

## REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL INSTITUCIONAL

### ***“CINE EN PAPEL: LA CARPETA DE PRODUCCIÓN COMO GUÍA ESTRATEGICA EN LA CREACIÓN DE CORTOMETRAJES”***

**Autor: Regina Díaz Murguía**

Tesis presentada para obtener el título de:  
**Licenciada en Arte y Producción Cinematográfico**

Nombre del asesor:  
**Paula Ollivier Ortiz**

Este documento está disponible para su consulta en el Repositorio Académico Digital Institucional de la Universidad Vasco de Quiroga, cuyo objetivo es integrar, organizar, almacenar, preservar y difundir en formato digital la producción intelectual resultante de la actividad académica, científica e investigadora de los diferentes campus de la universidad, para beneficio de la comunidad universitaria.

Esta iniciativa está a cargo del Centro de Información y Documentación “Dr. Silvio Zavala” que lleva adelante las tareas de gestión y coordinación para la concreción de los objetivos planteados.

Esta Tesis se publica bajo licencia Creative Commons de tipo “Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada”, se permite su consulta siempre y cuando se mantenga el reconocimiento de sus autores, no se haga uso comercial de las obras derivadas.





UNIVERSIDAD VASCO DE QUIROGA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y  
HUMANIDADES

TESIS

"CINE EN PAPEL: LA CARPETA DE  
PRODUCCIÓN COMO GUÍA  
ESTRATÉGICA EN LA CREACIÓN DE  
CORTOMETRAJES"

M I R I N K U A

PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA EN  
ARTE Y PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA

AUTOR

REGINA DÍAZ MURGUÍA



TUTORA DE TESIS:  
LIC. PAULA OLLIVIER ORTIZ



UNA PRODUCCIÓN DE MUXO FILMS

# MIRINKUA

CARPETA DE PRODUCCIÓN



**MUXO**

FILMS

# ÍNDICE

PREMISA.....	4
SINOPSIS COMERCIAL.....	4
SINOPSIS PROFESIONAL.....	4
GUION.....	5
VISIÓN O TEXTO DE DIRECTORAS.....	21
CARTA MOTIVACIÓN