios que demuestran lo nocivo que es el uso de estos dispositivos en edades tempranas, pero existe mucha presión social a la hora de introducirlos en la etapa preadolescente. Según un artículo de *Europa Press* del 10 de enero de 2023: *Casi el 20% de los niños españoles menores de 10 años ya tiene móvil, según un estudio, un porcentaje que aumenta hasta el 25% a los 12 años, según el XII Barómetro de las Familias en España de la fundación The Family Watch.*

Sumado al uso de dispositivos móviles, existe otro problema que deteriora la salud de los preadolescentes, el consumo de bebidas energéticas. El consumo comienza a edades tempranas con apenas ocho o diez años, suponiendo un riesgo para la salud de los menores, quienes no siendo plenamente conscientes de ello, consumen estas bebidas siguiendo tendencias. Hay estudios concluyentes que avalan la peligrosidad de su consumo en la etapa infantil y adolescente. Una de las razones principales por las que han incrementado su consumo, es la publicidad que reciben niños y jóvenes a través de *youtubers* y *streamers* a los que siguen en redes sociales.

- La «bomba» de las bebidas energéticas
- Sanidad, a favor de limitar las bebidas energéticas a los menores

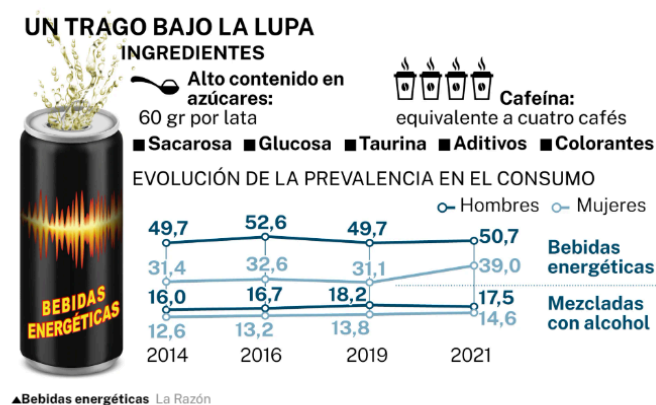


Figura 2. Artículo de *La Razón*. Fuente: *La Razón*. Año 2023

En una de las escenas del cortometraje, el protagonista Lucas se enfrenta a la tentación de probar la bebida energética *Monster*, influenciado por la presión social y la curiosidad propia de su edad. A pesar de las advertencias sobre los efectos negativos, la sensación de pertenencia y la inquietud lo llevan a ignorar las recomendaciones de sus padres y toma la decisión de probarla.

## 2.6 Objetivos del TFG

Realizar un Trabajo de Fin de Grado (TFG) de forma individual implica una gran carga de trabajo, ya que no hay un equipo colaborativo. Desde la organización de reuniones hasta la búsqueda de la idea creativa y la redacción de documentos, todas las responsabilidades recaen en una única persona. Esta situación puede resultar abrumadora al no tener compañeros y compañeras con quienes compartir la carga. Sin embargo, esta experiencia también ofrece la oportunidad de desarrollar habilidades de gestión del tiempo y autonomía, además de profundizar en la idea creativa, esto resulta beneficioso tanto académica como profesionalmente.

- Empezar la creación del cortometraje junto al dossier de venta.
- Potenciar la fusión entre un proyecto personal y profesional durante lo aprendido en la carrera de Comunicación Audiovisual.
- Plasmar en todos los apartados del Trabajo de Final de Grado desde la concepción de la idea hasta su realización.
- Reflejar una visión creativa, artística y el compromiso personal de la creadora.
- Analizar los referentes audiovisuales que inspiran la creación del cortometraje.
- La estrategia de distribución incluirá la participación en festivales de cine, así como la difusión en entornos educativos para transmitir un mensaje de concienciación y crear un reflejo de la problemática con los móviles en la etapa infantil y preadolescente.
- Idear un plan de distribución para llegar al máximo número de espectadores que estén potencialmente en el rango de edad de los protagonistas.
- Llevar a cabo la realización del cortometraje de manera visual para obtener el máximo potencial artístico e integrar el proceso de creación del cortometraje y el dossier de venta.

- Presentar un *teaser*<sup>1</sup> con el proyecto al Cluster Audiovisual con proyección a que sea un medimetroraje y/o largometraje. Ya que la historia del protagonista tiene muchos matices que no pueden presentarse en un cortometraje debido a su duración.
- El Trabajo de Final de Grado refleja la concepción y realización del cortometraje desde la etapa inicial hasta la postproducción.

### 3. IDEA

Enfoque de la transición de la niñez a la preadolescencia desde el punto de vista de un niño de 10 años. Nos sumerge en su mundo interior, donde se enfrenta a esta transición en medio de una sociedad obsesionada por la tecnología y la madurez prematura. Se muestran las relaciones de amistad y del entorno. La presión social por querer hacerse mayor y perder la inocencia e ingenuidad infantil. A través de la mirada de Lucas, nuestro joven protagonista, se exploran los retos y las presiones que se enfrenta al intentar encontrar su lugar, en un entorno donde las relaciones humanas se desdibujan entre pantallas y conexiones virtuales.

El cortometraje *Monster* retrata una parte de la etapa preadolescente de la generación Alfa, marcada por la era tecnológica y por las relaciones humanas cada vez más distantes. Encontrar tu rol en el grupo de amigos, separarte de tu niño y convertirte en un adolescente es cada vez más difícil. Mientras tanto, la madre del protagonista lucha por resguardarlo de los impactos de esta vorágine tecnológica y mediática, enfrentando así uno de los mayores desafíos en la crianza.

#### 3.1 Perspectiva de un niño de 10 años

Desde el punto de vista de un niño de 10 años, la transición de la niñez a la preadolescencia puede ser un momento confuso y emocionante. A medida que empieza a descubrir más sobre el mundo que le rodea, siente una creciente presión por encajar y ser aceptado por sus amigos y amigas. La curiosidad sobre temas más adultos comienza a surgir, pero al mismo tiempo, la inocencia y la ingenuidad infantil aún están presentes.

---

<sup>1</sup> *Teaser*: mostrar poco llamando mucho la atención. Fuente: (<https://quatrefilms.com/2022/04/30/teaser-que-es/>), año 2022



Lucas experimenta problemas de comunicación con su madre, ya que siente la necesidad de ser independiente y autónomo. La relación con sus amigos se vuelve crucial, ya que busca la aprobación de sus pares y trata de encontrar su identidad en ese grupo. La presión social por "hacerse mayor" le lleva a participar en comportamientos que quizás no comprende completamente, esto deriva en conflictos con su familia.

### **3.2 Percepción de la madre de 40 años**

Lo que percibe la madre de Lucas, es que la transición de la niñez a la preadolescencia de su hijo es una montaña rusa emocional. Lucha contra la realidad de que su hijo ya no es un niño pequeño y enfrenta la ansiedad de no saber cómo protegerlo en un mundo que parece más complejo cada día.

La comunicación con su hijo se vuelve desafiante, ya que él busca más privacidad y a veces parece distante. La madre se preocupa por la presión social a la que se enfrenta su hijo para crecer rápidamente, temiendo que esta presión pueda llevarlo a realizar actos problemáticos. Descubrir secretos de la vida de su hijo desencadena un conflicto interno entre su instinto protector y el reconocimiento de que debe permitirle crecer, encontrar su identidad y tomar decisiones por sí mismo.

La madre lucha por encontrar el equilibrio entre brindar apoyo y establecer límites, mientras se enfrenta a la realidad que amenaza con cambiar la dinámica de su relación madre-hijo. La historia explora como madre e hijo pueden fortalecer su vínculo durante la compleja transición a la preadolescencia.

### **3.3 Presentación de la creadora**

Mi trayectoria como productora audiovisual comenzó en 2019, en mi carrera profesional he colaborado en diversos proyectos audiovisuales con distintos cargos, siempre dentro del departamento de producción. Desde Auxiliar de Producción hasta Jefa de Producción, algunos de los proyectos en los que he colaborado han sido seleccionados para festivales de cine. Aportando y aprendiendo los valores creativos y profesionales que se requieren para crear una buena producción.

Actualmente, estoy centrada en la creación del proyecto *Monster* y finalizando la carrera de Comunicación Audiovisual, enfocando todo lo aprendido para desarrollar un buen producto audiovisual que pueda formar parte de mi currículum profesional y sirva como el reflejo de lo que puedo aportar en próximas producciones.

En el futuro, me gustaría poder desarrollarme dentro de la Industria Audiovisual y mis aspiraciones son demostrar un compromiso continuo con la Industria, crecer profesional y artísticamente. Me visualizo como una profesional consumada en mi campo, y también como una voz creativa en la narrativa visual. Confiando en que mis habilidades y experiencia formen una base sólida sobre la cual pueda construir una carrera, que no solo contribuya a proyectos de otros, sino que también pueda dar forma a mis propias historias.

### 3.4 DAFO

La creación del DAFO se ha llevado a cabo para detallar los aspectos más relevantes de la creación del cortometraje, destacando las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas. Este análisis proporciona una visión integral que permite identificar áreas clave para el desarrollo estratégico.



Figura 3. *Análisis DAFO*. Fuente: elaboración propia, año 2024

## 4. CONCEPTUALIZACIÓN

### 4.1 Formato narrativo

La conceptualización del cortometraje *Monster* se centra en un formato narrativo que tiene como objetivo sumergir al espectador/a en un viaje emocional y reflexivo a través de la experiencia de Lucas. Su estructura permite que la historia se desenvuelva de manera orgánica, propiciando la evolución de los personajes y sus relaciones.

El enfoque principal recae en el drama familiar, explorando las complejidades y tensiones inherentes a las dinámicas entre madres e hijos, así como entre amigos. Este aspecto se entrelaza con elementos de *coming-of-age*, donde Lucas, el protagonista, se enfrenta al desafío de descubrir su identidad y encontrar su lugar.

La diversidad cultural de Sami, uno de los personajes secundarios, enriquece el cortometraje *Monster* al introducir el tema del clasismo y del racismo. Al ser observado desde su perspectiva, este tema se explora con mayor detalle. Esta inclusión no solo amplía la trama, sino que también profundiza en temas universales como la identidad, la pertenencia y la aceptación.

El formato narrativo se apoya en una dirección artística y cinematográfica cuidadosamente elaborada, que aprovecha la estética visual para transmitir emociones y mensajes sutiles. La combinación de imágenes evocativas y diálogos conmovedores invita a la reflexión y la conexión emocional con los personajes durante su historia.

### 4.2 Ventanas de explotación

El cortometraje *Monster* tendrá un recorrido en festivales acordes a la temática, al tipo de proyecto y en algunos de ellos, tendrá la posibilidad de llegar a otros festivales mayores. Debido a que es un cortometraje de bajo presupuesto y que no está producido por una productora, la lista se reduce a festivales que estén abiertos a trabajos independientes o que no tengan como requisito pertenecer a una

productora. Festivales escogidos para presentar el cortometraje *Monster*, a los cuales se presentará en función de las fechas de convocatoria:

- **Aguilar Film Festival**, edición 2025.
- **Alcine 52**, edición 2025.
- **Cerdanya Film Fest**, edición 2025. (Secció Oficial Curtmetratges).
- **Cortogenia**, edición 2025 (hay varias categorías).
- **Cortos en Femenino**, edición 2025.
- **Fascurt**, edición 2025.
- **Festival de Cinema Independent de Barcelona** (L'Alternativa), edición 2025.
- **Festival de Málaga**, edición 2025.
- **Fugaz** (Premios al Cortometraje Español), edición 2025.
- **Gavadates**, edición 2025.
- **Mecal Film Festival**, edición 2025.
- **Mostra de Curtmetratges Dr. Mabuse**, edición 2025.
- **Notodofilmfest**, edición 2025.
- **SECIME** (Semana de Cine Medina del Campo), edición 2025.
- **Torre En Corto** (Festival de Torrelavega), edición 2025.

Si el cortometraje *Monster* es seleccionado en alguno de estos festivales, es reconocible para darle visibilidad y tiene buena repercusión, debido a que son festivales reconocidos en el ámbito de la industria Audiovisual y que optan a festivales de mayor envergadura. El solo hecho de estar nominado, ya es un gran paso para el reconocimiento del cortometraje, del equipo técnico y del equipo artístico.

### 4.3 Duración

La duración del cortometraje *Monster* es de 17 minutos, hay diversas razones por las cuales se ha tomado la decisión de que tenga esta duración, tales como:

- Estratégicamente: se escoge que dure menos de 20 minutos para captar la atención de los espectadores/as y no alargar la historia demasiado. Ya que gran parte del público objetivo son adolescentes y jóvenes.
- Económicamente: la duración es inferior a 20 minutos para que los costes de producción no sean elevados.

- Creativamente: la historia de los personajes contiene matices suficientes como para que el espectador/a comprenda la historia y empatice con los personajes, sin llegar a conocer tantos detalles.

Según el Blog de una productora audiovisual llamada *YuMagic Media*: *Un cortometraje, coloquialmente conocido como corto, es una producción audiovisual cinematográfica con una duración máxima de 30 minutos y como mínimo de 5 minutos.*

Y según la web *AIC*: *Los cortometrajes cuentan una historia de forma concisa, precisa y corta.*

Es por esta razón por la cual el cortometraje *Monster*, tiene una duración inferior a 20 minutos, para captar mejor la atención del público sin llegar a alargar demasiado la historia. Además, la intención de hacer un cortometraje inferior a 20 minutos va ligado a un tipo de target al que se intenta llegar, los preadolescentes de la generación Alfa. Cuya capacidad de concentración y nivel de atención, se basa en contenidos cortos en los cuales el interés se pueda mantener sin dificultad.

#### 4.4 Audiencia potencial

El cortometraje *Monster* pretende llegar a un público preadolescente en una etapa de muchos cambios, un momento en el que los referentes se convierten en algo más que personas a las que dar un *like*. Son futuros adolescentes que van a consumir todo tipo de productos y que van a dejarse influenciar por los mejores vendedores de la historia, los *streamers* y los *influencers*.

Por un lado, la audiencia potencial del cortometraje *Monster* es el público preadolescente y joven, aquellos que están entre los 9 y los 16 años aproximadamente. Es una etapa de muchos cambios y se preparan para entrar en una época de autodescubrimiento y nuevos aprendizajes. Es el público que ya no es infantil, pero tampoco tiene los conocimientos necesarios como para entender ciertos problemas que llegarán más adelante. Llegar a este público en forma de cortometraje, a través de una proyección en su colegio o instituto, a través de un link que le llegue de parte de un amigo/a es algo que pasará y que les hará sentirse identificados/as con algunos de los personajes.



Por otro lado, llegar al público adulto desde el punto de vista de un preadolescente, contado en forma de cortometraje, es algo que potencia la historia y de ese modo, se pueden sentir identificados/as con la crianza de los niños/as de la generación alfa. Por lo que también puede resonar en madres y padres, ya que aborda temas de comunicación familiar y relaciones intergeneracionales.

Finalmente, al abordar temas de clase social y diversidad cultural, *Monster* tiene el potencial de conectar con personas de diferentes orígenes y contextos. La historia demuestra que, independientemente de las circunstancias, la empatía y la amistad pueden unir mundos distintos. Con personajes como Lucas, de clase media/alta, y Sami, de un barrio humilde, el cortometraje muestra cómo las diferencias pueden superarse a través del entendimiento mutuo. De esta manera, aquellos chicos de barrios humildes que a menudo se sienten etiquetados como "niños de la calle" tienen la oportunidad de verse reflejados y representados en la historia de Lucas y Sami.

## 5. BIBLIA

### 5.1 Presentación

El proyecto *Monster* resalta por ser un cortometraje enfocado en la etapa de la transición de la niñez a la preadolescencia y a las inquietudes que se generan. También muestra un punto de vista adulto, desde el personaje de la madre, quien transmite a través de la voz de la experiencia las emociones y los desafíos que acompañan este período de cambio y crecimiento.

Uno de los principales objetivos es destacar los estereotipos relacionados con el clasismo y el racismo hacia personas de otras culturas en nuestra sociedad. Esto implica romper con los patrones establecidos en la cultura del país. Además, indaga en el uso de la tecnología y el consumo de bebidas energéticas, en el camino hacia la etapa adolescente. Es fundamental tener en cuenta que durante la preadolescencia no se tiene plena conciencia de las consecuencias que puede acarrear el uso de la tecnología y del consumo de las bebidas energéticas.

El cortometraje tratará de manera respetuosa todas estas temáticas con la principal intención de transmitir un mensaje concienciador, fomentando la reflexión y promoviendo la empatía hacia las experiencias y perspectivas de otros.

## **5.2 Logline**

Lucas, de 10 años, desea un móvil como regalo de cumpleaños. Tras no recibirlo, se une a sus nuevos amigos, Sami de 17 años y Roi de 15 años, en un plan para obtenerlo. Esto desata tensiones familiares y desafíos que Lucas y su madre deben superar juntos.

## **5.3 Tagline**

- Descubrirse a uno mismo es el verdadero desafío.
- El miedo a los monstruos termina cuando te conviertes en uno.
- La adolescencia es un monstruo desafiante, la comprensión es la mejor arma.

## **5.4 Sinopsis corta**

Lucas, un niño de 10 años, desea un móvil como regalo de cumpleaños. Ante la negativa de su madre, Lucas se embarca en un viaje de autodescubrimiento y búsqueda de independencia al involucrarse en situaciones desafiantes con un grupo de amigos en el parque. Sin embargo, sus acciones lo llevan a enfrentarse a tensiones familiares y prejuicios cuando se une a sus nuevos amigos, Sami de 17 años y Roi de 15 años, en un plan para conseguir un móvil para Lucas. A través de este conflicto, Lucas y su madre deben encontrar la manera de fortalecer su vínculo mientras enfrentan los cambios propios de la preadolescencia.

## **5.5 Sinopsis larga**

Lucas, un niño de 10 años, desea un móvil como regalo de cumpleaños, pero su madre se lo niega. Desilusionado, busca encontrar una forma de obtenerlo por su cuenta y se aventura en un viaje de autodescubrimiento y búsqueda de independencia. En su camino, se une a un grupo de amigos en el parque, donde se

enfrenta a situaciones desafiantes que lo llevan a cuestionar su identidad y sus valores. Sin embargo, sus acciones lo llevan a unirse a sus nuevos amigos, Sami de 17 años y Roi de 15 años, en un plan para conseguir un móvil para Lucas. A medida que este plan se desarrolla, Lucas se enfrenta a tensiones familiares y prejuicios, desencadenando un conflicto interno y externo que desafía su percepción del mundo y de sí mismo. A través de este conflicto, Lucas y su madre deben encontrar la manera de reconectar y fortalecer su vínculo mientras navegan por los cambios propios de la preadolescencia.

## 5.6 Storyline

Lucas desea tener móvil, pero su madre se opone. Junto a sus nuevos amigos Sami y Roi, desafían barreras y prejuicios para conseguirlo, explorando la verdadera conexión en un mundo tecnológico. Una historia de desafíos, amistad y autodescubrimiento.

## 5.7 Género

El género de este cortometraje se caracteriza principalmente como un drama familiar, donde se exploran las complejas relaciones y dinámicas dentro de una familia. Ya que la trama se enfoca en el crecimiento personal de Lucas, el protagonista. Además, incluye elementos de *coming-of-age*<sup>2</sup> al relato, destacando su transición hacia la adolescencia y las decisiones que debe enfrentar en este proceso de autodescubrimiento.

Por otra parte, el cortometraje aborda la exploración de la diversidad cultural, lo que le confiere una capa adicional de profundidad temática. A través de situaciones y conflictos relacionados con el racismo y el clasismo, la narrativa se enriquece al examinar las tensiones y desafíos que enfrenta la familia y la comunidad en su conjunto. Esta perspectiva multicultural agrega complejidad al argumento y promueve la reflexión sobre temas sociales relevantes en la época contemporánea.

---

<sup>2</sup> *Coming-of-age* puede traducirse como iniciación, maduración, crecimiento, desarrollo. ([https://es.wikipedia.org/wiki/Coming-of-age\\_\(g%C3%A9nero\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Coming-of-age_(g%C3%A9nero))), año 2024.

## **5.8 Objetivos del cortometraje**

El objetivo de este cortometraje es explorar las dinámicas familiares contemporáneas desde una perspectiva íntima y auténtica. Inspirado por algunas experiencias reales de su equipo creativo como madres e hijos en la era digital, busca transmitir la complejidad y la riqueza emocional de estos vínculos a través de una historia que toca fibras sensibles. Se sumerge en las luchas internas y externas de una familia moderna, abordando temas como la independencia, la comunicación y el choque entre las expectativas generacionales.

Al centrarse en la generación Alfa, el cortometraje busca generar empatía y reflexión en el público. Se presenta como un espejo en el que muchos espectadores podrán reconocerse, encontrando similitudes con sus propias experiencias familiares. Desde las pequeñas frustraciones hasta los grandes desafíos, invita a una exploración sincera de las relaciones familiares en el mundo contemporáneo, mostrando que, a pesar de las diferencias generacionales y tecnológicas, los lazos familiares siguen siendo fundamentales en la búsqueda de identidad y pertenencia.

Este cortometraje está creado para resonar especialmente con el público preadolescente de institutos y colegios. Al retratar situaciones y emociones propias de esta etapa, se busca generar empatía y un mayor entendimiento de los desafíos que enfrentan los jóvenes en su desarrollo. Con esta mirada, se espera fomentar la conexión entre niños, niñas y sus familias, creando un lazo de comunicación que trascienda la pantalla.

## **5.9 Punto de vista y tratamiento (colores, planos, etc.)**

El cortometraje adoptará un punto de vista íntimo y cercano a los protagonistas, utilizando principalmente planos medios y primeros planos para resaltar las emociones y las interacciones entre los personajes. Se enfocará en capturar gestos sutiles, miradas significativas y expresiones para transmitir la complejidad de las relaciones.

El tratamiento visual, en las interacciones familiares se emplea una paleta de colores cálidos y naturales, de este modo se crea una atmósfera acogedora y agradable.

Esto ayuda a reflejar la calidez de los lazos familiares a pesar de los desafíos que enfrenta. En contraste, al relacionarse con los chicos de la calle y durante las acciones llevadas a cabo con ellos, se opta por utilizar tonos más fríos y sombríos en momentos de conflicto o tensión, generando un contraste marcado con los momentos de conexión y afecto. Para diferenciarlo más, se han empleado objetivos esféricos para las escenas familiares y anamórficos para las escenas con los chicos de la calle y los momentos de búsqueda interna del personaje. Todo ello sumado a la cuidada iluminación tanto en escenas interiores como exteriores, han propiciado una diferencia entre esos dos mundos del protagonista Lucas.

El diseño de producción incluye una variedad de escenarios, desde interiores domésticos realistas hasta exteriores como parques y pistas de fútbol. Se seleccionan estos entornos para reflejar una realidad cercana al espectador, prestando especial atención a los detalles tecnológicos en la vida cotidiana, presentes tanto en el hogar como en exteriores, contribuyendo así a la autenticidad de la narrativa.

El estilo de dirección busca una narrativa fluida y auténtica, con diálogos naturales que reflejen cómo se comunican las familias contemporáneas y los chicos de la calle. En las escenas del parque y la pista de fútbol, se dará libertad para la improvisación de los personajes, buscando capturar su espontaneidad. Los diálogos reflejarán la diversidad de voces y experiencias del entorno urbano de manera natural.

La dirección buscará encontrar un equilibrio entre la intimidad de la historia principal y la frescura y vitalidad de las interacciones con los niños del parque. Esto se logrará a través de una narrativa que fluya de manera orgánica, permitiendo que las escenas se desarrollen de forma natural y sin forzar la conexión entre ambos contextos.

En resumen, el cortometraje buscará sumergir al espectador en la intimidad de las relaciones familiares contemporáneas, así como en las interacciones con los chicos de la calle, utilizando una combinación de elementos visuales y narrativos para transmitir la complejidad emocional de la historia.



## 5.10 Ficha técnica del cortometraje

TÍTULO:	Monster
PAÍS:	España
IDIOMA:	Castellano
TAGLINE:	Descubrirse a uno mismo es el verdadero desafío.  El miedo a los monstruos termina cuando te conviertes en uno.
GÉNERO:	Drama - Coming of age
TARGET:	7+
DURACIÓN:	17 minutos
FORMATO:	Cortometraje de ficción
AÑO:	2024
DIRECCIÓN Y GUION:	Estefanía Vílchez Ramos
REPARTO:	Leo Bleicher (Lucas) Sandra Pece (Clara) Mohamed Sliman (Sami) Lucas Mesa (Roi) María José Campmany (Justi) Muhammad Waris (Rashid)

## 6. ESCALETA SECUENCIAL

### 1 CONOCIENDO A LUCAS PREADOLESCENTE

En la habitación de un preadolescente llamado LUCAS (10), hay juguetes apilados en un rincón, con una nota pegada que dice: "GIMBEBÉ REGALAR". LUCAS (10) entra en ella con su mochila del colegio. Se sienta y saca una tablet de su mochila. Escribe a sus compañeros de clase. Su mamá CLARA (40) entra en la habitación y le ve. LUCAS miente y dice que está haciendo los deberes. CLARA no se lo cree y se lo recrimina. LUCAS había cerrado el chat y abierto la página de los deberes. CLARA se marcha y LUCAS sigue hablando con los compañeros. En su mirada vemos resignación y pena, ellos se burlan de él diciendo que su mamá le deja estar conectado. CLARA, desde el pasillo, le dice que ha de prepararse para ir a piscina y le trae la merienda. LUCAS no quiere ir, hablan sobre ello y finalmente, LUCAS coge su mochila de piscina y se marcha con la condición de ir un rato al parque al salir.

### 2 PROBANDO MONSTER

LUCAS no ha probado la bebida *Monster*, ya que su madre no le permite beber ese tipo de refrescos. Al volver de la piscina, en la pista de fútbol del parque unos chicos mayores están mirando el móvil, jugando a fútbol y tienen bebidas *Monster*, LUCAS siente curiosidad y quiere probarla. Los chicos se ríen y no comprenden que no haya probado nunca esa bebida.

Uno de los chicos llamado SAMI (17), tiene latas *Monster* y le ofrece a LUCAS la oportunidad de probarla si logra marcar un gol al portero ROI (15). LUCAS siente una gran curiosidad y acepta el desafío. Se concentra al máximo para anotar el gol. Finalmente, marcar el gol y LUCAS consigue su objetivo, la lata de *Monster*. Al probar la bebida experimenta un sabor totalmente nuevo que le deja una sensación única, hace un gesto de escalofrío. Aunque disfruta de la novedad, también reflexiona sobre la importancia de respetar las decisiones de su madre, llevando consigo una valiosa lección sobre la curiosidad y la importancia de mantenerse fiel a uno mismo. En ese momento, entabla una conexión con los nuevos amigos de la pista de fútbol del parque, se hacen amigos chocando la mano.

### 3 CUMPLEAÑOS DE LUCAS

Es el cumpleaños de LUCAS y está emocionado por abrir sus regalos, especialmente ansioso por uno en particular: su nuevo móvil. Lo que LUCAS no sabe es que su madre CLARA, siguiendo el movimiento "Infancia Libre de Móviles y Redes Sociales", no tiene intenciones de regalarle un *smartphone*. Este movimiento aboga por esperar hasta los 16 años antes de proporcionarles a los niños este tipo de dispositivos, considerando que no están preparados para ello.

Los familiares y amigos observan a LUCAS mientras su expresión de decepción crece tras abrir varios paquetes y descubrir que ninguno contiene el móvil que tanto ansiaba. Ante la desilusión de LUCAS, decide buscar ayuda y no cabe más remedio que ejecutar un plan para conseguir un móvil, aunque sea a espaldas de su madre, quien no le permite hacerse con lo que más ilusión le hacía para su cumpleaños. Recurrirá al nuevo grupo de amigos del parque, en especial a SAMI.

### 4 IDEANDO EL PLAN

LUCAS (11) camina hacia la pista de fútbol. Allí SAMI y ROI miran el móvil y los demás chicos juegan a fútbol. Los demás chicos se ríen. LUCAS pone cara de enfadado y SAMI le da un empujón a ROI. Todos se ríen y escuchan a LUCAS, no pueden creer lo que está proponiendo, deciden ayudarlo. LUCAS entrega una nota a SAMI.

### 5 PLAN DE ROBO

LUCAS tiene todo planeado para el robo. LUCAS, SAMI y ROI caminan por la calle, se les ve concentrados. LUCAS está un poco nervioso y mira en todas direcciones. SAMI intenta calmarlo tocando sus hombros. ROI lleva una mochila vacía y espera fuera de la tienda.

### 5B PLAN DE ROBO

LUCAS entra en la tienda y SAMI se queda fuera. LUCAS conoce la tienda y sabe que es el sitio perfecto. Tiene claro el lugar en el que está guardada la llave donde están los móviles. Saluda al DEPENDIENTE y le empieza a preguntar por una funda para el móvil OPPO. LUCAS sabe que las carcasas de ese móvil están en una

esquina y mientras el dependiente sale para buscarlas ejecuta su plan. El DEPENDIENTE empieza a buscar y saca dos carcassas. LUCAS ya ha conseguido la llave de la vitrina de móviles. SAMI entra en la tienda. LUCAS mira a SAMI, le hace un gesto insinuando que va a robar el móvil, SAMI ha de entretener al DEPENDIENTE y comienza a preguntar por un cable para cargar el móvil. El DEPENDIENTE tiene las dos carcassas que ha pedido LUCAS y empieza a buscar el cable que ha pedido SAMI. LUCAS se acerca a la vitrina donde está el móvil que va a robar, la abre, lo saca y sin querer emite un ruido que hace que el DEPENDIENTE mire hacia allí. LUCAS sale corriendo de la tienda con el móvil en la mano. SAMI se va de la tienda caminando como si no fueran juntos. En la calle, LUCAS le da el móvil y ROI lo guarda en la mochila. SAMI y ROI escapan. El DEPENDIENTE sale por la puerta de atrás y atrapa a LUCAS. El DEPENDIENTE llama a la policía, pero LUCAS ya no tiene el móvil robado.

#### **6 DISCUSIÓN CON SU MADRE (coche)**

CLARA recoge a LUCAS de la comisaría. LUCAS se pone su capucha y agacha la cabeza. Entran en el coche, CLARA está súper disgustada con LUCAS, no ha encajado bien lo que ha sucedido y se lo recrimina a LUCAS. Él intenta disculparse con su madre, pero fracasa en su intento de hablar y le sale mucha rabia acumulada. CLARA le corta rápido y no le deja terminar la frase.

#### **7 DISCUSIÓN CON SU MADRE (calle)**

Entran en casa y CLARA pide a LUCAS a sacar la basura. LUCAS le comenta que está castigado de todo, que la saque ella. CLARA lanza una mirada desafiante a LUCAS y este entiende que ha de hacerle caso, pues está enfadada y decepcionada. LUCAS sale a tirar la basura.

#### **8 CONOCIENDO A JUSTI. Personaje recurrente, señora del carrito.**

Hay un personaje que aparece en la escena del robo con su carrito. LUCAS por algún motivo siente la necesidad de saber por qué JUSTI está recogiendo trastos de la basura, ha escuchado muchas leyendas sobre ella, pero no será hasta que robe el móvil que hable con ella. JUSTI le contará su historia y la opinión de LUCAS sobre ella cambiará para siempre.

JUSTI enseña un recorte de periódico donde aparece la noticia de la trágica muerte de su hijo y de su marido. LUCAS mira a JUSTI con cara de tristeza y empatiza con ella apenado. Él cambia radicalmente su visión sobre JUSTI. LUCAS recapacita tras escuchar su historia y se da cuenta que tiene que hacer las paces con su madre. En su cara se refleja desolación y culpa.

## **9 RESOLUCIÓN**

LUCAS entra en casa, ha vuelto de tirar la basura, se lava las manos. CLARA sigue enfadada y continúa la discusión con LUCAS. Sin que CLARA se lo espere, LUCAS repentinamente abraza a su madre. Es un abrazo de esos con mucho sentimiento. Ambos lloran y se disculpan el uno con el otro. LUCAS y CLARA planean hacer algo juntos como ir a la playa, para hacer las paces.

## **10 FINAL (coche)**

LUCAS y CLARA llegan con el coche a la playa. LUCAS va cantando la letra de la canción que se escucha. CLARA sonríe y mueve la cabeza bailando al ritmo de la canción. LUCAS y CLARA llegan a la playa. Bajan del coche y comienzan a sacar las cosas del maletero.

LUCAS sigue preguntando cuándo podrá tener un móvil, CLARA le lanza una mirada, sonríe y hace un ligero gesto de negación con la cabeza. CLARA le echa crema en la cara a LUCAS, ella pone una canción en su móvil y luego salen caminando hacia la playa. Comienzan a aparecer los créditos mientras suena la música.

## **11 AFTER CREDITS**

Los chicos están sentados bebiendo Monster y mirando su móvil, ROI saca de la mochila la caja con el móvil robado y se la enseña a SAMI. SAMI saca una nota con el plan de LUCAS. Se ve escrito todo el plan y al final pone: SI NO VUELVO A POR EL MÓVIL EN UNOS DÍAS, SIGNIFICA QUE ESTOY MUY CASTIGADO. CONFÍO EN VOSOTROS.

## 7. DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES

### **LUCAS (10 años)** *hijo de Clara*

Lucas, es un niño de 10 años lleno de curiosidad e interés por el mundo, se muestra sociable, aunque en ocasiones oculta su verdadera personalidad por miedo al rechazo de los demás. A pesar de ser uno de los más bajitos de la clase, busca encajar con los más populares y juega al fútbol con sus compañeros para lograrlo. Está en plena transición hacia la adolescencia, le encantaría tener un móvil para poder socializar con sus amigos, sin embargo, sabe que su madre no se lo comprará.

Lucas representa el conflicto entre la necesidad de pertenecer al grupo y la autenticidad personal. Su deseo de tener un móvil para no sentirse excluido y poder comunicarse, choca con su temor al rechazo, ya que refleja la lucha interna común en la etapa preadolescente.

La amistad con Sami le brinda a Lucas la oportunidad de sentirse auténtico y descubrir aspectos desconocidos de su personalidad. Esto le otorga el coraje necesario para desafiar las normas, asumir riesgos, sintiéndose más capaz y valiente. Sin embargo, su vida da un giro inesperado cuando no obtiene el móvil deseado en su 11 cumpleaños, lo que lo lleva a idear un arriesgado plan de robo con la ayuda de Sami.

### **Resumen: Lucas - *hijo de Clara***

Lucas es curioso, responsable y sociable. Necesita encajar en su grupo de amigos, pero las relaciones de amistad de la generación Alfa no son tan sencillas cuando no puedes tener redes sociales ni teléfono móvil. Ser un niño deja de ser interesante y explorar nuevas etapas será más divertido que hacer caso de mamá. El camino de Lucas hacia la adolescencia toma un giro inesperado cuando no recibe el móvil deseado en su 11 cumpleaños, llevándolo a planear un atrevido robo con la complicidad de Sami, su nuevo amigo. Cuando deja de ser el hijo perfecto ya no hay vuelta atrás para Lucas y no seguir las normas se vuelve algo cotidiano.

### **CLARA (40 años) *mamá de Lucas***

Clara, de 40 años, proyecta seguridad y estilo con su figura esbelta y una elección impecable de su vestuario. Aunque su atractivo físico muestra confianza, su papel de madre dedicada la ha llevado a sacrificar algunas de sus pasiones para cumplir con responsabilidades familiares.

A pesar de su apariencia segura, Clara enfrenta una realidad desafiante a medida que sus hijos crecen. Su hijo mayor, en particular, pone a prueba su habilidad para mantener el control, generando estrés y frustración. Esta pérdida de confianza en sí misma la sumerge en la vulnerabilidad y la confusión, preguntándose si ya no puede gestionar ciertas situaciones o si es su hijo quien provoca el descontrol.

A pesar de sus muchas responsabilidades, Clara mantiene una actitud cálida, cariñosa y atenta a los detalles en sus interacciones con los demás. Su rostro, aunque suele iluminarse con sonrisas, también demuestra la tristeza que siente en sus momentos de mayor reflexión personal. Aunque exteriormente es una persona alegre, la profunda tristeza ocasional por no perseguir sus propios deseos se refleja en su mirada.

#### **Resumen: Clara - *mamá de Lucas***

Esbelta, elegante, segura de sí misma y con sueños por cumplir. Clara está decidida a inculcar una buena educación a su hijo, pero no sabe que la preadolescencia de Lucas, la pondrá a prueba y la llevará a la pérdida de la confianza en sí misma.

La lucha por seguir siendo una guía para su hijo generará un debate interno que hará que se cuestionen las relaciones de amistad de Lucas. Controlar la crianza ya no será tan sencillo cuando su propio hijo sea quien genere los problemas. Estas situaciones harán que Clara sienta que Lucas se ha convertido en un desafío constante, pero también en su mayor maestro.

### **SAMI (17 años) *amigo de la calle***

SAMI es un chico de barrio, de nacionalidad marroquí, sus padres llegaron a España cuando eran niños y él se siente español, aunque sus rasgos no digan lo mismo. Está acostumbrado a lidiar con el racismo y clasismo, no duda en responder sin tapujos ante los comentarios vulgares que hacen ciertas personas de su entorno, eso le ha generado un halo de *MDLR*<sup>3</sup> con el que tiene que luchar si quiere llegar a ser un chico de provecho en el futuro.

Es el mayor de sus hermanos y siente una gran responsabilidad, pues sus padres le exigen demasiado. No es muy brillante en los estudios, pero hace lo que puede para aprobar el curso y poder finalizar sus estudios. Es de los mayores de la clase, ya que ha repetido curso, esto le hace sentirse el jefe y todos le respetan. En la calle es el líder de su grupo de amigos y todos le tienen admiración.

#### **Resumen: SAMI *Amigo del parque.***

Sami es el líder de su grupo de amigos. Tiene claro que es una referencia para ellos y siente que necesita cuidarles. Aunque, da la impresión de que es a él a quien necesita que le cuiden. Es reservado, no le gusta llamar la atención más de la cuenta. Aparenta ser un tipo duro, pero tiene un gran corazón. Es un adolescente con problemas, no pasa desapercibido y sabe que cuando hay un conflicto, siempre le van a culpar. Lucas se cruza en su camino y le desconcierta. Así que decide ayudarlo en su plan, pero no tendrá en cuenta que su apariencia de adolescente problemático le perjudica.

### **ROI (15 años) *amigo de la calle***

ROI es la mano derecha de SAMI, se conocen desde pequeños y han crecido juntos en el barrio, además, ahora van juntos a clase. Para ROI, SAMI es una gran referencia en el que encuentra el apoyo que no tiene en casa. Es un chico que pasa muchas horas solo y no tiene el cariño que necesitaría. Esto no impide que sea una persona amable con la que puedas contar si tienes la necesidad.

---

<sup>3</sup> *MDLR* en español es "chico de la calle"

(<https://www.businessinsider.es/significa-mdlr-puedes-usarlo-conversaciones-1043183>), año 2022



Amigo de sus amigos, intenta destacar en el grupo para que SAMI siga confiando en él, pero a veces no es sencillo, pues todos los chicos del grupo quieren destacar y tener más protagonismo. ROI es sensible, inteligente y deportista. No saca las mejores notas debido a su falta de motivación, pero sigue bien el ritmo de la clase.

**Resumen: ROI *Amigo del parque.***

Roi es un chico de la calle, pasa muchas horas jugando a fútbol en el parque. En los estudios no es muy brillante, pero se las arregla para aprobar y que sus padres no le machaquen. Es divertido, espontáneo y está en plena etapa adolescente. Su habilidad en el fútbol y su espíritu amable lo convierten en una parte importante del grupo. Tiene claro quién es el líder, pero se siente importante y sabe que es un chico en el que se puede confiar. Su amistad y su sentido del humor son inigualables.

**JUSTI (56 años) *señora del carrito***

JUSTI es el personaje Catalizador, pues es quien da el impulso a LUCAS para hacer las paces con su madre. JUSTI es una señora que vive en la calle, no tiene recursos económicos y recoge chatarra de los contenedores de basura. Vive en la indigencia desde hace casi una década y se siente muy sola. Está acostumbrada a que las personas la miren con miedo o desprecio y eso ha repercutido en que se sienta cada vez más desgraciada.

Siente que su vida no vale y sobrevive con lo que puede. Suele comer en comedores sociales o de lo que encuentra por la calle, hay vecinas y vecinos que la ayudan, pero la mayoría de veces ella rechaza la ayuda. No quiere ser una carga para nadie y se limita a pasear todo el día con su carro de la compra lleno de trastos viejos que va acumulando. Su cara refleja el paso de los años y la suciedad de la calle. Oculta una historia que hizo que su vida diera un giro de 180° y es la razón por la cual se convirtió en indigente.

**Resumen: JUSTI *Señora del Carrito.***

JUSTI, una mujer de 56 años conocida como la "señora del carrito", vive en la calle y sobrevive recogiendo chatarra de los contenedores de basura. A pesar de la ayuda ocasional de vecinos y comedores sociales, se siente profundamente sola y

desgraciada, afectada por la mirada despectiva de los demás. Prefiere mantenerse independiente y rechaza la ayuda para no ser una carga para nadie. Su rostro muestra el peso de los años y la suciedad de la calle, ocultando una historia desconocida que la llevó a esta situación de indigencia hace casi una década.

## 7.1 ARCO DE LOS PERSONAJES

Para crear el arco de los personajes, se ha tenido en cuenta su punto de partida, explorando sus motivaciones y experiencias iniciales. Luego, se ha delineado hasta dónde desean llegar, estableciendo sus metas y aspiraciones. Durante su viaje, se enfrentan a desafíos que los llevan a cuestionarse y crecer, lo que les permite experimentar cambios significativos en su desarrollo personal y emocional.

### **LUCAS (10 años)** *hijo de Clara*

Lucas experimenta una transformación radical a lo largo de la historia, pasando de una tendencia vital dominante de sensibilidad y búsqueda de aceptación externa a una de reflexión y aceptación interna.

1. **Estado inicial (Sensibilidad):** Lucas es un niño sensible y curioso que anhela ser aceptado por sus compañeros y busca desesperadamente obtener un móvil para sentirse incluido.
2. **Catalizador:** La negativa de su madre a comprarle un móvil para su cumpleaños desencadena una serie de eventos que lo llevan a cuestionar su necesidad de aprobación externa y a explorar nuevas facetas de su personalidad.
3. **Desarrollo:** La amistad con Sami le ofrece a Lucas un espacio seguro para ser él mismo y explorar su verdadera identidad. Esto lo impulsa a cuestionar las normas sociales y a tomar riesgos en busca de autonomía.
4. **Clímax:** La frustración por no obtener el móvil deseado lo lleva a idear un plan de robo, mostrando un cambio radical en su forma de pensar y actuar. En lugar de buscar la aprobación externa, está dispuesto a desafiar las reglas y tomar decisiones drásticas.
5. **Consecuencias:** El plan de robo pone en peligro su relación con su madre y lo enfrenta a las consecuencias de sus acciones. Esta experiencia lo obliga a

reflexionar sobre sus valores y prioridades, así como sobre el impacto de sus decisiones en los demás.

6. **Resolución (Reflexión):** A medida que enfrenta las repercusiones de su comportamiento, Lucas se ve obligado a mirar hacia adentro y confrontar sus propias inseguridades y miedos. Aprende a valorar la importancia de la honestidad, la confianza y la aceptación de sí mismo. A través del personaje Justi, la relación con su madre se fortalece, ambos aprenden a comunicarse y comprenderse mejor. Lucas finalmente muestra un cambio radical en su forma de percibir y enfrentar el mundo.

### **CLARA (40 años) *mamá de Lucas***

Clara experimenta una transformación moderada a lo largo de la historia, pasando de una tendencia vital dominante de seguridad y dedicación a sus responsabilidades familiares a una de introspección y búsqueda de equilibrio entre su papel de madre y sus propios deseos.

1. **Estado inicial (Seguridad y Dedicación):** Clara, de 40 años, proyecta seguridad y estilo con su figura esbelta y elección impecable de vestuario. Su papel de madre dedicada la ha llevado a sacrificar algunas de sus pasiones para cumplir con sus responsabilidades familiares.
2. **Catalizador:** El comportamiento desafiante de su hijo mayor, Lucas, pone a prueba la habilidad de Clara para mantener el control, lo cual le genera estrés y frustración. Esta situación la lleva a cuestionar su capacidad como madre y su habilidad para manejar ciertas situaciones.
3. **Desarrollo:** A medida que la situación con Lucas se intensifica, Clara comienza a experimentar vulnerabilidad y confusión. Aunque exteriormente mantiene una actitud cálida y atenta, su rostro refleja la tristeza y la reflexión personal sobre sus propios deseos no realizados.
4. **Clímax:** La lucha por seguir siendo una guía para su hijo, la lleva a un debate interno sobre sus propias decisiones. Se enfrenta al desafío de equilibrar su papel de madre con el deseo de perseguir sus propios sueños.

5. **Consecuencias:** Clara se ve obligada a enfrentar la realidad de que controlar la crianza ya no es tan sencillo cuando su propio hijo genera problemas. Este proceso la lleva a una profunda reflexión sobre sus prioridades y a una reevaluación de su identidad y propósito en la vida.
6. **Resolución (Reflexión):** A medida que Clara avanza en su viaje, encuentra un nuevo equilibrio entre su papel de madre y sus propios deseos. Aprende a aceptar que está bien perseguir sus sueños mientras sigue siendo una guía amorosa y atenta para su hijo. Esta transformación le brinda una mayor sensación de realización y satisfacción personal, permitiéndole enfrentar los desafíos de la maternidad con renovada confianza y determinación.

### **SAMI (17 años)** *amigo de la calle*

7. **Estado inicial (Dureza):** Sami, un adolescente marroquí, se presenta como un chico problemático debido a la percepción que tiene la sociedad de él. Ha enfrentado el racismo y la discriminación a lo largo de su vida, lo que ha contribuido a su actitud desafiante y a su tendencia a cerrarse emocionalmente. Sin embargo, en su interior, Sami es alguien con anhelos de aceptación y un deseo de encontrar su lugar en el mundo.
8. **Catalizador:** El encuentro con Lucas, un niño vulnerable, despierta empatía en Sami. Observando las inquietudes de Lucas, Sami comienza a cuestionar su actitud y prejuicios, encontrando en él una conexión especial.
9. **Desarrollo:** La amistad con Lucas lleva a Sami a abrirse emocionalmente y cuestionar sus creencias. A medida que se desarrolla su relación, Sami desafía las expectativas de la sociedad y se encuentra redefiniendo su propia identidad.
10. **Clímax:** Sami toma una decisión valiente para proteger a Lucas, enfrentando sus propios miedos y prejuicios. Este acto marca un punto de inflexión, dándose cuenta del poder para cambiar su narrativa y la de otros.
11. **Consecuencias:** Sami enfrenta críticas por desafiar las normas, pero también experimenta empoderamiento. Su relación con Lucas se fortalece, reconociendo la importancia del apoyo mutuo.

**12. Resolución (Reflexión):** Tras el clímax, reflexiona sobre su viaje, Sami se compromete a vivir auténticamente, defendiendo sus valores y reconociendo su capacidad para influir positivamente en su vida y en la de los demás.

A lo largo del cortometraje, los personajes atraviesan una profunda evolución emocional, desde la búsqueda inicial de aceptación externa hasta el descubrimiento de su propia autenticidad. En este viaje, se enfrentan a diversos desafíos personales que los llevan a reflexionar sobre su crecimiento y su lugar en el mundo. Esta narrativa culmina en una reflexión sobre la identidad y la realización personal.

## 8. PROPUESTA DE CASTING

### PROTAGONISTA



Figura 4. Fotografía Leo Bleicher.  
Fuente: propia. Año 2023

Personaje: LUCAS (10) hijo de Clara  
Leo Bleicher Vílchez (11 años)  
estefaniavilchez@hotmail.es  
@leo\_y\_marlon  
Little Monkeys

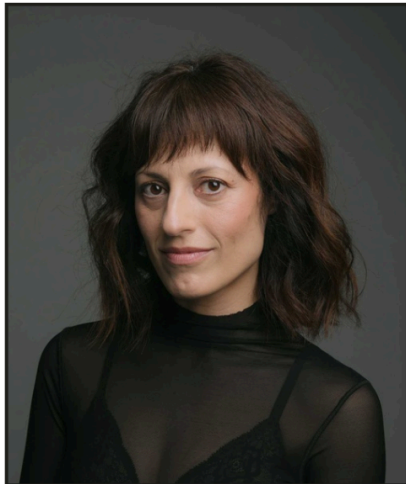


Figura 5 Fotografía Leo Bleicher.  
Fuente: propia. Año 2023

La inclusión del protagonista Leo Bleicher para el cortometraje *Monster*, trasciende a la simple elección de un actor. Hay gran parte de realidad en su personaje, ya que también tiene 11 años y está descubriendo la preadolescencia. Al encontrarse en una situación similar a la del protagonista que interpreta, se siente más identificado y puede aportar más realidad al cortometraje. Tener a mi propio hijo como protagonista de *Monster*, va más allá de una mera colaboración, es una manifestación de mi profunda admiración por su talento interpretativo y un firme respaldo a su prometedora carrera en la industria audiovisual. Le he acompañado en cada paso de su trayectoria profesional y es la primera vez que trabajamos juntos en un proyecto.

## 8.1 FAMILIA

### SECUNDARIA



Personaje: CLARA (40) mamá de Lucas  
Sandra Pece (42 años)  
sanard@hotmail.com  
sanard1981@gmail.com  
La Farándula - @sanardcasy

Figura 6. Fotografía Sandra Pece (actriz). Fuente: Esquirol Actors. Año 2023

La inclusión de esta actriz en el reparto del cortometraje *Monster* añade una capa adicional de autenticidad y profundidad a la historia. Su habilidad para encarnar roles maternos con delicadeza y sinceridad enriquece la narrativa, permitiendo al público conectar emocionalmente con el personaje y sus experiencias. Además, su historial de colaboración previa con el protagonista Leo Bleicher sugiere una química y comprensión mutua que potencian aún más la calidad de la producción. Su participación sin duda fortalece el proyecto, aportando una perspectiva única y una interpretación conmovedora.

## 8.2 AMIGOS

### SECUNDARIO



Personaje: Sami (17 años)  
Amigo del fútbol - Líder del grupo  
Mohamed Sliman (19 años)  
mdlhala911@gmail.com

Figura 7 Fotografía Mohamed Sliman. Fuente: Mohamed Sliman. Año 2024

El actor que interpreta a Sami fue descubierto paseando por la calle, se le propuso participar en el cortometraje *Monster* y aceptó. A pesar de no ser un actor profesional, su autenticidad y naturalidad aportan una dimensión única al personaje, enriqueciendo la narrativa con una interpretación genuina y convincente.

## SECUNDARIO



Personaje: Roi (15 años)  
Amigo del fútbol - Mano derecha del líder  
Lucas Mesa Castillo (15 años)  
655 06 13 92

Figura 8 Fotografía Lucas Mesa. Fuente: Lucas Mesa. Año 2024

El actor que interpreta a Roi es Lucas Mesa, fue descubierto en la escuela de teatro de Gavà “Espai Maragall”. Su formación actoral y tener la misma edad que Roi, añade naturalidad y una dimensión auténtica al personaje, enriqueciendo la narrativa con una interpretación creíble y dinámica.

## 8.3 FIGURACIÓN ESPECIAL



Personaje: Justi (56 años)  
Señora con carrito de trastos  
María José Campmany (58 años)  
mjcampmany@gmail.com

Figura 9 Fotografía María José Campmany. Fuente: Propia. Año 2024



La actriz que da vida al personaje Justi, fue descubierta en el grupo de teatro "Espai Maragall" de Gavà. Tanto físicamente, como a nivel interpretativo, M<sup>a</sup> José, aporta una autenticidad conmovedora, enriqueciendo la narrativa del cortometraje con una representación emocionante y profunda.



Personaje: Rashid (50 años)  
Dependiente de la tienda  
Muhammad Waris (42 años)  
632 37 25 65

Figura 10 Fotografía Muhammad Waris. Fuente: Propia. Año 2024

El actor que interpreta al personaje Rashid, también es originario de Pakistán, esto aporta autenticidad a la historia de *Monster*. Es importante destacar que Muhammad, no es un actor profesional, sino el dependiente real de la tienda de móviles, lo que añade una capa genuina y favorece su interpretación.

## 9. REFERENCIAS (Narrativas / estéticas)

### 9.1 Por estética

DILLOM - LA PRIMERA (Videoclip Oficial) (fiesta de cumpleaños)

<https://www.youtube.com/watch?v=rd5YDHcTcEk>



Figura 11 Foto videoclip Dillom "La primera" (2021) - Fuente: YouTube. Año 2021



## Mommy, película 2014

<https://www.youtube.com/watch?v=Q9LVLCYvqSI>



Figura 12 Póster película *Mommy* (2014) - Fuente: Filmaffinity. Año 2014

## Softie, película 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=fSTHDerNGH8>



Figura 13 Póster película *Softie* (2021) - Fuente: Filmaffinity. Año 2021

## 9.2 Por tema (dejar de ser un niño)

Close, película 2023

<https://www.youtube.com/watch?v=6EJGnU2AmV4>

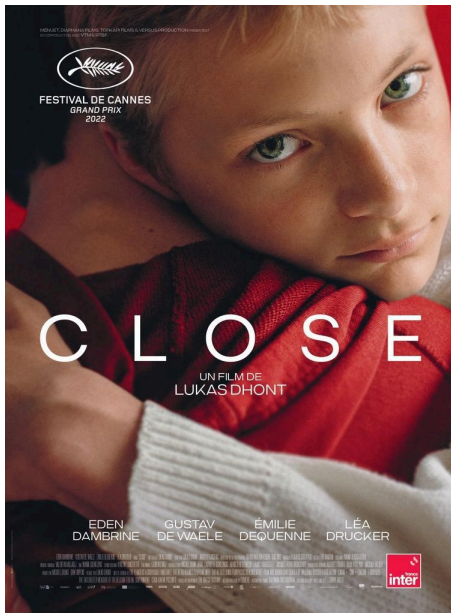


Figura 14 Póster película *Close* (2023) - Fuente: Filmaffinity. Año 2023

Del revés, película 2015

<https://www.youtube.com/watch?v=ZOWV9F7LnIQ>



Figura 15 Póster película *Del Revés* (2015) - Fuente: Filmaffinity. Año 2015

## Las niñas, película 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=w2ALV9slqg>



Figura 16 Póster película Las niñas (2021) - Fuente: Filmaffinity. Año 2021

## 9.3 Por narrativa / Trama

## Aftersun, película 2023

[https://www.youtube.com/watch?v=vXKcWRu8K\\_U](https://www.youtube.com/watch?v=vXKcWRu8K_U)



Figura 17 Póster película Aftersun (2023) - Fuente: Filmaffinity. Año 2023

## Boyhood, película 2014

<https://www.youtube.com/watch?v=Y0oX0xiwOv8>



Figura 18 Póster película *Boyhood* (2014) - Fuente: Filmaffinity. Año 2014

## Play (Ruben Östlund), película 2011

<https://www.youtube.com/watch?v=6UsE80g0qeE>



Figura 19 Póster película *Play* (2011) - Fuente: Filmaffinity. Año 2011



## This is England, película 2006

<https://www.amazon.com/-/es/Thomas-Turgoose/dp/B007NVJD7A#:~:>

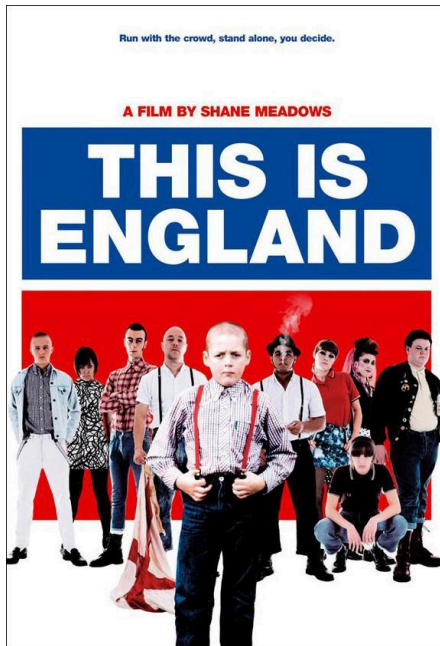


Figura 20 Póster película *This is England* (2006) - Fuente: Filmaffinity. Año 2006

## 10. MÚSICA

La música presente en el cortometraje *Monster* es de un estilo urbano, ya que refleja de manera veraz la realidad del protagonista de la historia y su transición de la niñez a la adolescencia. La decisión de escoger este tipo de música es para darle el tono de los niños de calle o MDLR, y como el protagonista crece acercándose a estos niños y viéndoles como referentes.

A pesar de vivir alejado de ciertos entornos sociales, muchos niños se identifican con música que no necesariamente refleja su realidad, convirtiéndola en auténticos himnos personales. En el caso de Lucas, el protagonista, su incursión en este universo desconocido se manifiesta a través de la música urbana. Esta elección musical lo sumerge en un mundo que antes le era ajeno, uno del cual solo tenía conocimiento a través de las canciones y los artistas que seguía.

Canción MI MAMA ME DICE - Morad

<https://www.youtube.com/watch?v=tO7inFFL9ys>

[hola@polaragency.net](mailto:hola@polaragency.net) - Correo permiso música Morad

<https://polaragency.net/artistas/morad/>

En el contexto del cortometraje, junto con la música urbana predominante, se presentan diversas situaciones que demandan una atmósfera musical más pausada y emotiva. Específicamente, en los momentos en que el protagonista experimenta arrepentimiento por sus acciones delictivas, se alcanza un punto culminante en la narrativa. Para realzar la intensidad emocional de estas escenas, se requiere una selección musical que refleje los sentimientos de perdón y reflexión. Se busca una banda sonora que se ajuste armónicamente a la temática del cortometraje, enriqueciendo así la experiencia del espectador.

Tengo la valiosa colaboración del talentoso músico y compositor Lucas Peire, reconocido por su impecable trayectoria en la creación de bandas sonoras como la de la precuela de “La Casa de Papel” titulada: “Berlín”; la película: Malasaña, 32 o la exitosa película de Netflix: *Nowhere*. Cuento con la gran fortuna de recibir su ayuda para componer la música que acompañará los momentos más tiernos del cortometraje *Monster*.

<https://www.lucaspeire.com/pgina-nueva>

[https://www.instagram.com/lucas\\_peire/?hl=es](https://www.instagram.com/lucas_peire/?hl=es)

La música del cortometraje *Monster* desempeña un papel fundamental en la narrativa, ofreciendo una representación auténtica de la vida del protagonista y su entorno. Desde la vibrante música urbana hasta las melodías que acompañan los momentos de arrepentimiento y reconciliación, cada música seleccionada contribuye a enriquecer la experiencia emocional del espectador. A través de la elección de la banda sonora, se logra capturar la complejidad de las emociones y los desafíos que enfrenta el protagonista en su viaje de autodescubrimiento y crecimiento.

## 11. LOCALIZACIONES

La trama de *Monster* se despliega en diversos escenarios clave: en el piso se explora la relación de Lucas con su madre y la atmósfera familiar; en la pista de fútbol se fortalecen los lazos entre los personajes; el parque es el escenario del cumpleaños de Lucas; la calle y la tienda de móviles son donde Lucas intenta robar y luego discute y se reconcilia con su madre; en el coche, madre e hijo también

enfrentan y resuelven conflictos; en la calle, cerca de los contenedores, Lucas conoce a Justi; finalmente, en la playa, Lucas y su madre encuentran una reconciliación significativa.

1	PISO	Se muestra la relación con la madre y la atmósfera familiar
2	PISTA DE FÚTBOL	Se fortalecen los lazos entre los personajes
3	PARQUE (cumple)	Se celebra el cumpleaños de Lucas
4	CALLE (tienda)	Se dirige a cometer el robo del móvil
5	TIENDA MÓVILES	Lugar donde Lucas comete el robo del móvil
6	COCHE	Lucas y Clara discuten
7	CALLE (contenedores)	Donde Lucas conoce a Justi (señora del carrito)
8	PLAYA	Se reconciliará con su madre

### 11.1 PARC DEL MIL·LENI



Figura 21: *Fotografía Parc del Mil·lenni (Gavà).* Fuente: Propia. Año 2024





Figura 22: *Fotografia Parc del Mil·lenni (Gavà).* Fuente: Propia. Año 2024

## 11.2 CAMPO DE FÚTBOL (Parc del Mil·leni)



Figura 23: *Fotografia Parc del Mil·lenni (Gavà).* Fuente: Propia. Año 2024





Figura 24: Fotografia Parc del Mil·lenni (Gavà). Fuente: Propia. Año 2024



Figura 25: Fotografia Parc del Mil·lenni (Gavà). Fuente: Propia. Año 2024

### 11.3 TIENDA DE MÓVILES



Figura 26: Fotografía Tienda móviles (Gavà) Fuente: Propia. Año 2024

### 11.4 CASA

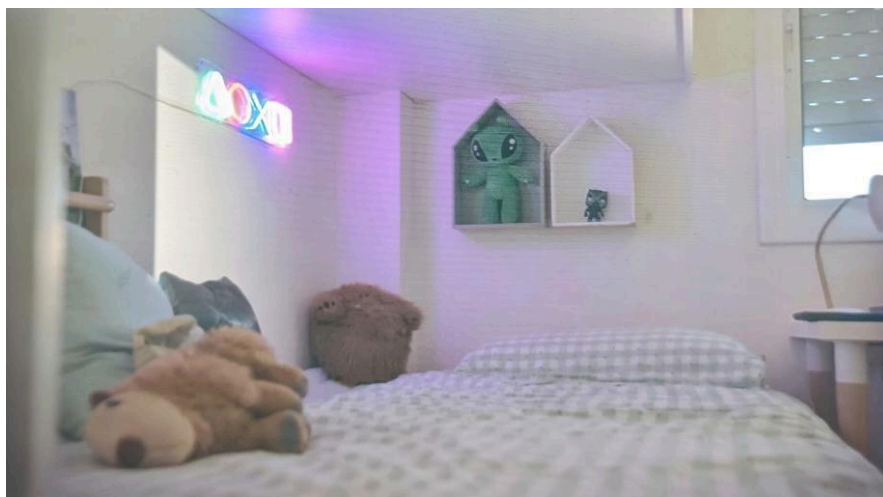


Figura 27: Fotografía Casa (Gavà) Fuente: Propia. Año 2024



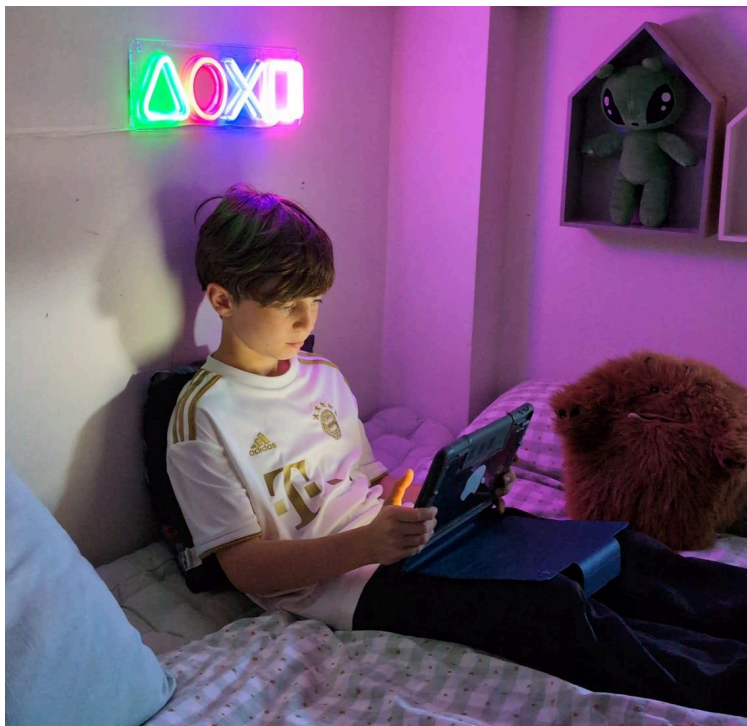


Figura 28: *Fotografía Casa (Gavà)* Fuente: Propia. Año 2024

## 11.5 COCHE



Figura 29: *Fotografía coche (Gavà)* Fuente: Propia. Año 2024



Figura 30: *Fotografía coche (Gavà)* Fuente: Propia. Año 2024

## 11.6 PLAYA DE GAVÀ



Figura 31: *Fotografía Calle Llacà y coche (Gavà)* Fuente: Propia. Año 2024



12. CURRÍCULUM VITAE



## 13. CORTOMETRAJE

### 13.1 Justificación del corto

El cortometraje *Monster* ofrece una ventana única hacia la compleja transición de la niñez a la preadolescencia desde la perspectiva de un niño de diez años. La razón principal por la cual se ha concebido este corto, es para expresar la esencia de este período crucial en la vida de un niño, destacando los desafíos emocionales y sociales que han de enfrentar en un mundo cada vez más dominado por la tecnología y la presión social.

*Monster* se centra en las relaciones de amistad y el entorno del protagonista Lucas, proporcionando una visión íntima y auténtica de sus experiencias y luchas internas en este período de cambio. Además, el cortometraje aborda temas universales como la identidad, la madurez prematura y la preservación de la inocencia infantil, lo que lo convierte en una historia relevante y conmovedora para audiencias de todas las edades. Mediante la exploración de estos temas, *Monster* busca generar empatía y reflexión en el espectador, invitándole a considerar la importancia de proteger la infancia en un mundo cada vez más conectado tecnológicamente.

### 13.2 Guion Literario Del Cortometraje

La versión inicial del guion literario de *Monster* se completó en febrero de 2024. Antes de completar la historia, se hizo una escaleta con las escenas y las acciones principales de la historia. Esta primera versión, junto con un dossier de tratamiento, se utilizó para buscar al equipo técnico y artístico del proyecto, estableciendo los personajes, escenarios y acciones clave de la historia del protagonista Lucas.

A lo largo del proceso de desarrollo, el guion ha pasado por nueve revisiones, siendo la novena versión la última y más completa. Cada revisión incorporó sugerencias y mejoras de los profesores de TFG, de los miembros del equipo técnico y artístico, refinando las acciones y los diálogos para garantizar una representación precisa y profunda de la trama. Este esfuerzo culminó en un guion sólido que refleja la visión original del proyecto.

A continuación se muestra el guion literario V9 del cortometraje *Monster*.

MONSTER

By Estefanía Vílchez Ramos

V9

UAB 2024

1 CONOCIENDO A LUCAS PREADOLESCENTE

INT / HABITACIÓN NIÑO / TARDE (2 MIN)

En la habitación de un preadolescente, LUCAS (10) hay juguetes apilados en un rincón y una caja llena de libros infantiles, con una nota pegada que dice: "Para regalar". LUCAS (10) entra con su mochila del colegio. Se escucha desde el pasillo como su madre le dice algo.

CLARA

(Tono condescendiente)

¡No Lucas, no podrás tener móvil con 11 años y punto! Me sabe mal hijo, pero no puede ser.

LUCAS

(Murmura)

¡Qué pesada tío! es que no se calla nunca. ¡Ya te he escuchado!

LUCAS (10) con cara de enfado, no comprende por qué su madre no le deja tener móvil. Se sienta en la cama y saca una *Tablet* de su mochila. Escribe a sus compañeros de clase. En su cara vemos un gesto de rabia contenida y tristeza. Su madre solo le deja utilizar la *tablet* para hacer los deberes.

CLARA (40) entra en la habitación y le ve. LUCAS miente y dice que está haciendo los deberes. CLARA no se lo cree y mira la *Tablet*. LUCAS cierra el chat rápidamente y abre la página de los deberes.

CLARA

¿Qué hacías?

LUCAS

Nada

CLARA

¿No tienes deberes?

LUCAS

Por favor, déjame solo.

CLARA

Céntrate que no quiero otra nota de tu profesora.

CONTINUED



(CONTINUED)

LUCAS  
Vete por favor.

CLARA  
Cariño sabes que todo esto es por tu bien. Va que te preparo la merienda.

CLARA sale de la habitación, cree que su hijo ha entendido su postura, muestra un gesto de alivio. LUCAS sigue escribiendo en su *tablet*. Desde el pasillo CLARA le dice a LUCAS que ha de prepararse para ir a piscina.

CLARA  
Venga Lucas, que a las seis y media tienes piscina.

Segundos después, CLARA vuelve a entrar en la habitación de LUCAS y le da la merienda. LUCAS vuelve a cerrar el chat de la *tablet*.

CLARA  
Toma Lucas, la merienda

LUCAS no quiere ir a la piscina. Hablan y finalmente, coge su mochila y se marcha con la condición de ir un rato al parque al salir.

LUCAS  
No quiero ir, es que ya no me gusta ir la piscina.

CLARA  
Sabes que te relaja y va muy bien hacer deporte.

LUCAS  
Pues ves tú si tanto te gusta.

CLARA  
Yo de pequeña también iba a piscina.

LUCAS suspira.

LUCAS  
Mamá, es aburridísimo, los de piscina son unos frikis.

CONTINUED

(CONTINUED)

CLARA

¿Qué dices amor? si van Víctor y Max.

LUCAS

Lo ves, frikis.

CLARA

No digas eso, les conoces de toda la vida y son unos niños monísimos.

LUCAS

Lo que tú digas... pero parecen mi abuelo en un cuerpo de niño.

CLARA

Esos niños son súper listos, deberías quedar más con ellos.

LUCAS

Ni de broma mamá. Voy a la piscina, pero luego me quedo un rato en el parque, ¿vale?

CLARA

Vale, pero media hora como mucho.

LUCAS vuelve a suspirar. CLARA sale de la habitación. LUCAS prepara su mochila de piscina, la coge y se marcha.

CUT TO.

2 PROBANDO MONSTER

EXT / PISTA DE FÚTBOL / NOCHE (3 MIN)

LUCAS (10) vuelve con su mochila de piscina y se a la pista de fútbol. Hay unos chicos escuchando música y bebiendo *Monster*, están SAMI (17) y ROI (15). Unos chicos juegan a fútbol y otros miran el móvil. JUSTI (54) aparece en escena sin protagonismo. Se le ve de fondo con su carrito.

LUCAS

Hola, ¿puedo jugar a fútbol?

Todos se ríen de LUCAS.

CONTINUED

(CONTINUED)

SAMI

Tú eres muy pequeño para jugar con nosotros.

LUCAS quiere jugar a fútbol con ellos. Siente curiosidad por la bebida *Monster*, mira la lata y luego a SAMI (17). Los chicos se ríen y no comprenden que no la haya probado nunca.

SAMI

¿Qué miras? ¿Nunca has probado una de estas o qué?

LUCAS

Mmm... no

LUCAS hace un gesto de extrañeza y perplejidad. SAMI (17) le ofrece a LUCAS la oportunidad de probarla si logra marcar un gol al portero. LUCAS acepta el desafío y se esfuerza al máximo para marcarlo.

SAMI

(Tono chulesco)

Si quieres una lata tendrás que ganártela. Si eres capaz de marcarle un gol a ROI te damos una. Pero, si no marcas... mañana nos tendrás que traer bebidas para todos.

LUCAS

(sorprendido)

¿A todos?, joder.

Los chicos se ríen.

ROI

¿Cómo va a marcar este un gol anda?

LUCAS

Va, bro. Me renta.

LUCAS y los demás chicos se preparan para el desafío. LUCAS hace un gran esfuerzo, corre mucho, se cae, recibe alguna carga, sigue y no se rinde, finalmente marca el gol.

ROI

Joder con el niño, parece Messi.

CONTINUED

(CONTINUED)

SAMI (17) saca una lata de su mochila y se la da a LUCAS (10)

SAMI  
(sorprendido, pero satisfecho)  
Toma enano, te la has ganado.

LUCAS  
(emocionado)  
Gracias bro, ya sabía yo que iba a marcar, lo llevo en la sangre.

ROI  
Pensaba que llegaba y el tío me ha marcado un golazo. Muy bien chaval.

LUCAS prueba la bebida *Monster*. Experimenta un sabor totalmente nuevo, pero, se siente un poco mal y hace un gesto de escalofrío. Mira a SAMI (17) y sonrío, se hacen amigos chocando la mano.

LUCAS  
Sabe como agua con chuches

Los chicos se ríen.

SAMI  
Al principio es así, luego ya es como beber agua.

LUCAS  
Eh... mañana es mi cumpleaños, lo celebraré aquí en este parque.

SAMI  
Pásate después, estaremos aquí seguro.

LUCAS  
Bueno, a ver si me deja mi madre.

ROI  
Uy, la mami no deja salir al niño.

LUCAS avergonzado, coge su mochila y se marcha del parque. Los demás chicos siguen jugando a fútbol y otros siguen mirando el móvil. SAMI (17) le da un pequeño empujón a ROI.

CUT TO BLACK.

## 3 CUMPLEAÑOS DE LUCAS

EXT / PARQUE / TARDE (2 MIN)

Es el cumpleaños de LUCAS (11). Está ansioso por recibir el regalo (móvil). Todas las personas cantan cumpleaños feliz.

CLARA + INVITADOS  
Cumpleaños feliz. Cumpleaños feliz. Te  
deseamos todos. Cumpleaños feliz.

Todos aplauden a LUCAS (11) y se preparan para darle los regalos.

LUCAS  
Gracias a todos.

CLARA  
¡Venga los regalos!

LUCAS (11) está muy emocionado abriendo paquetes, en su mirada se nota la ilusión por recibir el regalo más especial de todos. Finalmente, no recibe ningún móvil, se pone triste.

LUCAS  
(triste)  
Muchas gracias por los regalos y por  
venir a mi fiesta.

CLARA  
(sorprendida y atónita)  
Cariño. ¿Qué te pasa?, ¿no te han  
gustado los regalos?

LUCAS  
(decepcionado)  
Sí, es que pensaba que me ibais a  
regalar un móvil. Me lo había pedido.

Su madre no tiene intención de regalar un móvil, no le deja utilizar ni tener redes sociales. Le pone las manos en los hombros a LUCAS. Los invitados observan la escena atónitos.

CLARA  
(compasiva)  
Cariño, ya te he explicado que no  
puedes tener un móvil con 11 años,  
eres muy pequeño todavía.

CONTINUED

(CONTINUED)

LUCAS  
(enfadado)  
Pero mis amigos tienen móvil y no pasa nada.

CLARA  
(Avergonzada y forzada)  
Venga vamos a tomar un trozo de tarta y se nos pasa el enfado.

LUCAS  
(tono reproche)  
Tú tienes móvil y encima te pasas mucho rato mirando cosas.

CLARA  
(avergonzada por la situación)  
Hablamos en casa cariño, que tengo que cortar la tarta.

LUCAS está decepcionado. No ha recibido el móvil que había pedido. Al terminar la fiesta Lucas se queda un rato más y va a la pista de fútbol. Tiene un plan para conseguirlo escrito en una nota.

CLARA  
Cariño, nos vamos a casa.

LUCAS  
Me quedo un rato a jugar a fútbol

CLARA  
Pero, ¿no estás cansado?

LUCAS  
Media hora y vuelvo, te lo prometo

CUT TO.

#### 4 IDEANDO EL PLAN

EXT/ PISTA DE FÚTBOL / ANOCHECIENDO (1,5 MIN)

LUCAS (11) camina hacia la pista de fútbol. Allí SAMI (17) y ROI (15) miran el móvil y los demás chicos juegan a fútbol.

CONTINUED

(CONTINUED)

ROI  
Hombre, el cumpleaños

SAMI  
Feliz cumple bro, ¿Qué te han  
regalado?

LUCAS  
Pues muchas cosas. Pero, el móvil que  
era lo único que había pedido, no.

TODOS  
(Tono burlesco)  
Uhhh!

ROI  
(tono cómico)  
Pobrecito, su mamá no le deja tener  
móvil.

Los demás chicos se ríen. LUCAS (11) pone cara de enfadado y  
SAMI (17) le da un empujón a ROI (15)

SAMI  
Va, dejad al pobre chaval. ¿Qué te  
pasa?

LUCAS  
(triste)  
Pues que mi madre no me va a dejar  
tener móvil hasta que cumpla 16 años  
por lo menos, es una pesada.

ROI  
Pero, ¿qué dices bro? ¿Por qué no te  
deja?

LUCAS  
Yo que sé, dice que no se puede tener  
móvil, que soy muy pequeño.

SAMI  
A ver, se puede tener móvil, lo que  
pasa es que hay madres muy  
controladoras.

CONTINUED

(CONTINUED)

LUCAS  
La mía es experta bro, no me deja  
hacer nada.

SAMI  
Y ahora, ¿Qué vas a hacer?

LUCAS  
He tenido una idea. Pero, no puedo  
hacerlo solo. Necesito ayuda.

SAMI  
Uyyy, el pequeñín tiene un plan.

Todos se ríen y escuchan a LUCAS (11), no pueden creer lo que  
está proponiendo, deciden ayudarlo. LUCAS entrega una nota a  
SAMI (17).

CUT TO BLACK.

5 PLAN DE ROBO

EXT/ CALLE / ANOCHECIENDO (0,5 MIN)

LUCAS tiene todo planeado para el robo. LUCAS, SAMI y ROI  
caminan por la calle, se les ve concentrados. LUCAS está un  
poco nervioso y mira en todas direcciones. SAMI intenta  
calmarlo tocando sus hombros. ROI lleva una mochila vacía.

CUT TO

5B ROBANDO EN LA TIENDA

INT / TIENDA / NOCHE (2,5 MIN)

LUCAS entra en la tienda y SAMI se queda fuera.

LUCAS conoce la tienda y sabe donde está la llave, mira hacia  
ese lugar. Saluda al DEPENDIENTE y le pregunta por una  
carcasa para un móvil.

LUCAS  
Hola, ¿tienes carcacas para el Oppo?

DEPENDIENTE  
¿Oppo?, ¿qué oppo?

CONTINUED



(CONTINUED)

LUCAS

Sí, ese que se dobla, no sé qué modelo es exactamente.

DEPENDIENTE

Tienes que saber modelo, hay muchos.

LUCAS sabe que esas carcassas están en una esquina y mientras el dependiente sale a buscarlas ejecuta su plan. Coge la llave y se la esconde. El DEPENDIENTE empieza a buscarla y saca dos carcassas. LUCAS ya ha conseguido la llave de la vitrina de móviles. SAMI entra en la tienda.

SAMI

Hola amigo, buenas tardes.

DEPENDIENTE

Hola, yo no soy amigo, soy RASHID.

SAMI

No te enfades RASHID, es un saludo.

LUCAS mira a SAMI, le hace un gesto insinuando que va a robar el móvil, SAMI ha de entretener al DEPENDIENTE y comienza a preguntar por un cable para cargar el móvil.

SAMI

¿Tienes cables para cargar el móvil oppo?

DEPENDIENTE

¿Otra vez oppo?, ¿qué oppo?

El DEPENDIENTE tiene las dos carcassas que ha pedido LUCAS y empieza a buscar el cable que ha pedido SAMI. LUCAS se acerca a la vitrina donde está el móvil que va a robar, la abre, lo saca y sin querer emite un ruido que hace que el DEPENDIENTE mire hacia allí. LUCAS sale corriendo de la tienda con el móvil en la mano.

SAMI

Que se va!!

DEPENDIENTE

Ladrón!! Ladrón!! Ladrón!!

CONTINUED

(CONTINUED)

SAMI se va de la tienda caminando como si no fueran juntos. En la calle, LUCAS le da el móvil y ROI lo guarda en la mochila. SAMI y ROI escapan. El DEPENDIENTE sale por la

puerta de atrás y atrapa a LUCAS. El DEPENDIENTE llama a la policía, pero LUCAS ya no tiene el móvil robado.

CUT TO BLACK.

## 6 DISCUSIÓN CON SU MADRE COCHE

INT / COCHE / NOCHE (1,5 MIN)

CLARA recoge a LUCAS de la comisaría. LUCAS se pone su capucha y agacha la cabeza. Entran en el coche, CLARA está súper disgustada con LUCAS, no ha encajado bien lo que ha sucedido y se lo recrimina a LUCAS. LUCAS intenta disculparse con su madre, pero fracasa en su intento de hablar y le sale mucha rabia acumulada.

LUCAS

Joder mamá, es que...

CLARA le corta rápido y no le deja terminar la frase.

CLARA

Ni se te ocurra justificarte, cállate y hablamos en casa. Estás castigado de todo.

CUT TO.

## 7 DISCUSIÓN CON SU MADRE CASA

INT / CASA / NOCHE (0,5 min)

Entran a casa y CLARA obliga a LUCAS a sacar la basura.

CLARA

LUCAS, ves a tirar la basura. CANDI se ha dejado una bolsa y no quiero que la casa huela mal, tenemos visita luego.

LUCAS

Pues sácala tú, estoy castigado de todo, ¿no?

CONTINUED

(CONTINUED)

CLARA lanza una mirada desafiante a LUCAS y este entiende que ha de hacerle caso, pues está enfadada y decepcionada. Coge la bolsa de basura y sale de casa a tirarla.

CUT TO.

8 CONOCIENDO A JUSTI

EXT / CALLE / NOCHE (1,5 min)

PERSONAJE RECURRENTE (señora carrito) JUSTI (54). LUCAS sale a tirar la basura, JUSTI recoge cosas del *container* y espera a que LUCAS tire su bolsa. LUCAS conoce leyendas sobre JUSTI, la mira con distancia y le pregunta ¿por qué recoge trastos de la basura?

JUSTI

Hola

LUCAS

Eh, hola...

JUSTI

¿estás bien?

LUCAS

No puedo hablar con usted, mi madre no me deja.

JUSTI

El aspecto de una persona no define quién somos en realidad.

LUCAS

Es que...

JUSTI

Tranquilo, estoy acostumbrada a que la gente se ahuyente de mi.

LUCAS

Porqué vives en la calle?

JUSTI

La vida te da muchos palos. Yo antes vivía en una casa muy bonita, ¿sabes?

CONTINUED

(CONTINUED)

LUCAS

En serio, y ¿por qué ya no vives allí?

JUSTI enseña un recorte de periódico donde aparece la noticia de la trágica muerte de su hijo y de su marido. LUCAS mira a JUSTI con cara de tristeza y se lleva las manos a la cara apenado. Él cambia radicalmente su visión sobre JUSTI. LUCAS recapacita tras escuchar su y se da cuenta que ha hacer las paces con su madre. En su cara se refleja desolación y culpa.

CUT TO.

## 9 RESOLUCIÓN

INT / CASA / NOCHE (1,5 MIN)

LUCAS entra en casa, ha vuelto de tirar la basura, se lava las manos. CLARA sigue enfadada y continúa la discusión con LUCAS.

CLARA

Ves a tu habitación y cámbiate de ropa, tenemos invitados a cenar.

LUCAS

Mamá...

CLARA

Cuando llegue tu padre hablamos, esto es algo que nos incumbe a los dos.

Sin que CLARA se lo espere, LUCAS repentinamente abraza a su madre. Es una abrazo de esos con mucho sentimiento.

LUCAS

Lo siento...

CLARA

Amor, es que no lo entiendo.

LUCAS

No me escuchas nunca. Lo siento de verdad mamá.

Ambos lloran y se disculpan el uno con el otro. LUCAS y CLARA planean hacer algo juntos para hacer las paces.

CONTINUED

(CONTINUED)

CLARA  
¿quieres que vayamos juntos a la playa  
mañana?

CUT TO BLACK.

10 FINAL COCHE

INT / COCHE / DÍA (0,5 MIN)

LUCAS y CLARA llegan con el coche a la playa. LUCAS canta la letra de la canción que se escucha. CLARA sonríe y mueve la cabeza bailando al ritmo de la canción.

LUCAS y CLARA llegan a la playa. Bajan del coche y saca una mochila del maletero. Dentro del maletero está la caja de juguetes para Gimbebé. Vemos que el cartel de la llar d'infants Gimbebé en esa misma calle.

LUCAS  
¿Podré tener un móvil pronto?

CLARA le lanza una mirada, sonríe y hace un ligero gesto de negación con la cabeza. CLARA pone una canción en su móvil.

CLARA  
Ven que te echo crema

LUCAS  
¿Eso quiere decir qué sí?

CLARA  
Cuando cumplas 16 años ya veremos...

LUCAS  
Y si con 15 soy muy responsable, ¿te lo pensarás?

CLARA le echa crema en la cara a LUCAS, cierra el maletero y ambos caminan hacia la playa.

Comienzan a aparecer los créditos mientras suena la música.

FIN

## 11 AFTER CREDITS

EXT/ PARQUE / TARDE (0,5 MIN)

Los chicos están sentados bebiendo *Monster* y mirando su móvil, ROI saca de la mochila la caja con el móvil robado y se la enseña a SAMI.

ROI

Oye hermano, ¿ahora qué vas a hacer con esto?

SAMI

¿Tú qué crees hermano? pues devolverlo.

SAMI saca una nota con el plan de LUCAS. Se ve escrito todo el plan y al final pone: SI NO VUELVO A POR EL MÓVIL EN UNOS DÍAS, SIGNIFICA QUE ESTOY MUY CASTIGADO. CONFÍO EN VOSOTROS.

FIN

### 13.3 Presentación del equipo

Al ser un TFG individual, se han buscado miembros externos para el equipo técnico y artístico del cortometraje. El equipo de rodaje de *Monster* está compuesto tanto por profesionales, como por estudiantes del sector audiovisual. Inicialmente, al equipo se unió el Director de fotografía Marc Lorente, estudiante de 3º de Comunicación Audiovisual en la UAB. Marc ha sido una pieza fundamental para la creación del estilo de planos del cortometraje, su visión de la luz y de los espacios han contribuido a crear la atmósfera concreta para cada escena. Han sido muchas reuniones juntos buscando las mejores referencias para crear planos que evoquen reflexión y contribuyan a transmitir la sensación que vive el protagonista Lucas.



**Marc Lorente es el DOP (director de fotografía).** Es un joven director, guionista y director de fotografía que creó su primer cortometraje "Quimera" (2020) a los 17 años, la historia de una chica con trastorno de personalidad disociativa que no encaja en su instituto. Actualmente, estudia Comunicación Audiovisual en la UAB (Universitat Autònoma de Barcelona) y trabaja como videógrafo en L2R2 studio, además realiza proyectos en escuelas de cine como ECIB o ICM.

Figura 33: *Marc Lorente*. Fuente: Faberllull. Año 2024

Entre los proyectos en los que ha trabajado destacan "Hoy pienso mañana" y "Lluna", dos cortometrajes en fase de distribución. En marzo ahora sigue su camino como director creando dos cortometrajes: "Caliza" y "Limpiando Recuerdos".

*(Información extraída de la web: Faberllull.)*

Desde el principio, Marc se comprometió a compartir su visión creativa y colaborar en la creación de la esencia visual necesaria para el cortometraje *Monster*. Esta colaboración ha sido fundamental para identificar las referencias que han inspirado la fotografía y la estética del proyecto. La combinación de la experiencia y

creatividad profesional, junto con la energía e innovación de ser estudiante, ha generado un enfoque fresco y dinámico que refleja la visión del equipo creativo.

Posteriormente, se fueron uniendo el resto de miembros hasta completar el *cast & crew*<sup>4</sup> de *Monster*.

### **Pilar Osorio es la Directora de Arte**

Pilar Osorio Prieto es una profesional audiovisual con una destacada trayectoria en dirección de arte y diseño de producción. Diplomada en Cinematografía y producción



de cine y video. Está especializada en escenografía, ha trabajado en diversos proyectos cinematográficos y teatrales, aportando su visión creativa y técnica. Su experiencia incluye la colaboración en cortometrajes, largometrajes y producciones escénicas, donde ha demostrado una habilidad excepcional para capturar y transmitir la esencia visual de las narrativas. Pilar es conocida por su capacidad para gestionar equipos de arte y su dedicación a crear ambientes visuales auténticos y detallados.

Figura 34: *Pilar Osorio y Juan Manuel Echeverría*. Fuente: Instagram. Año 2024

La directora de Arte, Pilar Osorio dijo sí tras una primera reunión y ver la primera versión del guion, el cual estaba en una etapa muy inicial y era prácticamente un esbozo. Aun así, no dudó en unirse al proyecto y aportar toda su creatividad para crear una estética acorde a la vida del protagonista Lucas. Pilar ya había trabajado en el año 2021 en un proyecto de TFG con el protagonista Leo Bleicher y desde entonces se ha mantenido el contacto y con *Monster* se ha culminado un trabajo en el que se ha demostrado todo lo aprendido durante estos años.

Pilar ha aportado mucho más que su creatividad a este cortometraje; en la realización, ha sido un apoyo fundamental durante el rodaje. Su visión como profesional audiovisual ha enriquecido significativamente el proyecto.

---

<sup>4</sup> Cast & Crew: en español es “reparto y equipo”



### **Juan Manuel Echeverría Palacio es el Jefe de Sonido**

Afortunadamente, también se ha podido contar con el apoyo de Juan Manuel Echeverría, Graduado en Producción de Audio y pareja de Pilar Osorio. Su experiencia en el sector audiovisual ha sido fundamental para el proyecto *Monster*, brindando un enfoque profesional y conocimientos técnicos que han mejorado significativamente la calidad del sonido. La colaboración de Juan Manuel ha permitido una comunicación fluida entre los equipos de producción y sonido, garantizando que la producción avance con un impecable trabajo de sonido.

El siguiente miembro que se unió al equipo fue Josemi Sánchez, el AD (Ayudante de Dirección). Quien se ha implicado desde que comenzó a formar parte del equipo y quien ha sido la mano derecha de dirección en la ejecución del rodaje. También ha ayudado en toda la preproducción del cortometraje. No podía asistir al rodaje los días que estaban estipulados por motivos laborales y Oscar Parrado ocupó el cargo de Ayudante de Dirección.

### **Oscar Parrado Garcia que es el AD (Ayudante de Dirección)**

El rodaje ha transcurrido sin mayores contratiempos gracias al trabajo de Óscar. Su manejo del plan y las órdenes de rodaje ha sido clave para organizar las escenas de manera eficiente. Aunque hubo algunos retos, su capacidad para resolver problemas ayudó a mantener el ritmo y cumplir con los plazos. Su atención al detalle y compromiso han sido constantes. Gracias a su esfuerzo, el equipo pudo enfocarse en su trabajo sin preocupaciones logísticas importantes.

### **Joan Oriol García es el Jefe de Producción**

Contar con la ayuda del jefe de producción ha sido crucial para el equipo de rodaje. Su profesionalidad y liderazgo han asegurado una gestión eficiente y un ritmo constante en el set. A pesar de que su colaboración en la preproducción comenzó más tarde que la del resto del equipo, desde su llegada se notó una mejora significativa en la organización. Ha sido responsable de coordinar los recursos, supervisar el presupuesto y manejar los horarios. También ha gestionado la logística diaria, solucionando problemas imprevistos y garantizando que el equipo tuviera todo lo necesario para cada toma. Su atención a las tareas urgentes e importantes ha permitido que el rodaje se mantuviera en marcha sin interrupciones significativas.

Para el equipo de rodaje de *Monster* se ha contado con profesionales destacados en cada departamento, quienes han sido piezas clave para el éxito del proyecto. La dedicación y profesionalidad de todas las personas han superado las expectativas iniciales, asegurando un rodaje fluido y sin contratiempos. Gracias a su esfuerzo, el cortometraje se ha realizado con alta calidad y eficiencia.

Paula, del departamento de Maquillaje y Peluquería ha trabajado impecablemente para crear y mantener la apariencia de los personajes, asegurando la continuidad y la calidad en cada escena. Laia y Anna del equipo de vestuario han superado las expectativas al diseñar y gestionar el vestuario que refleja fielmente la visión creativa del cortometraje, adaptándose a los cambios de vestuario de cada personaje con una gran eficiencia y profesionalidad.

El trabajo de Mar Marcet, la Script, ha sido esencial para mantener la coherencia narrativa y asegurar que cada toma se ajustase al guion literario. Enzo Traïni el Gaffer y el equipo Alba Carrera de Eléctrica, han sido fundamentales en la iluminación de las escenas, creando la atmósfera deseada y superando desafíos técnicos con eficacia.

Los Auxiliares de Cámara Lucía Jorba y Lluç Carles, conjunto con Nuria Cervilla la Foquista, han garantizado que cada toma estuviera perfectamente enfocada y encuadrada. Enfrentando diversas dificultades que sucedieron en el set, como que se apagaba el follow focus, se reseteaba y no funcionaba. Investigó tras el reseteo y la anilla seguía bloqueada. Era una función de bloqueo de seguridad de la anilla para que no se moviera y no encontraban el botón que permitía que funcionase. Finalmente, se dieron cuenta de que era por una actualización del motor que se instaló al día siguiente. Para solventar el problema y no perder más tiempo, se hizo el foco a mano. Posteriormente, se actualizó y se solucionó el problema, y el último día funcionó todo bien.

Por último, los Auxiliares de Producción Máximo S. Bonatti y Enric Baleytó han sido el soporte logístico imprescindible, gestionando tareas diversas como recogida de material con la furgoneta alquilada y asegurando que el rodaje se llevase a cabo sin contratiempos. Hay una persona que también ha contribuido en recoger y llevar a gran parte del equipo al set, ha sido mi marido Rubén Bleicher.

## 13.4 Reparto

<b>Rol</b>	<b>Personaje</b>	<b>Actor / Actriz</b>
Protagonista	Lucas	Leo Bleicher Vílchez
Secundaria	Clara	Sandra Pece
Secundario	Sami	Mohamed Silman
Secundario	Roi	Lucas Mesa Castillo
Figuración especial	Justi	María José Campmany
Figuración especial	Rashid (dependiente)	Muhammad Waris
Figuración	Amigos parque fútbol	Jon Redón
Figuración	Amigos parque fútbol	Toni Redón
Figuración	Amigos parque fútbol	Alexis Muñiz
Figuración	Amigos parque fútbol	Marc Sabino
Figuración	Amigos parque fútbol	Mauricio Raldes
Figuración	Amigos parque fútbol	Nicolás Raldes
Figuración	Amigos parque fútbol	Carla García
Figuración	Amigos parque fútbol	Arturo Olmo
Figuración	Amigos cumpleaños	Diego Vicente Isasi
Figuración	Amigos cumpleaños	Jan Stein
Figuración	Amigos cumpleaños	Elian Baum
Figuración	Amigos cumpleaños	Mihail Milojkovic
Figuración	Amigos cumpleaños	Nikolai Milojkovic
Figuración	Amigos cumpleaños	Marlon Bleicher
Figuración	Amigos cumpleaños	Marc Richart Espejo
Figuración	Amigos cumpleaños	Mikel Ramirez Alba

### 13.5 Equipo técnico y artístico

	<b>Rol en el equipo</b>	<b>Nombre y apellido</b>
1	PRODUCTORA EJECUTIVA	Estefanía Vílchez
2	JEFE DE PRODUCCIÓN	Joan Oriol Garcia
3	AYUDANTE DE PRODUCCIÓN	Naila Fernández
4	AUX. DE PRODUCCIÓN	Máximo S. Bonatti Buere
5	AUX. DE PRODUCCIÓN	Enric Baleytó González
6	DIRECCIÓN Y GUION	Estefanía Vílchez
7	DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA	Marc Lorente
8	AUX. DE CÁMARA	Lucía Jorba Esparó
9	AUX. DE CÁMARA	Lluc Carles
10	GAFFER	Enzo Traïni Laffond
11	ELÉCTRICA	Alba Carrera Marcolin
12	ELÉCTRICA	Mireia Garrote
13	FOQUISTA	Nuria Cervilla Soto
14	AYUDANTE DE DIRECCIÓN	Oscar Parrado
15	2ª AYUDANTE DE DIRECCIÓN	Júlia Chavarría Puig
16	2º AD PAPELES	José Miguel S.Bueno
17	DIRECCIÓN DE ARTE	Pilar Osorio
18	VESTUARIO	Anna Borràs
19	VESTUARIO	Laia Asensio
20	MAQUILLAJE + PELUQUERÍA	Paula Segura Martí

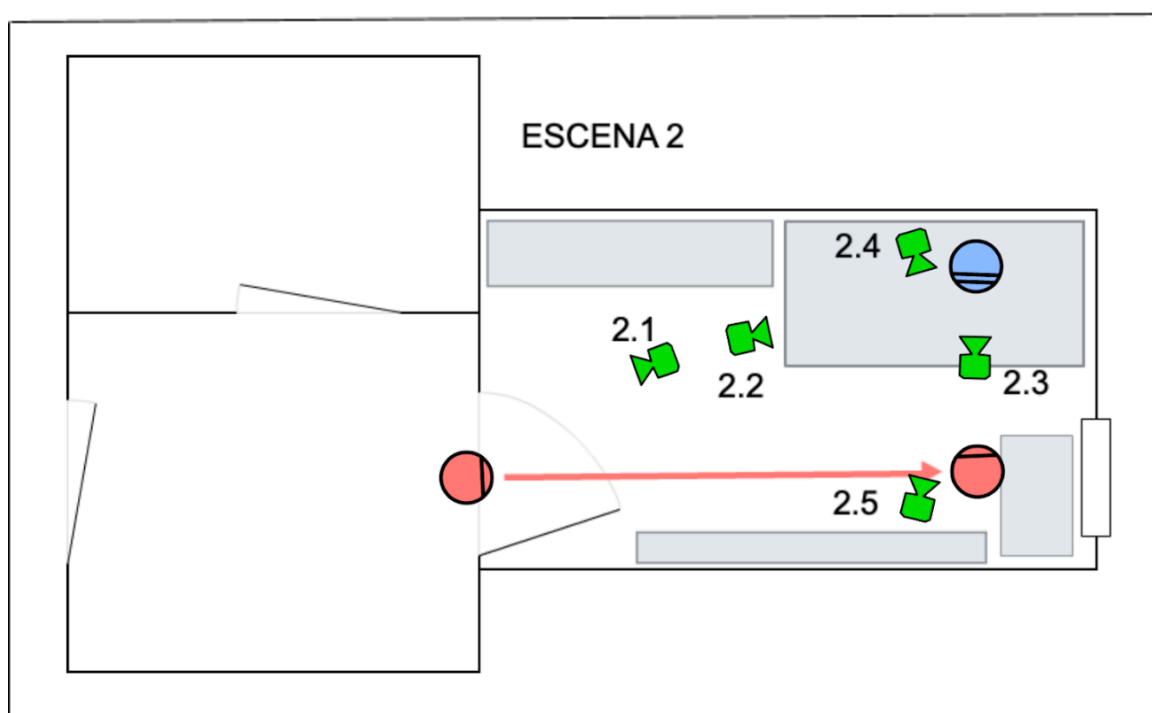
21	JEFE DE SONIDO + EDICIÓN	Juan Manuel Echevarría
22	SCRIPT	Mar Marcet
23	MONTADOR/A y EDICIÓN	Pendiente determinar
24	DIT	Marc Lorente
25	RUNNER	Rubén Bleicher

## 13.6 Proceso de rodaje

Durante la fase de preproducción, se ha realizado una meticulosa consideración de la ambientación temporal y de las horas específicas en las que se desarrolla la trama. La planificación del rodaje ha implicado un detallado análisis de los distintos espacios utilizados, tanto interiores como exteriores. Esto incluye la elaboración de plantas de cámara para cada localización y la determinación precisa de cuántos y qué tipo de planos se necesitan para cada escena, asegurando cubrir todo lo necesario de manera eficiente.

## 13.7 Plantas de Cámara

### Escena 1 (Habitación Lucas)

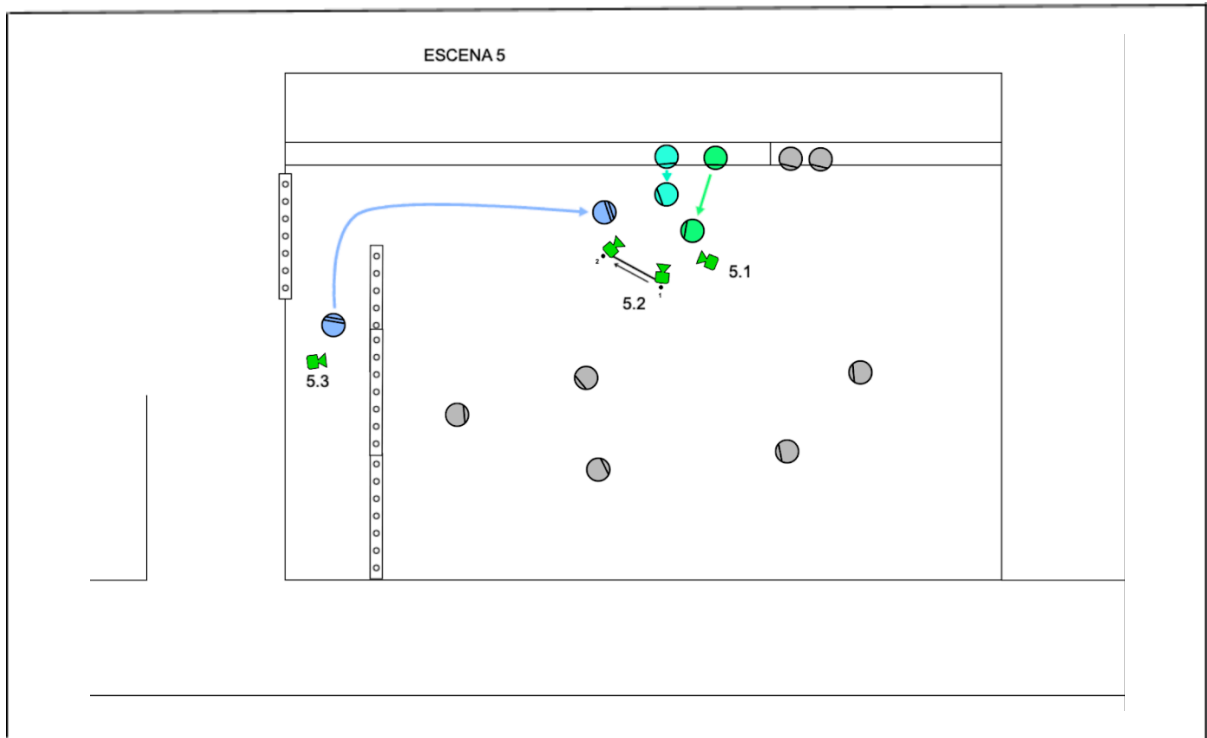


The diagram illustrates a soccer field with various player positions and movement paths. Key elements include:

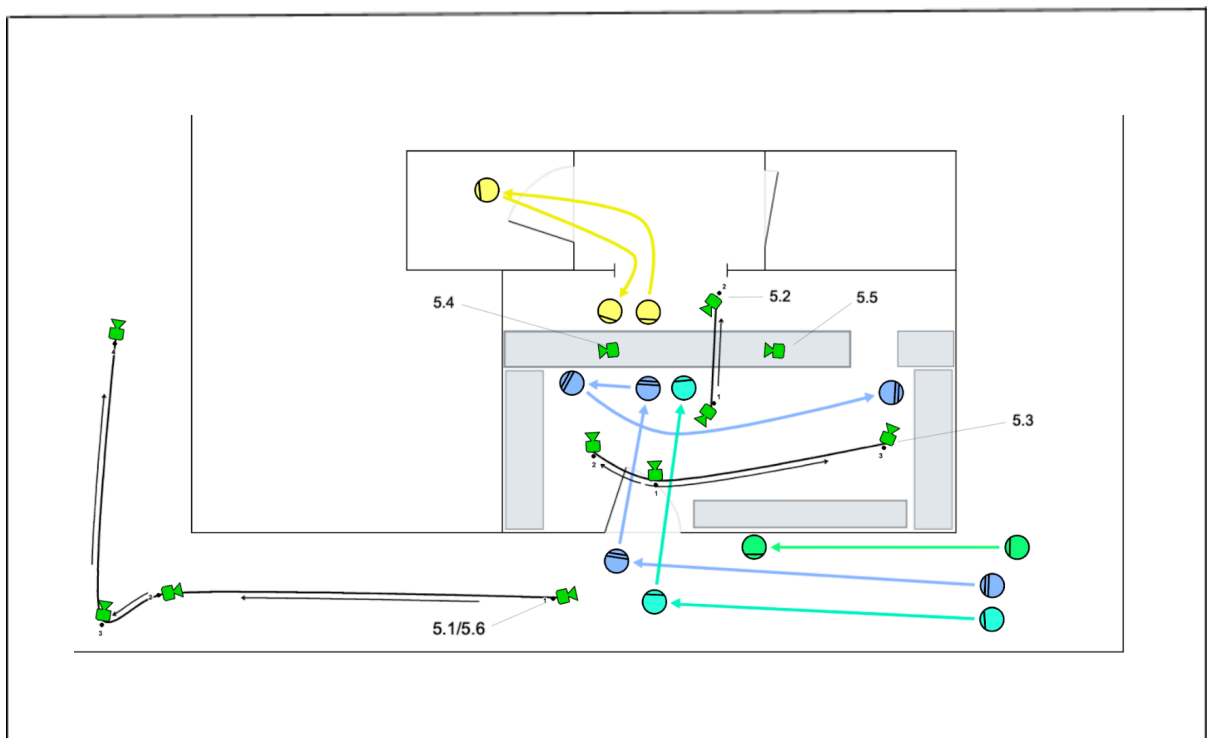
- Player Markers:** Represented by colored circles (blue, green, red, yellow) and black dots. Some markers have numbers (1, 2, 3, 4) indicating specific players.
- Goal Area:** The rectangular area on the right side of the field, containing the goalposts.
- Goalkeeper:** A black dot positioned in front of the goal.
- Player Trajectories:** Curved lines with arrows showing the movement paths of players. These include:
  - A blue trajectory starting from the bottom left, moving towards the center.
  - A green trajectory starting from the bottom left, moving towards the right side.
  - A red trajectory starting from the bottom left, moving towards the top right.
  - A yellow trajectory starting from the bottom left, moving towards the top right.
- Passes:** Indicated by straight lines with arrows between players. These include:
  - A blue pass from a player near the bottom left to a player near the center.
  - A green pass from a player near the bottom left to a player near the right side.
  - A red pass from a player near the bottom left to a player near the top right.
  - A yellow pass from a player near the bottom left to a player near the top right.
- Field Markings:** The field is divided into several rectangular sections by lines, representing the standard soccer field layout.

The diagram shows a 2D environment with a sun in the top-left corner. A grey rectangle is positioned in the center. Four green arrows, labeled 4.1, 4.2, 4.3, and 4.4, point to specific locations: 4.1 points to the bottom center, 4.2 points to the bottom-left corner of the rectangle, 4.3 points to the top-left corner of the rectangle, and 4.4 points to a cluster of small grey squares on the right. Several grey circles are scattered around the rectangle, and a red circle and a blue circle are located near the top center.

## Escena 4 (Pista de fútbol)

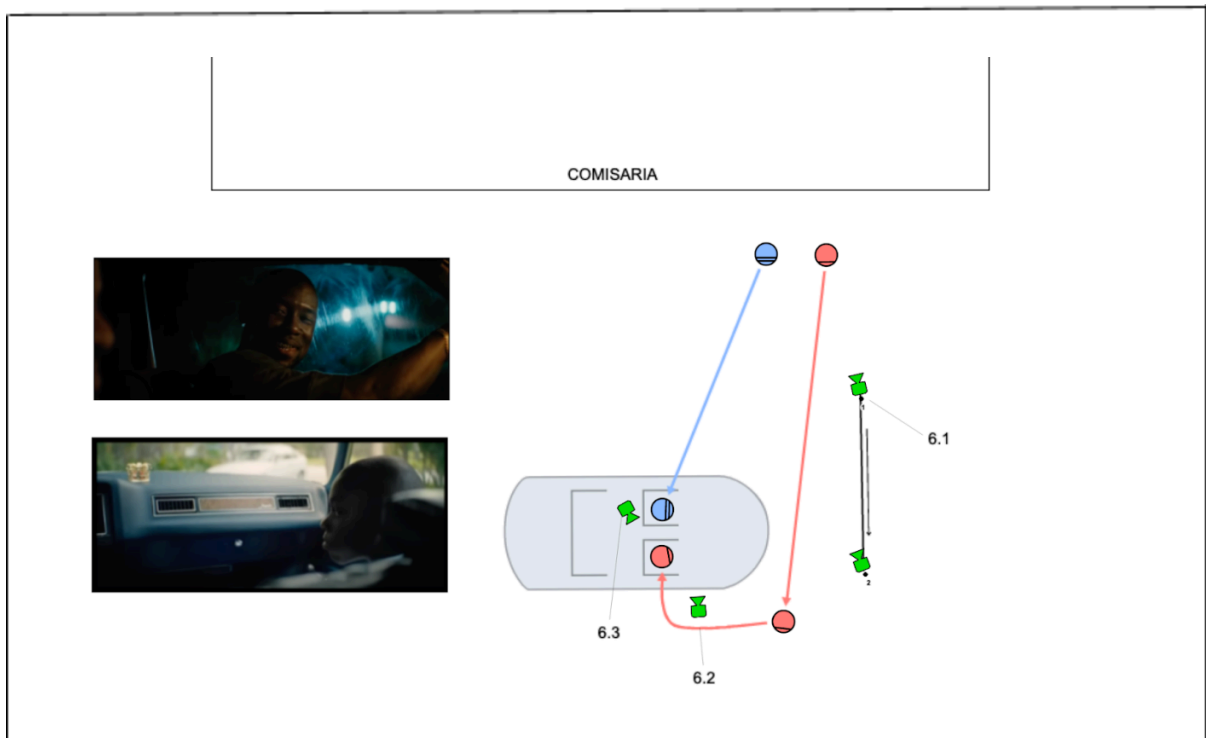


## Escena 5 (Tienda de móviles)

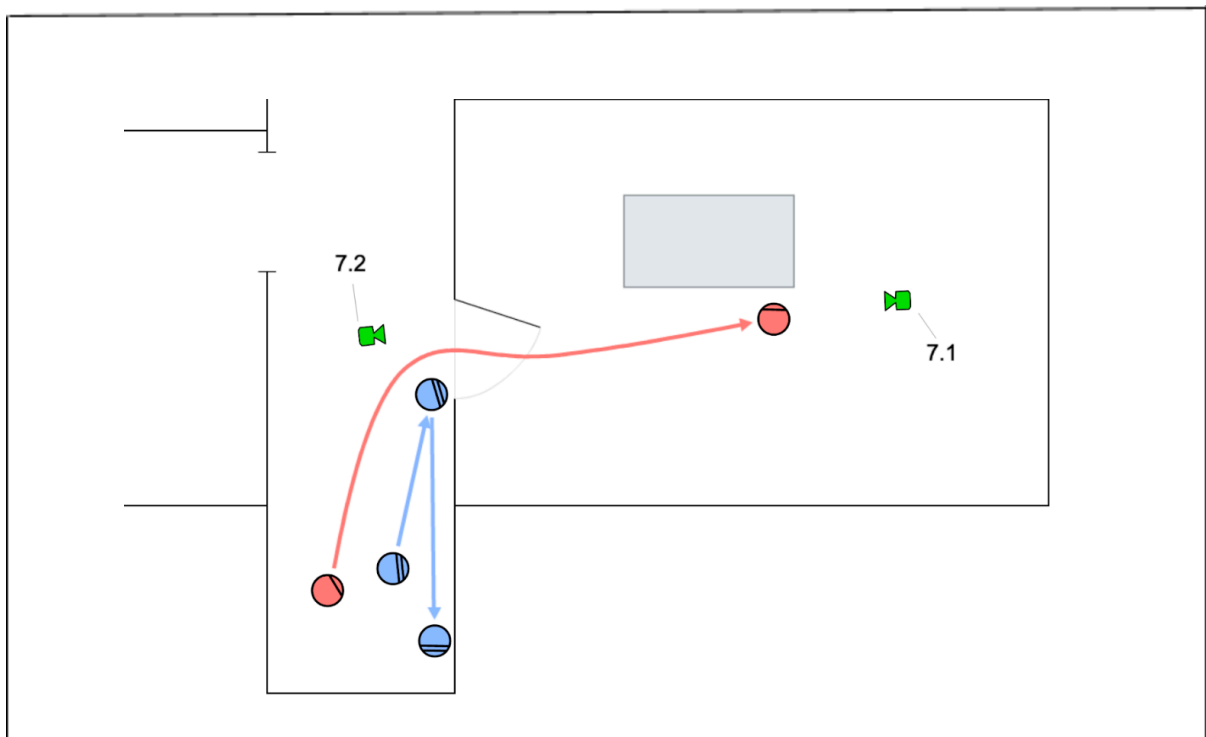




## Escena 6 (Ext Comisaría y Coche)



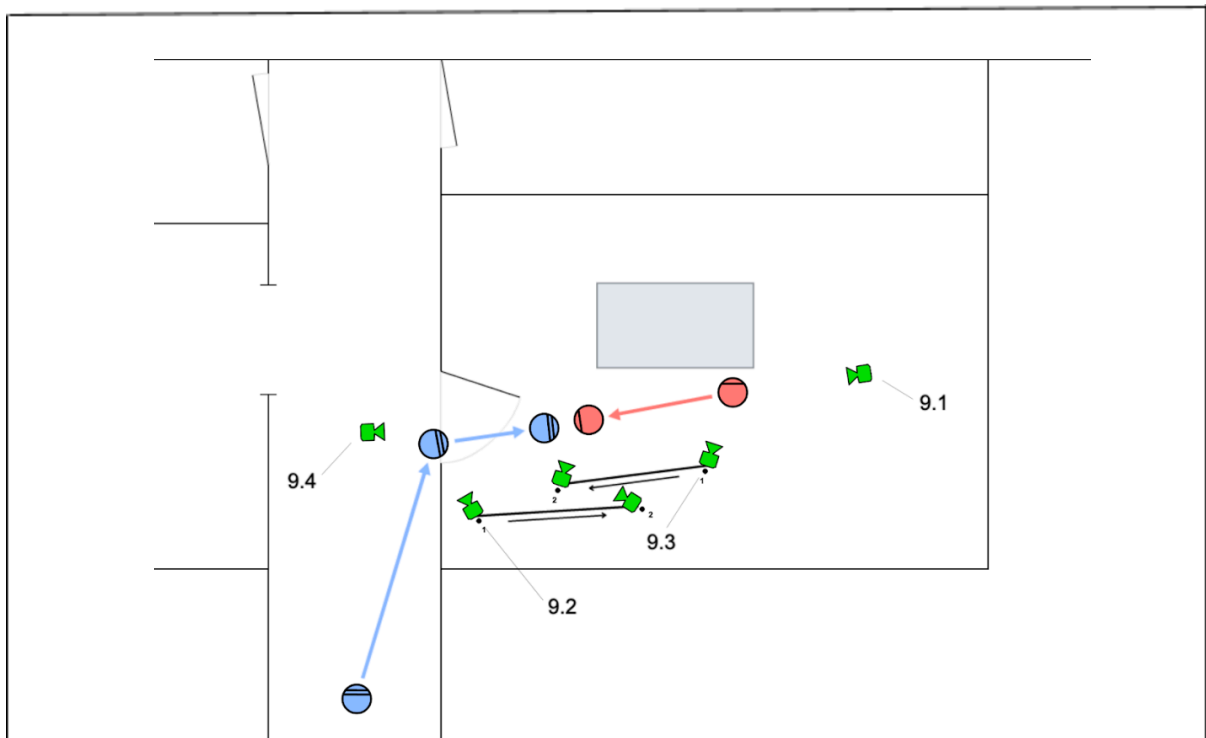
## Escena 7 (Casa)



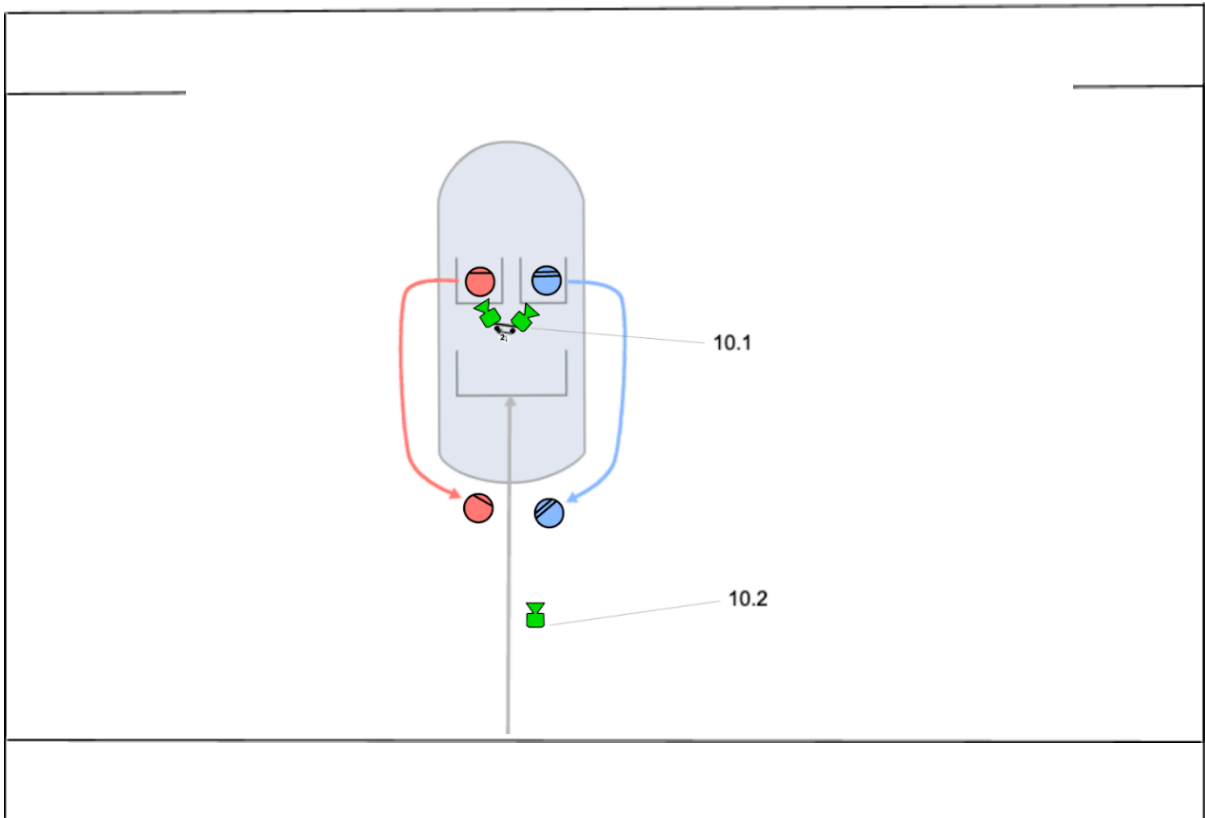
## Escena 8 (Contenedores)



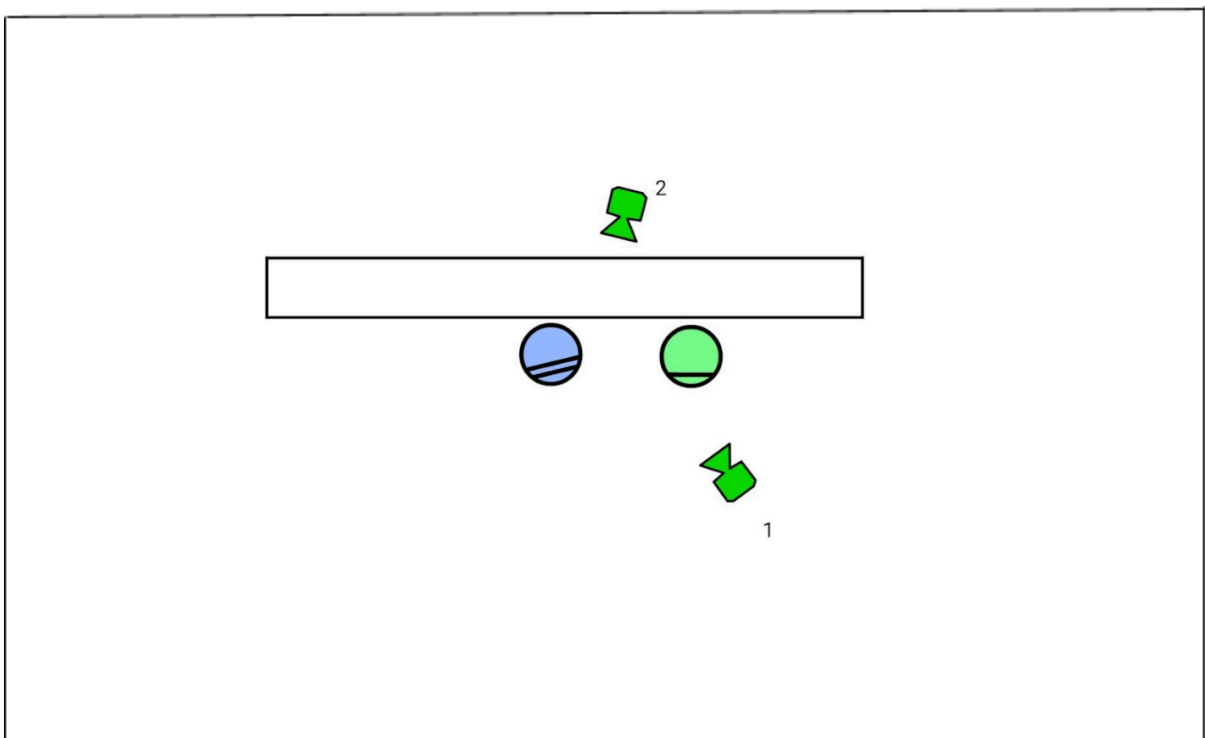
## Escena 9 (Casa)



## Escena 10 (Coche)



## Escena 11 (Aftercredits - pista fútbol)



## 13.8 Dirección de Arte

Para la dirección de arte, se ha decidido utilizar elementos ya presentes en la vivienda del protagonista, Lucas. Este enfoque ha permitido un ahorro significativo en decoración y ha facilitado la creación de la atmósfera del hogar del protagonista. Para recrear el ambiente de un preadolescente, se han seleccionado cuidadosamente elementos que reflejan su personalidad y etapa de vida. Esta elección no solo ha sido económica, sino también eficaz para mantener la autenticidad y coherencia visual del proyecto. Para crear estos ambientes, se ha contado con la ayuda de Pilar Osorio quien ha sido la directora de arte de *Monster*.

Pilar Osorio ha diseñado toda la ambientación artística del cortometraje *Monster* en colaboración con la visión de la dirección. Ha captado perfectamente la esencia y las necesidades para recrear los distintos espacios.



Figura 35: Moodboard arte habitación Lucas. Fuente: Pilar Osorio. Año 2024

# HABITACIÓN DE LUCAS

SET DE RODAJE

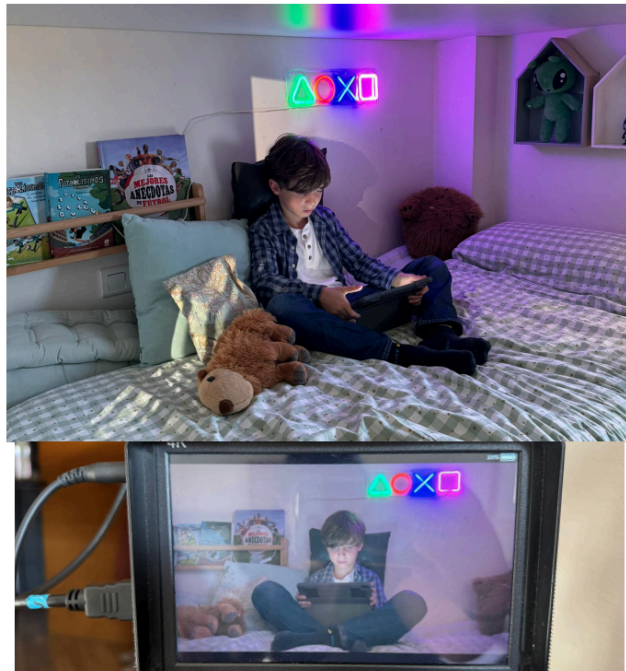


Figura 36: *Moodboard* arte habitación Lucas. Fuente: Pilar Osorio. Año 2024

# FIESTA DE CUMPLEAÑOS

MOODBOARD



Figura 37: *Moodboard* arte Cumpleaños de Lucas. Fuente: Pilar Osorio. Año 2024





Figura 38: Moodboard arte Cumpleaños de Lucas. Fuente: Pilar Osorio. Año 2024



Figura 39: Moodboard arte Pista de fútbol. Fuente: Pilar Osorio. Año 2024



Figura 40: *Moodboard* arte Pista de fútbol. Fuente: Pilar Osorio. Año 2024



Figura 41: *Moodboard* arte Tienda de móviles. Fuente: Pilar Osorio. Año 2024





Figura 42: Moodboard arte Tienda de móviles. Fuente: Pilar Osorio. Año 2024



Figura 43: Moodboard arte Ciudad de noche. Fuente: Pilar Osorio. Año 2024

# CIUDAD DE NOCHE

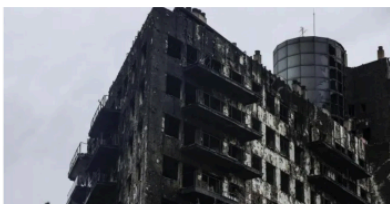
## SET DE RODAJE



Figura 44: Moodboard arte Ciudad de noche. Fuente: Pilar Osorio. Año 2024

# JUSTI

## DISEÑO DEL PERIÓDICO



### TRÁGICO INCENDIO ARRASA CON UNA VIVIENDA FAMILIAR

El incendio se propagó en escasos segundos por toda la vivienda, arrebatando la vida a de un niño de tan solo 4 años, junto a su padre, 36 años, que no pudo hacer nada por salvar sus vidas de las llamas.

Las víctimas del siniestro se suman a la lista de los incendios más graves de viviendas en España en las últimas décadas. Los cuatro víctimas mortales confirmados por el momento a consecuencia del incendio de dos edificios este jueves en el barrio de Campanar en Valencia, en el que se buscaban 18 desaparecidos, se unen a las numerosas víctimas de incendios registrados en viviendas durante los últimos años en España, cuyas causas fueron desde cortocircuitos hasta cigarrillos mal apagados o braseros. Un incendio en Móstoles, el siniestro más trágico ocurrido hasta ahora ocurrió el 7 de julio de 1995 cuando doce personas -nueve de nacionalidad polaca y tres españolas- fallecieron arrojados al incendiarse un bloque de viviendas en la localidad madrileña de Móstoles. El origen del suceso, en el que también hubo 17 heridos, fue un cigarrillo que quemó un colchón de espuma y que, al intentar apagarlo en una terraza, prendió en unos segundos la fachada del edificio, construido con materiales de fibra de poliesté. Entre las víctimas hubo tres niños.

### LA CEREMONIA QUE DEJA IMPUNE LA VIOLENCIA

El gobierno socialista ha sido se plantea un artículo legal para amnistiar a aquellos hombres que hayan mantenido relaciones sexuales con adolescentes: si contraen matrimonio religioso con los menores, la pena de prisión quedará sujeta a prescripción indefinidamente. La medida se debate mañana en el Parlamento a iniciativa del gubernamental Partido de la Justicia y el Desarrollo (AKP) y ha desatado una gran polémica. En Turquía, la única boda válida es la civil y no está permitida a menores de 17 años.

### LA CRISIS DEL COMERCIO MUNDIAL

La apertura de los mercados por encargar buques cada vez más grandes para ahorrar costes se da de bruces con una dura realidad: no hay carga suficiente para llenarlos. El desequilibrio crece año tras año y está llevando a las compañías a fusionarse o quebrar.

### Incidencias en Rodalies Renfe en Catalunya

Tres un lunes caótico en Rodalies y la movilidad del área de Barcelona, el robo de cobre en la estación de Montcada y Barceñal (Vallès Occidental) seguirá causando este miércoles numerosos problemas en la red viaria y el transporte público metropolitanos.

Figura 45: Moodboard arte Justi (periódico). Fuente: Pilar Osorio. Año 2024



Figura 46: *Moodboard* arte Justi (carro). Fuente: Pilar Osorio. Año 2024

La dirección de arte, en este contexto, se convierte en una herramienta narrativa visual que ayuda al espectador a entender mejor las interacciones y tensiones entre las diferentes esferas sociales, cuidando los detalles que se muestran en el set.

En el siguiente link se pueden ver los diseños y *moodboards* correspondientes a cada escenario.

## LINK ARTE

[Arte set](#)



## 13.9 Vestuario

La elección del vestuario en *Monster* desempeña un papel crucial en la diferenciación de los contextos y las esferas sociales de los personajes, especialmente en lo que respecta al protagonista del corto, Lucas. Para llevar a cabo esta diferenciación, se ha contado con la ayuda de un departamento dedicado a ello, Anna Borràs y Laia Asensio estudiantes de estilismo, han sido las responsables de crear las distintas atmósferas en las que se ha visto envuelto Lucas. A continuación, el desglose de cómo el vestuario contribuye a esta diferenciación:

### PERSONAJE LUCAS

#### Vestuario Familiar de Lucas:

- Cuando Lucas está con su madre y su familia, su vestuario es más conservador y tradicional, reflejando un ambiente hogareño y familiar. Esto podría incluir ropa cómoda y sencilla, como suéteres, camisetas básicas y jeans o pantalones casuales.
- Significado: Este tipo de vestuario simboliza la seguridad, la rutina y la normalidad de su vida familiar. Refleja una parte de su identidad que está ligada a sus raíces y a su entorno inmediato.

## LUCAS

### Look conociendo a Lucas / Probando Monster

### Look Cumpleaños

- Camisas
- Camiseta con sobrecamisa
- Pantalones tejanos
- Polos
- Bambas
- "Niño bueno"



Figura 47: *Moodboard LUCAS*. Fuente: Anna Borràs y Laia Asensio. Año 2024

### Vestuario Urbano de Lucas:

- Cuando Lucas se viste con ropa más urbana, adopta un estilo más contemporáneo y posiblemente influenciado por la cultura juvenil de la ciudad. Esto podría incluir sudaderas con capucha, zapatillas de marca, chaquetas modernas y accesorios que resalten su intento de encajar o destacar en un ambiente diferente.
- Significado: La adopción de este vestuario representa una transición o un intento de Lucas de explorar y definirse en un nuevo contexto. Refleja su deseo de pertenencia a un grupo diferente o su aspiración a ser visto de una manera distinta.



Figura 48: Moodboard LUCAS. Fuente: Anna Borràs i Laia Asensio. Año 2024

## PERSONAJES SAMI, ROI Y FIGURACIÓN PISTA DE FÚTBOL

### Vestuario de los Personajes en la Pista de Fútbol:

- Los personajes que están en la pista de fútbol tienen un estilo distintivo que los separa claramente de Lucas. Su vestuario probablemente incluye ropa deportiva, como camisetas de equipos, pantalones cortos, zapatillas de deporte y accesorios relacionados con la actividad física y el deporte.
- Significado: Este vestuario no solo subraya la actividad en la que están involucrados, sino que también señala una esfera social diferente a la de

Lucas. Los personajes de la pista de fútbol pertenecen a un grupo con intereses y dinámicas distintas, destacando las diferencias en estilo de vida y posiblemente en aspiraciones y valores.



Figura 49: *Moodboard SAMI y ROI*. Fuente: Anna Borràs i Laia Asensio. Año 2024

## PERSONAJE CLARA

### Vestuario de Clara:

- El vestuario de Clara, el personaje de la madre de Lucas, se caracteriza por un estilo monocromático, arreglado y casualmente elegante. Consiste en prendas como blusas o camisas ajustadas, combinadas con pantalones o faldas de líneas simples y elegantes.
- Los tonos neutros o colores sólidos pueden predominar en su vestimenta, transmitiendo una imagen de sofisticación y seriedad. Este estilo refleja su papel como figura materna que equilibra la responsabilidad familiar con una presentación cuidada y elegante.

# CLARA

## look escena casa

- Cardigan finito
- Colores acogedores: marron verde, rojo, blanco...etc
- Pendientes, collares
- Pantalones tejanos o beix
- Botines
- Elegante



Figura 50: *Moodboard CLARA*. Fuente: Anna Borràs i Laia Asensio. Año 2024

# CLARA

## look fiesta

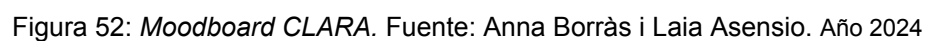
- Estilo mono - arreglado - casual
- Vestido midi
- Falda midi o pantalon con blusa
- Zapatos de mimbre/ bambas no deportivas/bailarinas
- Joyería
- Chaqueta de punto finita o tejana
- Cinturón en caso de pantalón



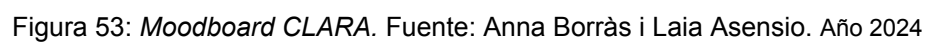
Figura 51: *Moodboard CLARA*. Fuente: Anna Borràs i Laia Asensio. Año 2024



- Colores más oscuros
- Bambas negras/blancas
- Estilo más rápido y casual
- Camiseta granate/negra



- Pantalón pirata o tejanos
- Camisa (de rayas, azul...)
- Mono
- Prendas de lino
- Pendientes de conchas, piedrecitas blancas...
- Sandalias / menorquinas
- Bolso de mimbre



## PERSONAJE JUSTI

### Vestuario de Justi:

- El vestuario de Justi, la señora del carrito, se compone de prendas desgastadas por el tiempo y las condiciones de indigencia en las que vive. Su estilo refleja su situación vulnerable y humilde, con ropa simple y gastada que sugiere una vida marcada por la adversidad. A pesar de su aspecto descuidado, su carácter entrañable y digno añade una capa de autenticidad y calidez a su presencia en la historia.

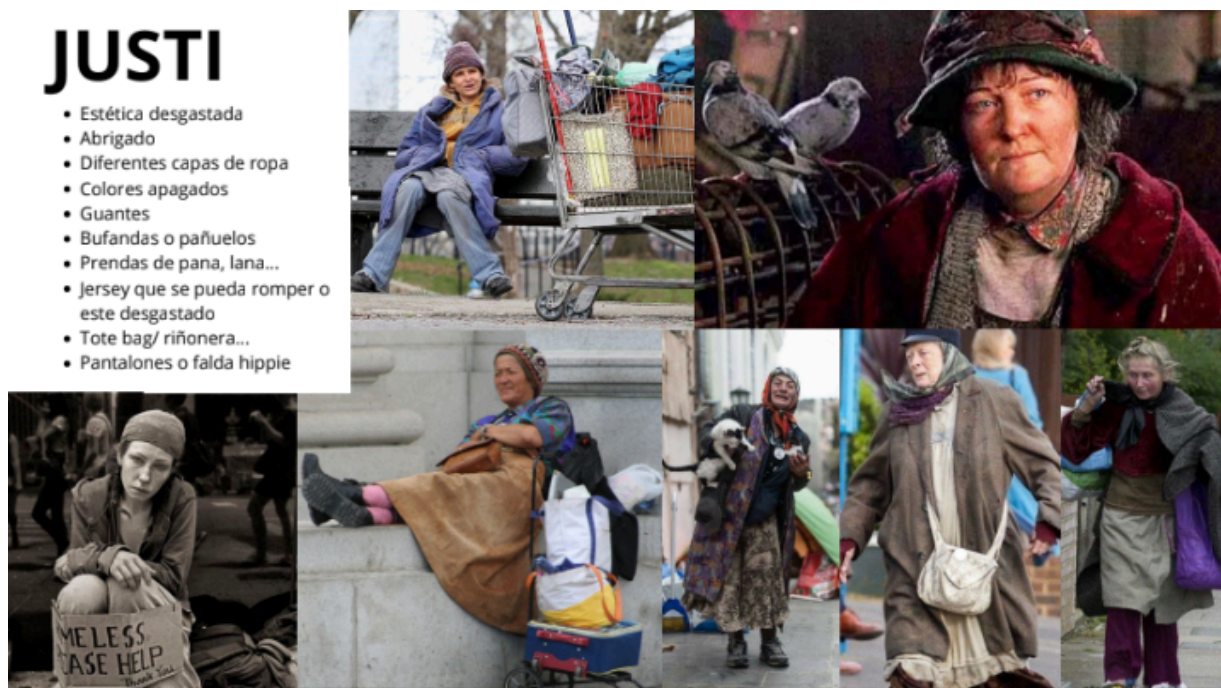


Figura 54: Moodboard JUSTI. Fuente: Anna Borràs i Laia Asensio. Año 2024

El vestuario, en este contexto, se convierte en una herramienta narrativa visual que ayuda al espectador a entender mejor las interacciones y las tensiones entre las diferentes esferas sociales y personales de los personajes.

En el siguiente Link se pueden ver el conjunto de looks y moodboards correspondiente a cada personaje.

### LINK VESTUARIO

[Vestuario](#)

### **13.10 El cortometraje (género)**

El cortometraje, como género cinematográfico, es una forma de expresión artística que se caracteriza por su brevedad y concisión narrativa. Tiene una duración que generalmente oscila entre los 3 y los 30 minutos, los cortometrajes tienen el desafío de contar una historia completa o transmitir un mensaje impactante en un período de tiempo limitado. Esta restricción temporal exige a los cineastas una cuidadosa planificación y una eficiente narrativa, esto repercute en una creatividad innovadora y una buena ejecución de técnicas cinematográficas.

A pesar de su corta duración, los cortometrajes tienden a abordar una amplia variedad de temas y géneros, desde la comedia hasta el drama, el horror, la ciencia ficción y el documental. Esta diversidad permite a los realizadores y realizadoras experimentar con diferentes estilos visuales y narrativos, explorando ideas y emociones de manera compacta e impactante. Muchos cineastas emergentes encuentran en el cortometraje una plataforma ideal para desarrollar su voz creativa, catapultar sus ideas y experimentar con nuevas formas de contar historias.

El cortometraje no solo sirve como una forma de expresión artística independiente, sino también como una poderosa herramienta educativa y de promoción. Generalmente, se utiliza en festivales de cine para exhibir el talento emergente, en escuelas y universidades como material de estudio, y en campañas publicitarias y de concientización para transmitir mensajes importantes de manera efectiva. Su formato compacto y su capacidad para generar impacto hacen del cortometraje una parte valiosa y vibrante del panorama cinematográfico contemporáneo.

### **13.11 Definición y características**

#### **Definición:**

Un cortometraje es una forma de expresión cinematográfica que se caracteriza por su brevedad en comparación con los largometrajes tradicionales. Se trata de una obra audiovisual completa y autónoma, su duración típica oscila entre 1 y 30 minutos, si bien puede variar según los estándares de festivales y categorías.

### Características:

- **Narrativa Concisa:** Los cortometrajes deben contar una historia completa o presentar un concepto de manera concisa y efectiva debido a su limitado tiempo de duración.
- **Foco Temático:** Suelen centrarse en un tema, conflicto o mensaje específico que se explora en profundidad en el breve lapso de tiempo disponible.
- **Economía Visual y Narrativa:** Los recursos visuales, diálogos y desarrollo de personajes se utilizan con precisión y eficiencia para transmitir la historia, dado que cada escena y cada palabra cuentan.
- **Experimentación Artística:** Al tener menos restricciones de presupuesto y duración que los largometrajes, los cortometrajes son terrenos fértiles para la experimentación estilística, narrativa y técnica.
- **Potencial Creativo:** A pesar de su corta duración, los cortometrajes pueden ser vehículos poderosos de expresión artística y pueden abordar una amplia gama de géneros, estilos y temas, desde lo humorístico hasta lo dramático o lo experimental.
- **Accesibilidad y Difusión:** Con el auge de plataformas en línea y festivales especializados, los cortometrajes tienen más oportunidades que nunca para llegar a una audiencia global, lo que permite a los cineastas tanto emergentes como experimentados compartir los proyectos con el mundo.

### 13.12 Cortometrajes similares

**"Cocodrilo *shortfilm*" (2019):** Dirigido por Jorge Yúdice, este cortometraje sigue a Alicia, quien, como cada tarde, se prepara una taza de té y se sienta a ver su canal de YouTube preferido, *VictorGaming*, especializado en videojuegos de rol de acción. En el episodio de hoy, Víctor, el *youtuber*, retransmite un directo en el que los fans pueden hacerle preguntas. Alicia tiene una cuestión de gran importancia que desea plantear durante esta transmisión en vivo.

<https://www.youtube.com/watch?v=joAb83GTpbM>

**“ERA YO (*It’s me*) Cortometraje” (2020):** Dirigido por Andrea Casaseca, este cortometraje sigue la historia de María, una adolescente con una personalidad arrolladora que cree en su derecho a hacer lo que quiera, cuando quiera. A medida que la trama se desarrolla, María se enfrenta a las consecuencias de sus acciones, aprendiendo lecciones importantes sobre responsabilidad y empatía en el proceso.

<https://www.youtube.com/watch?v=-ONVIK0EEUw>

**“*Don’t Tell My Mother - Short Film*” (2024):** Dirigido por Zoe Malen, este cortometraje sigue la historia de la compleja relación entre una madre y su hija, revelando secretos y tensiones ocultas. La narrativa emocionalmente cargada aborda temas de confianza y lealtad, destacando el impacto de las decisiones pasadas. Con cinematografía y actuaciones intensas, este cortometraje transmite la profundidad de los conflictos familiares. "Don't Tell My Mother" ofrece una conmovedora exploración de los lazos familiares y sus secretos.

<https://www.zoemalen.com/videography#e-0>

### 13.13 Películas similares

**"Eighth Grade" (2018):** Dirigida por Bo Burnham, esta película sigue a una niña de trece años durante su último año de secundaria. Esta historia retrata de manera realista los desafíos sociales y emocionales a los que se enfrentan las personas preadolescentes en la era de las redes sociales, incluida la ansiedad, la autoestima y la presión por encajar.

**"The Florida Project" (2017):** Dirigida por Sean Baker, esta película sigue la vida de una niña de seis años y su madre, ambas viven en un motel de bajo presupuesto cerca de Disney World. Esta historia muestra la vida cotidiana de la niña y sus amigos preadolescentes mientras exploran el mundo que les rodea y se enfrentan a las dificultades de crecer en una situación precaria.

**"Boyhood" (2014):** Dirigida por Richard Linklater, esta película sigue la vida de un niño desde los seis hasta los dieciocho años, mostrando su crecimiento real, ya que es el mismo actor y su desarrollo a lo largo de los años. Esta historia captura los

altibajos de la preadolescencia, incluidos los desafíos familiares, las amistades cambiantes y la búsqueda de identidad personal.

**"Moonrise Kingdom" (2012):** Dirigida por Wes Anderson, esta película sigue la historia de dos niños preadolescentes que se escapan de sus hogares en una isla de Nueva Inglaterra. La historia explora la inocencia y la curiosidad de la preadolescencia, así como los primeros indicios de amor y rebeldía.

### 13.14 La etapa de la preadolescencia en cortometrajes o películas

La etapa de la preadolescencia es un tema interesante que ha sido abordado en numerosos cortometrajes y películas a lo largo de los años. Analizado desde distintos puntos de vista y con diferencias según la época en la que han sido creados, planteado incluso con distintos géneros dentro de una misma temática. Los títulos mencionados anteriormente, son algunos ejemplos de cómo esta etapa de la vida ha sido representada en el cine.

Estos títulos son solo algunos ejemplos de cómo la preadolescencia ha sido explorada en el cine a través de cortometrajes y largometrajes, mostrando una diversidad de experiencias y perspectivas de los protagonistas. Desde historias que exploran la pérdida de la inocencia, los primeros amores, hasta narrativas que abordan el despertar de la identidad y la lucha por encontrar un lugar en el mundo. El cine es una herramienta que sirve para ver el reflejo de los desafíos y las alegrías que acompañan el camino hacia la etapa adolescente.

### 13.15 Posicionamiento, innovación e idea creativa *MONSTER*

#### Posicionamiento:

El cortometraje *Monster* se posiciona como una obra íntima que explora las complejidades de la preadolescencia y las dinámicas familiares. Destaca en un panorama cinematográfico saturado por su enfoque auténtico y sensible, que conecta con la audiencia al abordar temas universales como la búsqueda de identidad y las tensiones familiares. A través del protagonista y su participación en un grupo de amigos, el cortometraje profundiza en las dificultades de las relaciones

interpersonales durante la preadolescencia, ofreciendo una experiencia reflexiva y significativa.

#### **Innovación:**

*Monster* se distingue por su innovación en la forma de abordar temas relevantes para el público joven y adulto por igual. A través de una narrativa cautivadora y personajes vívidamente retratados, el cortometraje captura la esencia de la preadolescencia de manera auténtica y conmovedora. La combinación de actuaciones convincentes, una dirección comprometida y una cinematografía evocadora crea una experiencia inmersiva que trasciende las convenciones del género. Además, la inclusión de elementos narrativos que desafían las expectativas del espectador contribuye a la singularidad y frescura de *Monster*, estableciéndose como una obra innovadora en el panorama cinematográfico actual.

#### **Idea Creativa:**

A través del protagonista Lucas, *Monster* explora el viaje de autodescubrimiento en la preadolescencia, abordando temas como la familia, la amistad y la búsqueda de la identidad de uno mismo. La inclusión de la diversidad racial a través de distintos personajes, enriquece la narrativa, haciendo reflexionar sobre el racismo y el clasismo en la sociedad actual. Esta idea creativa genera empatía y hace pensar al espectador. Además, despierta inquietud sobre los propios procesos de crecimiento, ofreciendo una experiencia cinematográfica significativa.

## **14. PRODUCTION PLAN**

### **14.1 Preproducción**

La preproducción del cortometraje *Monster* se ha llevado a cabo de manera autónoma, ya que es un TFG individual. No obstante, se ha creado un equipo de trabajo para el rodaje. A medida que se han incorporado miembros al equipo de rodaje, han colaborado en desarrollar distintas áreas del proyecto correspondientes a cada departamento. Aportando creatividad y funciones relativas a las responsabilidades propias de cada departamento.



Una vez desarrollado el guion técnico y diseñado el plan de producción, ha sido necesario contar con un equipo técnico para poder desarrollar la preproducción correctamente y llevar a cabo el rodaje. De este modo, se pueden llevar a cabo las distintas fases de creación por parte de cada departamento. Analizando las necesidades para seguir con la preparación y teniendo en cuenta todos los requisitos técnicos y artísticos.

La preproducción es fundamental para garantizar que todo esté listo para el rodaje y que cada departamento pueda desempeñar sus funciones de manera efectiva. La coordinada previsión de cada departamento, fomenta que los días del rodaje esté todo absolutamente revisado y que haya suficiente preparación para afrontar imprevistos.

Algunas de las tareas se han realizado de forma individual. Una vez completado el equipo técnico, cada departamento ha contribuido a la elaboración de los documentos necesarios para llevar a cabo el rodaje. Este enfoque colaborativo ha asegurado una planificación integral y eficiente del proyecto.

- Búsqueda de localizaciones (interiores y exteriores).
- Búsqueda de actores y actrices que den vida a los personajes.
- Búsqueda de figuración para la fiesta de cumpleaños y la pista de fútbol.
- El casting para buscar el reparto del cortometraje.
- Los recursos materiales, económicos y físicos para abordar el rodaje.
- La idea creativa y escritura del guion literario.
- La creación del plan de rodaje.
- La gestión de la documentación y permisos de rodaje necesarios.
- La creación del guion técnico.
- La creación de las plantas de cámara.
- El contacto con el *cast & crew* para la organización de cada día de rodaje.
- La reserva y recogida del material técnico para el rodaje.
- La organización del catering para los días de rodaje.

Estas son algunas de las tareas cruciales desarrolladas para garantizar una preproducción adecuada. Una vez iniciada la producción, se ha asegurado que todo el equipo disponga de todas las necesidades propias de un rodaje, garantizando una preparación exhaustiva y eficiente.

## 14.2 Casting y búsqueda figuración

Para la búsqueda de actores y figurantes, se emplearon varios métodos. Primero, se utilizaron contactos personales tanto de la dirección como del protagonista, facilitando el proceso. Agotada esta vía, se publicaron anuncios en Esquirol Actors para localizar a los personajes faltantes, aunque el casting principal no se encontró allí. El Espai Maragall de Gavà fue clave para encontrar a dos personajes importantes de la historia, Roi y Justi.

La búsqueda se realizó a través de redes sociales, principalmente Instagram y WhatsApp. Se diseñaron documentos verticales con fotos de referencia, fechas y el tipo de actor o actriz requerido. A continuación se adjuntan fotos de los documentos que se utilizaron para la búsqueda de actores, actrices y figuración.

**Shortfilm TFG**  
**MONSTER**  
Fecha: 19 de mayo de 2024.

Horario: tarde/noche  
Localización Gavà (Barcelona).  
No remunerado. Sí dietas.  
Contacto: [monstercortometraje@gmail.com](mailto:monstercortometraje@gmail.com)

Se busca:  
**FIGURACIÓN**  
Edad 14 a 20 años  
**APÚNTATE AQUÍ**



Figura 55: *Búsqueda figuración* Fuente: Propia.  
Año 2024

**Shortfilm TFG**  
**MONSTER**  
Fechas: 18/19/20/21 de mayo de 2024.  
Son 2 días de rodaje de esos días.  
Localización Gavà (Barcelona).  
No remunerado.  
Sí dieta y transporte.  
Contacto: [monstercortometraje@gmail.com](mailto:monstercortometraje@gmail.com)

Se busca:  
**Actor etnia árabe**  
Edad 15 a 20 años  
aprox



Figura 56: *Búsqueda Actor*. Fuente: Propia.  
Año 2024

**Shortfilm TFG**  
**MONSTER**

Fecha: 18 de mayo de 2024.  
Horario: tarde  
Localización Gavà (Barcelona).

No remunerado. Sí dietas.  
669 164 993  
Contacto: monstercortometraje@gmail.com

Se busca:  
**FIGURACIÓN**  
Edad 8 a 14 años  
aprox



Figura 57: *Búsqueda figuración*. Fuente: Propia.  
Año 2024

**Shortfilm TFG**  
**MONSTER**

Fechas: 18/19/20/21 de mayo de 2024.  
Es 1 o 2 días de rodaje de esos días.  
Localización Gavà (Barcelona).

No remunerado.  
Sí dieta y transporte.  
Contacto: monstercortometraje@gmail.com

Se busca:  
**Actriz**  
Edad 55 a 65 años  
aprox



Figura 58: *Búsqueda Actriz*. Fuente: Propia.  
Año 2024

### 14.3 Dossier de tratamiento

Se ha elaborado un dossier de tratamiento en Canva para facilitar la búsqueda de equipo técnico, financiación y equipo artístico. Esta herramienta permite profundizar en el proyecto y comprender mejor su historia, lo que simplifica el proceso de involucrar a potenciales colaboradores e inversores. El dossier proporciona una visión detallada del proyecto, destacando sus aspectos más relevantes y su potencial creativo y comercial.

En el siguiente enlace se puede acceder al documento completo del Dossier de Tratamiento, donde se detalla la visión creativa y los aspectos clave del proyecto.

[Dossier Tratamiento](#)

### 14.3 Producción

Se respeta rigurosamente el plan delineado, asegurando que el rodaje se realice de manera eficiente y organizada. El equipo se compromete a seguir el cronograma estipulado, garantizando que cada escena se filme en el lugar y momento previstos. Aunque se ha contemplado cierta flexibilidad para adaptarse a imprevistos, especialmente relacionados con la climatología o la disponibilidad del equipo, la estructura base del plan será la guía principal del proyecto. Con el apoyo del Ajuntament de Gavà y la Policía Local de Gavà, se confía en que el plan sea ejecutado con éxito, manteniendo la seguridad y la colaboración entre todos.

La siguiente tabla es una herramienta esencial que permite una visión clara y organizada de las fechas correspondientes, las escenas específicas y los lugares donde se desarrolla cada una. Esta estructura facilita la planificación y coordinación del equipo de producción al brindar una referencia rápida y accesible se desglosan las localizaciones y las escenas que se van a rodar en ellas. Es un documento que ayuda a ver de un vistazo las fechas, las escenas y en qué localizaciones suceden cada una.

Núm. Locali- zación	Localización	E s c e n a	E s c e n a	E s c e n a	E s c e n a	E s c e n a	E s c e n a	E s c e n a	E s c e n a	E s c e n a	E s c e n a	E s c e n a	E s c e n a	E s c e n a	Fechas de rodaje
1	PISO	1							7		9				17/05/2024
2	PISTA DE FÚTBOL		2		4									11	19/05/2024
3	PARQUE (cumple)			3											18/05/2024
4	CALLE (tienda)					5									18/05/2024
5	TIENDA MÓVILES						5 B								18/05/2024
6	COCHE							6							18/05/2024
7	CALLE (contenedores)									8					17/05/2024
8	PLAYA											10			17/05/2024

#### 14.4 Fechas de selftape + casting

Fecha	Nombre y apellidos	Personaje	Selftape	Casting	Escogido/a	Razón
07/04/2024	Genís Barrut	ROI	SÍ	NO	NO	No habla como niño de barrio
11/04/2024	Khalid Guessaid	SAMI	NO	SÍ	NO	Es demasiado mayor para el personaje
24/04/2024	Lucas Mesa	ROI	NO	SÍ	SÍ	Encaja todo
30/04/2024	Mohamed Sliman	SAMI	NO	SÍ	SÍ	Encaja todo
29/04/2024	Eulalia Pons	JUSTI	SÍ	NO	NO	No tiene los rasgos que busco
30/04/2024	Mohamed Silman	RASHID	NO	SÍ	SÍ	Encaja todo
03/05/2024	María José Campman y	JUSTI	SÍ	SÍ	SÍ	Encaja todo

#### 14.5 Fechas de lectura de guion + ensayos

Fecha	Equipo técnico	Equipo artístico
09/04/2024	Todo el equipo (desglose de guion + plan de rodaje)	
04/05/2024		Personaje LUCAS + JUSTI
07/05/2024		Personaje CLARA
08/05/2024		Personaje LUCAS + SAMI + ROI
14/05/2024		Personaje LUCAS + CLARA

## 14.6 Fechas de visita localizaciones

Fecha	Localización	Equipo
05/01/2024	Tienda de móviles	Directora
03/04/2024	Tienda de móviles	Directora
17/04/2024	Todas	Directora + 2AD + Arte + Sonido
21/04/2024	Todas menos tienda	Directora + DOP
30/04/2024	Tienda de móviles	Directora
06/05/2024	Tienda de móviles + casa	Directora + DOP

## 14.7 Días de rodaje

Inicialmente, se había planificado el rodaje del cortometraje *Monster* en cuatro jornadas de ocho horas cada una, durante las cuales se preveía filmar aproximadamente tres escenas por día. Posteriormente, se concluyó que, ajustando el orden de las escenas, era posible completar el rodaje en tres días. Cada escena presenta sus peculiaridades, con algunas más complejas que otras. Finalmente, se determinó que el rodaje podría llevarse a cabo en tres días, reorganizando las jornadas para compatibilizar la disponibilidad de actores, actrices y el equipo técnico.

El plan de rodaje se ha diseñado rigurosamente para asegurar que todas las escenas se graban de manera eficiente y efectiva. Con un total de tres días de rodaje programados, se espera que todo quede filmado dentro de este período. Sin embargo, se ha previsto un día adicional como respaldo, en caso de que sea necesario grabar algún plano o recurso adicional, para garantizar la coherencia y fluidez del montaje final.

Cada día de grabación está cuidadosamente estipulado en el plan de rodaje, que incluye órdenes detalladas de las escenas a filmar, así como toda la documentación necesaria para informar adecuadamente a todo el equipo artístico y técnico. Esto asegura que todos estén al tanto de sus responsabilidades y de las fechas de rodaje.

Además, hay asignado un equipo de producción y de dirección dedicado a coordinar y supervisar el rodaje, garantizando que todo se lleve a cabo según lo planeado y



que cualquier problema que surja se aborde de manera oportuna. Con este enfoque meticuloso, se espera lograr un resultado final con la máxima calidad posible que cumpla con las expectativas del equipo creativo.

## 14.8 Fechas de rodaje


Fecha	Escenas
Viernes 17 de mayo de 2024	Rodaje escenas: 1 / 7 / 8 / 9 / 10
Sábado 18 de mayo de 2024	Rodaje escenas: 3 / 5 / 5B / 6
Domingo 19 de mayo de 2024	Rodaje escenas: 2 / 4 / 11

## 14.9 Permisos producción

### Ayuntamiento de Gavà

Para poder llevar a cabo el rodaje de *Monster*, se debe solicitar un permiso de rodaje al Ajuntament de Gavà. Una vez recibida la solicitud, esta es enviada a la policía, que confecciona el documento con el permiso correspondiente. Para gestionar esta solicitud, se ha contado con la valiosa ayuda del equipo de producción. Tanto el jefe de producción, Oriol, como la ayudante de producción, Naila, han colaborado en la elaboración del documento titulado "Sol·licitud ús nucli urbà Gavà curtmetratge *Monster*".

Posteriormente, se han agregado fotos de las localizaciones, indicaciones de *Google Maps* y el permiso se ha solicitado a nombre de Estefanía Vílchez. En el siguiente enlace, se puede ver el documento que se envió mediante registro electrónico al Ajuntament de Gavà.

 Sol·licitud ús nucli urbà Gavà curtmetratge *Monster*

Una vez solicitado el permiso de rodaje, la Policía Local de Gavà admite el trámite y emite un documento con la notificación del permiso correspondiente. En el permiso se detallan los lugares donde se realizará el rodaje, las fechas correspondientes y el horario en el que está permitido rodar. Este documento es esencial para asegurar que todas las actividades del rodaje se realicen de acuerdo con las normativas locales y en los tiempos establecidos.



Ajuntament  
de Gavà

## JUSTIFICANT DE REGISTRE ELECTRÒNIC

Aquesta administració expedeix el present justificant conforme es dóna per rebuda la següent sol·licitud,

*Presentación de instancias y documentos en el Registro General del Ayuntamiento*

Nom	Document d'Identificació	en qualitat de
VILCHEZ*RAMOS,ESTEFANIA	044424323-F	INTERESADO

A efectes s'acompanya de la següent documentació:

Document	Descripció	CSV*
SollicitudsnuculiurbGavcurtmetratgeMonster1.r	Documents adjunts	15470724755025233230
DossiercurtmetratgeMonster.pdf	Documents adjunts 2	15470725170411341415
Formulari sol·licitud	Dades del formulari	15246242714263041160

havent estat registrada correctament amb la següent informació:

Número de Registre:	<b>2024014963</b>
Data creació:	<b>05/05/2024 8:56</b>
Data per a inici del còmput de terminis:	<b>06/05/2024 0:01</b>
Codi Segur de Verificació*:	<b>15246261553672406511</b>

Si la sol·licitud que vostè ha presentat estigués exclosa del àmbit competencial d'aquesta administració, no tindrà cap efecte i es tindrà per no presentada. En aquest supòsit l'informarem d'aquesta circumstància a través d'algun dels mitjans que vostè ens ha facilitat:

Telèfon 1:

Telèfon 2:

Mail: [estefaniavilchez@hotmail.es](mailto:estefaniavilchez@hotmail.es)

\*El codi segur de verificació (CSV) permet verificar la validesa del justificant a través del servei de verificació de documents electrònics de la seu electrònica d'aquesta administració. Accedint al servei habilitat a l'efecte a la Seu electrònica i teclejant aquest codi es pot obtenir novament el justificant original o acarar una còpia impresa.





**Núm. expedient:** 2024/00011112A

**Destinatari:** ESTEFANIA VILCHEZ RAMOS

**Direcció:** C OBRADORS, 11 Esc C 3 1  
08850 GAVA  
BARCELONA

**Núm. notificació:** AJ/00000004/0002/000092840

<b>Assumpte:</b>	Comunicació curtmetratge "Monster"
<b>Procediment:</b>	Registre de sortida de documents
<b>Data registre entrada:</b>	6 de maig de 2024
<b>Núm. registre entrada:</b>	2024/014963

Registre de sortida número:  
2024011690  
Data: 14/05/2024

## COMUNICACIÓ/NOTIFICACIÓ

En relació amb la sol·licitud realitzada a la seu electrònica amb numero 2024014963 en data 6 de maig del 2024, per la senyora Estefania Vilchez Ramos amb NIF 44424323F. per a la realització d'un curtmetratge "Monster", pels dies 17,18 i 19 de Maig en els següents horaris i localitzacions:

- Dia 17 de maig al Carrer Llança de 15:00h a 16:30h. i al carrer Obrador 15 a partir de les 20:00h
- Dia 18 de maig al Parc del Mil·lenni a les taules de Picnic, C/ Llenya, al carrer Sant Pere 63 i al Carrer Llança a partir de les 15:00h. en les diferents ubicacions.
- Dia 19 de maig al Parc de Mil·lenni a les pistes de fútbol, a partir de les 16:00h

Us comuniquem que no existeix cap inconvenient en dur a terme l'activitat, amb les condicions següents:

- \* Al final de l'activitat la zona s'ha de deixar completament neta de qualsevol element utilitzat a l'activitat.
- \* L'activitat haurà de disposar d'assegurança de responsabilitat civil.

1

Document signat electrònicament (RD 1671/2009), en concordança amb l'article 10 de la Llei 39/2015.  
L'autenticitat d'aquest document pot ser comprovada mitjançant el CSV (codi segur de validació): 15247053106232426776 a la Seu electrònica: <https://eseu.gava.cat/validacio>



\* Qualsevol activitat que es realitzi posterior a les 22 hores, haurà de tenir en compte les normes de convivència, el sentit comú i així poder respectar la tranquil·litat dels veïns més pròxims.

\* La filmació s'haurà de fer amb les màximes precaucions de seguretat.

Tinent d'alcalde de l'Àmbit d'Espai Públic, Qualitat  
dels Barris i Medi Ambient  
ERIC PLAZA LOPEZ  
14 de maig del 2024  
13:38:54

Toda esta documentación es necesaria para poder llevar a cabo el rodaje de *Monster* sin tener inconvenientes con la policía o con otras personas en caso de que lo soliciten. Contar con el permiso oficial proporciona una base legal y organizativa, evitando interrupciones y posibles conflictos. Así, el equipo puede centrarse en la producción, sabiendo que cumplen con todos los requisitos legales y reglamentarios.

#### Links donde se han solicitado los permisos de rodaje

[Link Seu Electrònica Gavà](#)

[Presentación de instancia genérica](#)

[Trámite reserva espacios públicos](#)

#### Contacto Monster

Para llevar a cabo el rodaje, se ha solicitado permiso para utilizar la imagen de la marca de bebidas energéticas *Monster* en el cortometraje. Se enviaron diversos e-mails y se realizaron llamadas sin obtener respuestas ni negativas, ni positivas. La solución fue no mostrar la marca y seguir adelante con el rodaje.

COBEGA COCA COLA (Representantes de Monster en España)

Esplugues de Llobregat · 934 96 66 00

[esplugues.recepcion@cobega.com](mailto:esplugues.recepcion@cobega.com)

<https://www.cobega.com/>

#### Cesión de derechos (equipo artístico y figuración)

Todas las actrices, actores y figurantes que han participado en el rodaje de *Monster* han firmado la documentación necesaria, cediendo los derechos de imagen y permitiendo el tratamiento de sus datos para gestionar la documentación requerida. Debido a la Ley de Protección de Datos, estos documentos no formarán parte de este Trabajo de Fin de Grado (TFG), pero están debidamente cumplimentados y firmados por cada actriz, actor y figurante que ha participado en el cortometraje. Esto asegura el cumplimiento legal y protege la privacidad de todas las personas involucradas.

## 14.10 Alquiler material por departamentos

Cada departamento ha solicitado los materiales necesarios para el rodaje, siempre respetando el presupuesto asignado. Esta planificación detallada asegura que se cuente con los recursos adecuados en cada etapa de la producción, desde equipos de iluminación y cámara hasta accesorios de arte y sonido. La gestión eficiente de los recursos contribuye a mantener un equilibrio entre la calidad del proyecto y su viabilidad financiera.

### Dirección de Fotografía:

Todo el equipo y material utilizado por el departamento de Fotografía durante el rodaje fue alquilado en varios establecimientos especializados en este tipo de equipos. Esta elección garantizó contar con herramientas de alta calidad y adaptadas a las necesidades específicas de la producción.

#### MATERIAL

#### Referencias

### Dirección de Arte:

La Dirección de Arte se encargó de traer cajas con juguetes. En casa se disponía de gran parte del material como: globos, manteles, servilletas y otros elementos para la fiesta de cumpleaños, así como una tablet y la decoración de la habitación y el comedor de la casa. Además, el supermercado Condis cedió un carrito de supermercado para el personaje JUSTI, mientras que la comunidad de vecinos y una tienda de móviles prestaron un extintor. Los móviles, una caja para simular un móvil robado, una pelota de fútbol y las mochilas de los personajes también fueron provistos por el departamento de Dirección de Arte.

### Vestuario:

El departamento de Vestuario utilizó el vestuario proporcionado por los propios artistas y figurantes para los personajes de la película, asegurando una autenticidad y coherencia con los personajes.

### **Jefe de Sonido:**

Por otro lado, el Jefe de Sonido contó con 2 micrófonos lavalier, una percha de sonido, un micrófono de percha y un paravientos.

### **Producción:**

Para la producción, se alquiló una furgoneta, un generador, así como mesas, sillas y una carpa, garantizando la logística y la comodidad necesarias para el equipo durante los días de rodaje.



## **14.11 Desglose de guion**

El Ayudante de Dirección desglosó gran parte del material necesario para el rodaje en un documento que incluía un desglose de guion. Este desglose permitió identificar las necesidades específicas para cada escena, facilitando una planificación detallada y precisa del rodaje.

 Desglose general.xlsx


## **14.12 Documentación Script**

Durante el rodaje, la script generó documentos donde registraba las mejores tomas y el número de escenas, asegurando un seguimiento preciso de la progresión del film. Estos registros facilitan la continuidad y la eficiencia en la postproducción.

 Script 

## **14.13 Guion Técnico**

El guion técnico fue elaborado en colaboración con el director de fotografía Marc Lorente, aprovechando sus conocimientos técnicos y su visión creativa. Integrando las ideas y necesidades de dirección, logramos crear un guion técnico que se ajusta a las demandas creativas del proyecto. Se consideraron los horarios de rodaje para garantizar que la iluminación seleccionada se adecuara a las necesidades específicas de cada escena.

 Guion técnico MONSTER.xlsx

## 15. PRESUPUESTO

### 15.1 Presupuesto del corto (Gasto del cortometraje rodado)

#### Presupuesto MONSTER

v1

1. Producción	Coste previsto	Coste real	Estado
1 Localizaciones	0,00 €		
2 Transportes	210,00 €		
3 Dietas	215,25 €		
4 Varios producción	100,43 €		
<b>Subtotal</b>	<b>525,68 €</b>		

Vestuario Principal	Coste previsto	Coste real	Estado
<b>Subtotal</b>	<b>0,00 €</b>		

Caracterización	Coste previsto	Coste real	Estado
Maquillaje			
Peluquería			
<b>Subtotal</b>	<b>0,00 €</b>		

Arte	Coste previsto	Coste real	Estado
<b>Subtotal</b>	<b>17,70 €</b>		

Foto	Coste previsto	Coste real	Estado
<b>Subtotal</b>	<b>621,01 €</b>		

JV+AVISUAL+Fung.

Sonido	Coste previsto	Coste real	Estado
<b>Subtotal</b>	<b>45,00 €</b>		

Postproducción	Coste previsto	Coste real	Estado
Música banda sonora			
<b>Subtotal</b>			

FIANZAS	Coste previsto	Coste real	Estado
<b>Subtotal</b>			

Coste TOTAL	<b>1.209,39 €</b>
-------------	-------------------

El presupuesto oficial del cortometraje Monster está basado en la cantidad de **1.500 €**. Inicialmente, la totalidad de este capital es propio, pero se ha tomado la decisión de abrir una campaña en *Gofundme*, con la cual se han recaudado **540 €**. Además, también hay contribuciones en efectivo de otras personas, sumando un total de **846 €**. Gracias a estas aportaciones adicionales, se puede reducir la cantidad de capital propio necesario para financiar el proyecto.

En consecuencia, la financiación del cortometraje se ha estructurado de manera más equilibrada, combinando los fondos recaudados externamente con los recursos propios. Este enfoque permite optimizar el uso del presupuesto y asegurar la viabilidad financiera del proyecto.

En el siguiente enlace se puede ver el documento con el presupuesto detallado del cortometraje.

 [PRESUPUESTO MONSTER.xlsx](#)

## 15.1 Presupuesto del corto (Lo que costaría en realidad)

El coste de este cortometraje, considerando todos los aspectos legales, tanto para el equipo técnico, como para el equipo artístico, teniendo en cuenta el número de jornadas de rodaje y respetando los horarios laborales, sería significativamente mayor. El coste total asciende a **29.641,67 €**. Para ello, es necesario tener una productora propia o producirlo en conjunto con una productora ya existente.


RESUM (1)		PRODUCTORA
		UAB - ESTEFANÍA
	Nacionalitat	Catalana
CAP. 01.- GUIÓ I MÚSICA .....	-	1.780,05
CAP. 02.- PERSONAL ARTÍSTIC .....	-	6.400,00
CAP. 03.- EQUIP TÈCNIC .....	-	8.304,36
CAP. 04.- ESCENOGRAFIA .....	-	1.956,77
CAP. 05.- EST. RODATGE/SONORITZACIÓ I DIVERSOS PRODUCCIÓ .....	-	4.702,99
CAP. 06.- MAQUINÀRIA, RODATGE I TRANSPORTS .....	-	2.170,00
CAP. 07.- VIATGES, HOTELS I ÀPATS .....	-	500,00
CAP. 08.- PEL·LICULA VERGE .....	-	122,50
CAP. 09.- LABORATORI .....	-	0,00
CAP. 10.- ASSEGURANCES .....	-	405,00
CAP. 11.- DESPESES GENERALS .....	-	200,00
CAP. 12.- DESPESES EXPLOTACIÓ, COMERÇ I FINANÇAMENT .....	-	3.100,00
TOTAL .....		29.641,67
		Barcelona, maig de 2024



El coste total de **29.641,67 €** para producir el cortometraje *Monster* incluye aspectos legales, técnicos y artísticos. El equipo técnico está compuesto de profesionales como el director de fotografía, técnicos de sonido, dirección de arte, etc. Junto con el alquiler de equipos, localizaciones, la logística de transporte tanto del material, como de los integrantes del equipo y la alimentación. El equipo artístico abarca los honorarios de actores, el casting, vestuario y maquillaje.

Los aspectos legales consideran contratos laborales, seguros, permisos de rodaje y derechos de autor, garantizando la protección de todas las partes. La producción mediante una productora facilita la obtención de recursos y acceso a ayudas financieras, tanto públicas como privadas, que cubren una parte significativa del presupuesto, asegurando la viabilidad y calidad del proyecto.

En el siguiente enlace, se puede consultar el coste real que habría implicado la producción del cortometraje.

 Presupuesto Legal Corto Monster


## 16. PLAN DE FINANCIACIÓN

### 16.1 Financiación a través de campaña *Gofundme*

El plan de financiación para el cortometraje *Monster* se basa en dos fuentes principales: la aportación de capital personal de la directora y la recaudación de fondos mediante la plataforma *Gofundme*, un sitio web que facilita la financiación colaborativa para proyectos creativos. Como directora he decidido invertir parte de mis propios ahorros para cubrir los gastos iniciales, demostrando el compromiso con la visión del cortometraje y la confianza en el éxito del proyecto.

La campaña de recaudación en *Gofundme* tiene como objetivo obtener **1.000 €**, una cantidad que se utilizará para cubrir una serie de gastos relacionados con el rodaje. Esto incluye el alquiler de equipos de cámara, iluminación, sonido y arte. También se planea utilizar parte de esta recaudación para cubrir el transporte y las dietas del equipo técnico y artístico durante los días de rodaje, elementos esenciales para mantener un entorno de trabajo eficiente y profesional.

## Cortometraje Monster



**MONSTER**

A SHORTFILM TREATMENT  
BY ESTEFANÍA VILCHEZ RAMOS

Estefanía Vilchez Ramos es la persona que organiza esta recaudación de fondos.

**Donativo protegido**

**Explicación del proyecto**

Monster es un cortometraje inspirado en la experiencia de ser madre y aborda el momento crítico en que los preadolescentes quieren tener su primer móvil. Con tu apoyo, puedo contar una historia que explora cómo esta etapa plantea desafíos tanto para los jóvenes como para sus madres y padres. De qué modo las decisiones que se tomen pueden definir

540 € recaudados del objetivo de 1000 €

24 donativos

[Compartir](#)

[Donar ahora](#)

Esta recaudación de fondos está en tu zona

- Alvaro Fau  
10 € · 10 d
- Raul Perez  
20 € · 16 d
- Christian Karmann  
50 € · 16 d
- Ruben Oya  
10 € · 17 d
- Beata Stanislaw Michalak  
15 € · 21 d

[Ver todo](#) [Ver mayores donativos](#)

Figura 59: Gofundme cortometraje Monster. Fuente: Gofundme. Año 2024

En el siguiente enlace se puede ver la campaña de Gofundme.

[Gofundme cortometraje Monster](#)

Se tiene plena confianza en que esta combinación de recursos personales y el apoyo del público a través de Gofundme permitirá llevar a cabo el cortometraje con la calidad y el impacto deseados. Al abrir la campaña de recaudación al público, el equipo espera no solo obtener el apoyo financiero necesario, sino también crear una comunidad de seguidores que estén interesados en el éxito del proyecto y dispuestos a compartirlo con otros. Este enfoque colaborativo también ofrece a los patrocinadores la oportunidad de ser parte del proceso, menciones en los créditos del cortometraje e invitaciones a proyecciones especiales.

### 16.1 Gastos salariales del equipo

El cortometraje *Monster* es testimonio de la generosidad y dedicación del equipo técnico y artístico involucrado en su creación. Este proyecto, realizado íntegramente gracias a la colaboración altruista de todos los participantes, es un ejemplo inspirador de cómo la pasión por el cine puede unir a las personas en la realización de una visión compartida. A pesar de las limitaciones de recursos, se ha logrado crear una obra cinematográfica potente y entrañable que reconoce el trabajo de cada miembro.

Además, se ha compensado al equipo por el desplazamiento y se han cubierto las dietas y el mantenimiento durante los días de rodaje, lo cual demuestra el compromiso de valorar el esfuerzo y el tiempo invertido por todas las personas, reforzando así el espíritu colaborativo que ha dado vida a este cortometraje.

## 17. DOCUMENTOS DE PRODUCCIÓN

### 17.1 Calendario de horas de trabajo

CALENDARIO DE PRODUCCIÓN “ MONSTER “							
V.5							
SEMANA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES 01	JUEVES 02	VIERNES 03	SABADO 04	DOMINGO 05
-2				TRAMITAR PERMISOS	LISTA MATERIAL FOTO Y SONIDO	ACTIVAR CROWDFUNDING	1º VERS GUION TÉCNICO
				REUNIÓN CON FOTO		1º VERS PRESUPUESTO	
SEMANA	LUNES 06	MARTES 07	MIÉRCOLES 08	JUEVES 09	VIERNES 10	SABADO 11	DOMINGO 12
-1	CERRAR EQUIPO ARTÍSTICO PRINCIPAL	1a VERS PLAN DE RODAJE	ENSAYO ACTORES (DIRECTORA, SCRIPT)	ÚLTIMA REUNIÓN EQUIPO	CIERRE PRESUPUESTO + LOGÍSTICA + DOCUMENTACIÓN + PERMISOS	PRESENTACIÓN ARTE/ATREZZO DIRECTORA Y CIERRE	CERRAR EQUIPO TÉCNICO+DATOS EQUIPO
				LOCALIZACIÓN FOTO/SONIDO			
SEMANA	LUNES 13	MARTES 14	MIÉRCOLES 15	JUEVES 16	VIERNES 17	SABADO 18	DOMINGO 19
0	GUION TÉCNICO Y LITERARIO FINAL	CIERRE FIGURACIÓN	PLAN DE RODAJE DEFINITIVO	RECOGIDA DE MATERIAL	RODAJE DIA #1	RODAJE DIA #2	RODAJE DIA #3
				CALLSHEET #1	CALLSHEET #2	CALLSHEET #3	CALLSHEET #4
SEMANA	LUNES 20	MARTES 21	MIÉRCOLES 22	JUEVES 23	VIERNES 24	SABADO 27	DOMINGO 28
1	RODAJE DIA #4	DEVOLUCIÓN DE MATERIAL	POST PRODUCCIÓN				
	RECOGIDA DE MATERIAL						

Figura 60: Calendario de producción *Monster*. Fuente: Oriol García. Año 2024

## 17.2 Call sheets

- ▣ CALL SHEETS Viernes 17/05/2024
- ▣ CALL SHEETS Sábado 18/05/2024
- ▣ CALL SHEETS Domingo 19/05/2024

## 17.3 Órdenes de transporte

- ▣ ORDEN DE TRANSPORTE Viernes 17/05/2024 ida
- ▣ ORDEN DE TRANSPORTE Viernes 17/05/2024 vuelta
- ▣ ORDEN DE TRANSPORTE Sábado 18/05/2024 ida
- ▣ ORDEN DE TRANSPORTE Sábado 18/05/2024 vuelta
- ▣ ORDEN DE TRANSPORTE Domingo 19/05/2024 ida
- ▣ ORDEN DE TRANSPORTE Domingo 19/05/2024 vuelta

## 17.4 Plan de rodaje

- ▣ PLAN DE RODAJE 17/05/2024
- ▣ PLAN DE RODAJE 18/05/2024
- ▣ PLAN DE RODAJE 19/05/2024

## 18.POSTPRODUCCIÓN

El cortometraje *Monster* se encuentra actualmente en fase de postproducción. Todo el material necesario está almacenado en dos discos duros, y el proceso de edición comenzará tan pronto como cuente con la colaboración de un profesional que se encargue de ello. Estoy comprometida a asegurar que el proceso de postproducción se realice con la máxima calidad y eficiencia posible, con miras de alcanzar la visión creativa deseada para el cortometraje.

Se considera presentar un teaser de *Monster* al Cluster Audiovisual para viabilizar su expansión a medimetroaje o largometraje. Esta ampliación permitirá narrar de manera integral todos los aspectos que rodean al protagonista, incluyendo el entorno escolar y la presión que siente, lo cual es esencial para profundizar en la historia.

## 19. CONCLUSIONES

Para llevar a cabo el Trabajo de Final de Grado (TFG) individual, es fundamental tener claro que se trata de un proyecto que requiere una gran dedicación y muy buena organización. Desde el inicio, es crucial tener una idea clara y definida sobre lo que se quiere transmitir. Esto implica decidir desde qué punto de vista se contará la historia, el tono adecuado, el público objetivo al que se desea llegar y las necesidades específicas para materializar el proyecto. Es esencial tener claros estos aspectos, ya que serán la base sobre la que se desarrollará el proyecto.

Crear un cortometraje de ficción es algo para lo que me he preparado durante mis años de estudio en el Grado de Comunicación Audiovisual. Este proyecto requiere no sólo una visión creativa, sino también la capacidad de gestionar recursos y aplicar habilidades específicas. La parte teórica del TFG ha sido especialmente exigente, demandando la mayor parte de mi tiempo y esfuerzo. La elaboración de este documento implica una profunda investigación, fundamentando cada decisión creativa y técnica. Este trabajo refleja tanto el conocimiento adquirido a lo largo de la carrera como la aplicación práctica de dichas competencias en el proyecto.

El guion de este cortometraje ha sido creado desde una perspectiva profesional, integrando también temas personales, ha sido una de las partes más gratificantes del proceso. Ser la madre del protagonista de la historia, me ha dado un punto a mi favor, ya que él ha vivido todo el proceso desde el inicio. Asumir el rol de directora ha representado una responsabilidad significativa, inédita en mi trayectoria profesional hasta ahora. Esta experiencia ha sido muy enriquecedora, he disfrutado y aprendido en cada etapa del proyecto. He valorado especialmente el aprendizaje obtenido de cada integrante del equipo.

Rodar un cortometraje requiere mucho tiempo y dedicación, la tarea más importante como directora ha sido encontrar un equipo competente que ofrezca su ayuda para dar vida a la historia. Una vez formado el equipo, la motivación y el entusiasmo de todos los miembros fueron cruciales para el desarrollo del proyecto. La colaboración y el compromiso tanto del equipo técnico como del artístico han sido fundamentales para superar los desafíos del rodaje y garantizar la calidad del cortometraje.

## 20. AGRADECIMIENTOS Y COLABORACIÓN

La creación de este cortometraje ha sido posible gracias a la colaboración de numerosas personas cuyo esfuerzo y apoyo han sido fundamentales. Agradezco especialmente a mis hijos Leo Bleicher y Marlon Bleicher, a mis padres Manuel y Marisa, y a mi marido Rubén Bleicher por su inquebrantable respaldo. También quiero reconocer la contribución de Jordi (Espai Maragall), Muhammad Waris de la Tienda de móviles, al Ayuntamiento de Gavà y a la Policía Local de Gavà por su colaboración y ayuda. Mi profundo agradecimiento se extiende a todo el equipo técnico (a cada uno de los departamentos y miembros) y al equipo artístico (ha sido una gran suerte contar con actores y actrices tan valiosos), así como a la figuración que ha hecho especial el corto. A Esquirol Actors y Esquirol Equips, que han ayudado a encontrar a algunos de los miembros que han formado parte de ambos equipos y a las madres y padres de los actores y figurantes por la paciencia.

Reconozco con gratitud la generosidad de todas las personas que han colaborado a través de la campaña *Gofundme*, aportando las cantidades necesarias para alquilar todo el material requerido para el rodaje. Agradezco también a quienes han contribuido con dinero en efectivo. Todas estas donaciones han sido cruciales para alcanzar el presupuesto necesario y cubrir las necesidades técnicas y logísticas del rodaje. Sin esta ayuda tan fundamental, no habría sido posible llevarlo a cabo.

También agradecer la colaboración de los amigos de Leo Bleicher el protagonista (Elian, Mikel, Diego, Jan, Mihail, Nikolai y Marc) y al hermano de Leo, Marlon. Quienes han asistido al rodaje para la escena de la fiesta de cumpleaños y a Remei, la madre de Marc por su participación en la fiesta como figurante. Por último, agradezco el apoyo moral en la distancia de mis amigas, mis compañeras y compañeros de la universidad, y de mi tutor del TFG Nicolás Lorite, y al revisor Joan Riedweg cuya experiencia y consejos transmitidos han sido fundamentales en todo este proceso creativo. Sin la colaboración de cada una de las personas mencionadas anteriormente, esta obra no habría sido posible, gracias.

## 21. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

### 21.1 ARTÍCULOS Y NOTICIAS

Bonilla, R. (2023, 30 octubre). Las bebidas energéticas dañan la salud física y mental de los menores de edad. La Razón.

[https://www.larazon.es/salud/bebidas-energeticas-danan-salud-fisica-mental-menores-edad\\_20231030653f0352f6ca720001391f69.html](https://www.larazon.es/salud/bebidas-energeticas-danan-salud-fisica-mental-menores-edad_20231030653f0352f6ca720001391f69.html)

García, A. (2016, 30 mayo). ¿El primer móvil a los 10 años? La Vanguardia.

<https://www.lavanguardia.com/tecnologia/20160523/401986500346/estudio-primer-movil-internet-ninos.html>

Europa Press. (s. f.). Casi el 20% de los niños españoles menores de 10 años ya tiene móvil, según un estudio. europapress.es.

<https://www.europapress.es/epsocial/infancia/noticia-casi-20-ninos-espanoles-menores-10-anos-ya-tiene-movil-estudio-20230110171154.html>

*Mark Twain (30 de noviembre de 1835 – 21 de abril de 1910).* (s. f.). Cultura General.

<https://forumculturalonline.blogspot.com/2010/04/citas-de-mark-twain-1835-1910>

### 21.2 INFORMACIÓN

Colaboradores de Wikipedia. (2024, 1 febrero). Coming-of-age (género). Wikipedia, la Enciclopedia Libre. [https://es.wikipedia.org/wiki/Coming-of-age\\_\(g%C3%A9nero\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Coming-of-age_(g%C3%A9nero))

Cast and crew - Traducción al español - ejemplos inglés | Reverso Context. (s. f.).

<https://context.reverso.net/traduccion/ingles-espanol/cast+and+crew>

Creativo, C. (2022, 3 mayo). Teaser: qué es y cómo conseguir un resultado profesional. Quatre Films. <https://quatrefilms.com/2022/04/30/teaser-que-es/>

Cruz, C. F. (2022, 14 abril). ¿Qué significa MDLR? Así puedes usarlo en tus conversaciones. Business Insider España.

<https://www.businessinsider.es/significa-mdlr-puedes-usarlo-conversaciones-104318>



M.D. L.R. (2022, 8 julio). MORAD - MAMA ME DICE [VIDEO OFICIAL] [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=tO7inFFL9ys>

Morad — polar. (2024, 30 enero). Polar. <https://polaragency.net/artistas/morad/>

Natalia. (2023, 12 abril). ¿Qué es un cortometraje? - AIC. AIC. <https://www.aicortometraje.es/que-es-un-cortometraje/>

Yumagic Media Productora Audiovisual. (2022, 10 octubre). ¿Qué es un cortometraje o corto de cine? Yumagic Media Productora Audiovisual Barcelona. <https://yumagic.com/que-es-un-cortometraje/>

Web-Master. (2020, 17 agosto). ¿A quién debo pedir permiso para usar una canción en un video o contenido audiovisual? - MagneSound. MagneSound. <https://magnesound.com/a-quien-debo-pedir-permiso-para-usar-una-cancion-en-un-video-o-contenido-audiovisual/>

## 21.3 FESTIVALES DE CINE

//--> mecal. (s. f.). //--> Mecal. <https://www.mecalbcn.org/>

Aguilar Film Festival. (2023, 2 junio). *Bases AguilarFilmfestival 2022 - Aguilar Film Festival*. <https://aguilarfilmfestival.es/bases-aguilarfilmfestival-2022/>

*Bases del certamen | Cerdanya Film Festival 2024*. (s. f.). Cerdanya Film Festival. <https://cerdanyafilmmfestival.cat/bases-del-certamen/>

*Bases del festival*. (s. f.). Festival L'ALternativa. <https://alternativa.cccb.org/2023/es/convocatoria-oficial-de-films/bases-del-festival>

Boostup, F. (s. f.). *SHORTFILMDEPOT Upload and send your film to festivals*. <https://www.shortfilmdepot.com/es/home/festivals/details/id/16/festival/mecal-barcelona-international-short-and-animation-film-festival>

*Certamen Nacional de Cortometrajes*. (s. f.). Alcine. <https://alcine.org/seccion/inscripciones-alcine52/>

*EL FESTIVAL*. (s. f.). <https://www.torreencorto.com/>

Fascurt. (2023, 25 enero). *Fascurt 2023: s'obre el termini per a la presentació de curts*. Fascurt.

<https://fascurt.cat/fascurt-2023-sobre-el-termini-per-a-la-presentacio-de-curts/>

Festhome. (s. f.-a). *Cortogenia International short film festival*. Festhome.

<https://filmmakers.festhome.com/es/festival/cortogenia>

Festhome. (s. f.-b). *MEDINA FILM FESTIVAL*. Festhome.

<https://filmmakers.festhome.com/es/festival/semana-de-cine-de-medina-del-campo>

*Festival de Málaga*. (s. f.). Festival de Málaga. <https://festivaldemalaga.com/>

*Festival Gava Dates*. (s. f.). Festival Gava Dates.

<https://festivalgavadates.blogspot.com/>

Film Fest Gent // World Soundtrack Awards. (2021, 7 octubre). *Softie (Petite Nature) | Trailer | Film Fest Gent 2021* [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=fSTHDerNGH8>

*Inicio*. (s. f.). Los Fugaz. <https://www.premiosfugaz.com/>

La Fábrica. (s. f.). *Notodofilmfest. Festival de cine online*. Notodofilmfest.

<https://www.notodofilmfest.com/>

*Medina Film Festival*. (s. f.). <https://medinafilmfestival.com/>

Mostra Dr. Mabuse. (2023a, julio 10). *Mostra de curtmetratges Dr. Mabuse - 00*.

*HOME\_EN*. Mostra de Curtmetratges Dr. Mabuse. <https://www.mostra-drmabuse.org/>

Mostra Dr. Mabuse. (2023b, octubre 22). *Bases de participación | Festival de Cortos Mostra Dr. Mabuse*. Mostra de Curtmetratges Dr. Mabuse.

<https://www.mostra-drmabuse.org/bases/>

Trama. (2024, 4 marzo). *CORTOS EN FEMENINO*. CORTOS EN FEMENINO.

<https://cortosenfemenino.net/>

## 21.4 LISTADO DE FOTOS Y FIGURAS

<b>Figura 1.</b> <i>Artículo de La Vanguardia</i> . Fuente: Encuesta del CIS	Página 9
<b>Figura 2.</b> <i>Artículo de La Razón</i> . Fuente: La Razón	Página 10
<b>Figura 3.</b> <i>Análisis DAFO</i> . Fuente: elaboración propia	Página 14
<b>Figura 4.</b> Fotografía Leo Bleicher. Fuente: propia	Página 34
<b>Figura 5.</b> Fotografía Leo Bleicher. Fuente: propia	Página 34
<b>Figura 6.</b> Fotografía Sandra Pece (actriz). Fuente: Esquirol Actors	Página 35
<b>Figura 7.</b> Fotografía Mohamed Sliman. Fuente: Mohamed Sliman	Página 35
<b>Figura 8.</b> Fotografía Lucas Mesa. Fuente: Lucas Mesa	Página 36
<b>Figura 9.</b> Fotografía María José Campmany. Fuente: Propia	Página 36
<b>Figura 10.</b> Fotografía Muhammad Waris. Fuente: Propia	Página 37
<b>Figura 11.</b> Foto videoclip Dillom “La primera” (2021) - Fuente: YouTube	Página 37
<b>Figura 12.</b> Póster película <i>Mommy</i> (2014) - Fuente: Filmaffinity	Página 38
<b>Figura 13.</b> Póster película <i>Softie</i> (2021) - Fuente: Filmaffinity	Página 38
<b>Figura 14.</b> Póster película <i>Close</i> (2023) - Fuente: Filmaffinity	Página 39
<b>Figura 15.</b> Póster película <i>Del Revés</i> (2015) - Fuente: Filmaffinity	Página 39
<b>Figura 16.</b> Póster película <i>Las niñas</i> (2021) - Fuente: Filmaffinity	Página 40
<b>Figura 17.</b> Póster película <i>Aftersun</i> (2023) - Fuente: Filmaffinity	Página 40
<b>Figura 18.</b> Póster película <i>Boyhood</i> (2014) - Fuente: Filmaffinity	Página 41
<b>Figura 19.</b> Póster película <i>Play</i> (2011) - Fuente: Filmaffinity	Página 41
<b>Figura 20.</b> Póster película <i>This is England</i> (2006) - Fuente: Filmaffinity	Página 42
<b>Figura 21.</b> Fotografía Parc del Mil·lenni (Gavà). Fuente: Propia	Página 44
<b>Figura 22.</b> Fotografía Parc del Mil·lenni (Gavà). Fuente: Propia	Página 45
<b>Figura 23.</b> Fotografía Parc del Mil·lenni (Gavà). Fuente: Propia	Página 45
<b>Figura 24.</b> Fotografía Parc del Mil·lenni(Gavà). Fuente: Propia	Página 46
<b>Figura 25.</b> Fotografía Parc del Mil·lenni(Gavà). Fuente: Propia	Página 46
<b>Figura 26.</b> Fotografía Tienda móviles (Gavà) Fuente: Propia	Página 47
<b>Figura 27.</b> Fotografía Casa (Gavà) Fuente: Propia	Página 47
<b>Figura 28.</b> Fotografía Casa (Gavà) Fuente: Propia	Página 48
<b>Figura 29.</b> Fotografía coche (Gavà) Fuente: Propia	Página 48
<b>Figura 30.</b> Fotografía coche (Gavà) Fuente: Propia	Página 49
<b>Figura 31.</b> Fotografía Calle Llancà y coche (Gavà) Fuente: Propia	Página 49
<b>Figura 32.</b> CV Estefanía Vílchez Ramos. Fuente: Propia	Página 50

<b>Figura 33.</b> Marc Lorente. Fuente: Faberllull.	Página 68
<b>Figura 34.</b> <i>Pilar Osorio y Juan Manuel Echeverria</i> . Fuente: Instagram	Página 69
<b>Figura 35.</b> <i>Moodboard arte habitación Lucas</i> . Fuente: Pilar Osorio.	Página 80
<b>Figura 36.</b> <i>Moodboard arte habitación Lucas</i> . Fuente: Pilar Osorio.	Página 81
<b>Figura 37.</b> <i>Moodboard arte Cumpleaños de Lucas</i> . Fuente: Pilar Osorio.	Página 81
<b>Figura 38.</b> <i>Moodboard arte Cumpleaños de Lucas</i> . Fuente: Pilar Osorio.	Página 82
<b>Figura 39.</b> <i>Moodboard arte Pista de fútbol</i> . Fuente: Pilar Osorio.	Página 82
<b>Figura 40.</b> <i>Moodboard arte Pista de fútbol</i> . Fuente: Pilar Osorio.	Página 83
<b>Figura 41.</b> <i>Moodboard arte Tienda de móviles</i> . Fuente: Pilar Osorio.	Página 83
<b>Figura 42.</b> <i>Moodboard arte Tienda de móviles</i> . Fuente: Pilar Osorio.	Página 84
<b>Figura 43.</b> <i>Moodboard arte Ciudad de noche</i> . Fuente: Pilar Osorio.	Página 84
<b>Figura 44.</b> <i>Moodboard arte Ciudad de noche</i> . Fuente: Pilar Osorio.	Página 85
<b>Figura 45.</b> <i>Moodboard arte Justi (periódico)</i> . Fuente: Pilar Osorio.	Página 85
<b>Figura 46.</b> <i>Moodboard arte Justi (carro)</i> . Fuente: Pilar Osorio.	Página 86
<b>Figura 47.</b> <i>Moodboard LUCAS</i> . Fuente: Anna Borràs y Laia Asensio	Página 87
<b>Figura 48.</b> <i>Moodboard LUCAS</i> . Fuente: Anna Borràs i Laia Asensio	Página 88
<b>Figura 49.</b> <i>Moodboard SAMI y ROI</i> . Fuente: Anna Borràs i Laia Asensio	Página 89
<b>Figura 50.</b> <i>Moodboard CLARA</i> . Fuente: Anna Borràs i Laia Asensio	Página 90
<b>Figura 51.</b> <i>Moodboard CLARA</i> . Fuente: Anna Borràs i Laia Asensio	Página 90
<b>Figura 52.</b> <i>Moodboard CLARA</i> . Fuente: Anna Borràs i Laia Asensio	Página 91
<b>Figura 53.</b> <i>Moodboard CLARA</i> . Fuente: Anna Borràs i Laia Asensio	Página 91
<b>Figura 54.</b> <i>Moodboard JUSTI</i> . Fuente: Anna Borràs i Laia Asensio	Página 92
<b>Figura 55.</b> Búsqueda figuración Fuente: Propia	Página 99
<b>Figura 56.</b> Búsqueda Actor. Fuente: Propia	Página 99
<b>Figura 57.</b> Búsqueda de figuración. Fuente: Propia	Página 100
<b>Figura 58.</b> Búsqueda Actriz. Fuente: Propia	Página 100
<b>Figura 59.</b> Gofundme cortometraje Monster. Fuente: <i>Gofundme</i>	Página 114
<b>Figura 60.</b> Calendario de producción Monster. Fuente: Oriol García	Página 115

## 21.5 PELÍCULAS Y *SHORTFILMS*

A24. (2017, 14 agosto). *The Florida Project* | Official Trailer HD | A24 [Vídeo].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WwQ-NH1rRT4>

A24. (2018, 14 marzo). Eighth Grade | Official Trailer HD | A24 [Vídeo]. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=y8lFgF\\_ljPw](https://www.youtube.com/watch?v=y8lFgF_ljPw)

A24. (2022, 7 septiembre). Close | Official Trailer HD | A24 [Vídeo]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=6EJGnU2AmV4>

Aftersun (2022). (2022). FilmAffinity. <https://www.filmaffinity.com/es/film801174.html>

Andrea Casaseca. (2021, 7 junio). ERA YO (It's me) Cortometraje [Vídeo]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=-ONVIK0EEUw>

Boyhood (Momentos de una vida) (2014). (2014). FilmAffinity.  
<https://www.filmaffinity.com/es/film175667.html>

Close (2022). (2022). FilmAffinity. <https://www.filmaffinity.com/es/film297297.html>

Del revés (Inside Out) (2015). (2015). FilmAffinity.  
<https://www.filmaffinity.com/es/film135623.html>

DILLOM. (2021, 1 diciembre). DILLOM - LA PRIMERA (Videoclip oficial) [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=rd5YDHcTcEk>

Dillom la primera - Google Search. (n.d.). Google.com. Retrieved May 26, 2024, from  
<https://www.google.com/search?q=dillom+la+primera>

Disney España. (2015, 4 mayo). Del Revés (Inside out) | Primer tráiler oficial | Disney · Pixar oficial [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZOWV9F7LnIQ>

IFC Films. (2014, 25 abril). Boyhood | Official US Trailer | IFC Films [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Y0oX0xiwOv8>

INICIA FILMS. (2020, 22 febrero). Las Niñas (Schoolgirls) - Official HD Teaser - A film by Pilar Palomero [Vídeo]. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=\\_w2ALV9slqg](https://www.youtube.com/watch?v=_w2ALV9slqg)

Jorge Yúdice. (2021, 14 junio). Cocodrilo - cortometraje [Vídeo]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=joAb83GTpbM>

Las niñas (2020). (2020). FilmAffinity. <https://www.filmaffinity.com/es/film779034.html>

MGMTVEVO. (2009, 25 octubre). *MGMT - Kids (Official HD Video)* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=fe4EK4HSPkI>

MIFF. (2019, 16 mayo). *A Colony | Trailer* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=5FaO2sB1nVU>

Movikids. (2010, 11 abril). *Mi hijo (Mon fils à moi)* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=dCfDWSy2wkM>

MUBI. (2022, 12 octubre). *AFTERSUN | Official Trailer | Now Streaming on MUBI* [Vídeo]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=vXKcWRu8K\\_U](https://www.youtube.com/watch?v=vXKcWRu8K_U)

Plattform Produktion. (2011, 26 mayo). *Trailer - PLAY by Ruben Östlund* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=6UsE80g0qeE>

Play (2011). (2011). FilmAffinity. <https://www.filmaffinity.com/es/film869556.html>

Rotten Tomatoes Indie. (2014, 17 julio). *Mommy Official International Trailer 1 (2014) - Xavier Dolan Drama HD* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Q9LVLCYvqSI>

Rotten Tomatoes Indie. (2019, 5 agosto). *Strange But True Trailer #1 (2019) | MovieClips Indie* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-vKHLk2hU5U>

Softie - Google search. (n.d.). Google.com. Retrieved May 26, 2024, from <https://www.google.com/search>

Trailers y Estrenos. (2018, 20 noviembre). *El regreso de Ben - Trailer español (HD)* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=6FYIJD81PNA>

*This is England* (2006). (2006). FilmAffinity. <https://www.filmaffinity.com/es/film610190.html>

Universal Pictures Ireland. (2012, 14 abril). *Moonrise Kingdom - Official Trailer [HD]* [Vídeo]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=\\_eOI3AamSm8](https://www.youtube.com/watch?v=_eOI3AamSm8)

Universal Spain. (2014, 30 mayo). *BOYHOOD (MOMENTOS DE UNA VIDA) - trailer HD* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=khlt84A9zUk>

*Ver This is England | Prime Video.* (s. f.).

<https://www.amazon.com/-/es/Thomas-Turgoose/dp/B007NVJD7A#:~:text=Ver%20This%20is%20England%20%7C%20Prime%20Video>

*Videography - Zoe Malen's portfolio.* (s. f.). Zoe Malen's Portfolio.

<https://www.zoemalen.com/videography#e-0>

## 21.6 PERMISOS Y TRÁMITES

*Cortometraje Monster, organized by Estefania Vilchez Ramos.* (s. f.). gofundme.com.

[https://www.gofundme.com/f/cortometraje-monster?utm\\_campaign=p\\_lico+share-she-et-first-launch&utm\\_medium=copy\\_link&utm\\_source=customer](https://www.gofundme.com/f/cortometraje-monster?utm_campaign=p_lico+share-she-et-first-launch&utm_medium=copy_link&utm_source=customer)

Parc del Mil·lenni - Gavà. (s. f.).

<https://www.gavaciutat.cat/es/visita-ns/parc-del-mil%C2%B7lenni>

Tao. (s. f.-a). Catálogo de procedimientos. Sede Electrónica - Ayuntamiento de Gavà.

[https://eseu.gava.cat/sta/CarpetaPublic/doEvent?APP\\_CODE=STA&PAGE\\_CODE=CATALOGO&DETALLE=6269000011607036007713](https://eseu.gava.cat/sta/CarpetaPublic/doEvent?APP_CODE=STA&PAGE_CODE=CATALOGO&DETALLE=6269000011607036007713)

Tao. (s. f.-b). Catálogo de procedimientos. Sede Electrónica - Ayuntamiento de Gavà.

[https://eseu.gava.cat/sta/CarpetaPublic/doEvent?APP\\_CODE=STA&PAGE\\_CODE=CATALOGO&DETALLE=6269000011572520899500](https://eseu.gava.cat/sta/CarpetaPublic/doEvent?APP_CODE=STA&PAGE_CODE=CATALOGO&DETALLE=6269000011572520899500)

Tao. (s. f.-c). Seu electrònica - Ajuntament de Gavà. Seu Electrònica - Ajuntament de Gavà.

[https://eseu.gava.cat/sta/CarpetaPublic/doEvent?APP\\_CODE=STA&PAGE\\_CODE=PTS2\\_HOME&lang=CA](https://eseu.gava.cat/sta/CarpetaPublic/doEvent?APP_CODE=STA&PAGE_CODE=PTS2_HOME&lang=CA)

Tecnologies, D. (s. f.). COBEGA. <http://www.d9tecnologies.com>.

<https://www.cobega.com/>

Web-Master. (2020, 17 agosto). ¿A quién debo pedir permiso para usar una canción en un video o contenido audiovisual? - MagneSound. MagneSound.

<https://magnesound.com/a-quien-debo-pedir-permiso-para-usar-una-cancion-en-un-video-o-contenido-audiovisual/>



## 21.7 PERSONAJES Y EQUIPO

*ActorsBarcelona.com • Actors Barcelona.* (s. f.). <https://www.actorsbarcelona.com/>

*Espai Maragall, Centre d'Arts Escèniques de Gavà.* (2024, 21 mayo). Espai Maragall Gavà. <https://espaimaragall.cat/>

*Instagram.* (s. f.-c). <https://www.instagram.com/esquirolequips/>

*Instagram.* (s. f.). <https://www.instagram.com/juanmaechep/?hl=es>

*Instagram.* (s. f.-b). [https://www.instagram.com/leo\\_y\\_marlon/?hl=es](https://www.instagram.com/leo_y_marlon/?hl=es)

*Instagram.* (s. f.-b). [https://www.instagram.com/p/CxK7QStoBAs/?hl=es&img\\_index](https://www.instagram.com/p/CxK7QStoBAs/?hl=es&img_index)

*Instagram.* (s. f.). <https://www.instagram.com/sanardcassy/>

*Faberllull.* (s. f.). <https://faberllull.cat/ca/resident.cfm?id=43753&url=marc-lorente>

*Sandra Pece Mangana • Actors Barcelona.* (s. f.).  
<https://actorsbarcelona.com/sandra-pece-mangana>

## **22. ANEXOS**

## 22.1 Actas tutorías

☰ Acta reunión 1 - 24/11/2023

☰ Acta reunión 2 - 16/01/2024

☰ Acta reunión 3 - 11/03/2024

☰ Acta reunión 4 - 15/04/2024

☰ Acta reunión 5 - 6/05/2024

☰ Acta reunión 6 - 23/05/2024

## 22.2 Alquiler de material

✚ MATERIAL

☰ Referencias

## 22.3 Autorizaciones

☰ Sol·licitud ús nucli urbà Gavà curtmetratge Monster

☐ PERMISOS

## 22.4 Call sheets

☐ CALL SHEETS Viernes 17/05/2024

☐ CALL SHEETS Sábado 18/05/2024

☐ CALL SHEETS Domingo 19/05/2024

## 22.5 Desglose de guion

✚ Desglose general.xlsx

## 22.6 Documentación Script

📁 Script 📄

## 22.7 Dossier de tratamiento

📁 Dossier Tratamiento

## 22.8 Guion

📁 Guion Literario Monster

☰ MONSTER - Guion Literario V1

☰ MONSTER - Guion Literario V2

☰ MONSTER - Guion Literario V3

☰ MONSTER - Guion Literario V4

☰ MONSTER - Guion Literario V5

☰ MONSTER - Guion Literario V6

☰ MONSTER - Guion Literario V7

☰ MONSTER - Guion Literario V8

☰ MONSTER - Guion Literario V9


## 22.9 Guion Técnico

📄 x Guion técnico MONSTER.xlsx

## 22.10 LINK ARTE

📁 Arte set

## 22.11 LINK VESTUARIO

 Vestuario

## 22.12 Listado Localizaciones

 LOCALIZACIONES

## 22.13 Órdenes de transporte

 ORDEN DE TRANSPORTE Viernes 17/05/2024 ida

 ORDEN DE TRANSPORTE Viernes 17/05/2024 vuelta

 ORDEN DE TRANSPORTE Sábado 18/05/2024 ida

 ORDEN DE TRANSPORTE Sábado 18/05/2024 vuelta

 ORDEN DE TRANSPORTE Domingo 19/05/2024 ida

 ORDEN DE TRANSPORTE Domingo 19/05/2024 vuelta

## 22.14 Plan de rodaje


 PLAN DE RODAJE 17/05/2024

 PLAN DE RODAJE 18/05/2024

 PLAN DE RODAJE 19/05/2024

## 22.15 Presupuesto del cortometraje

 PRESUPUESTO MONSTER.xlsx

 Presupuesto Legal Corto Monster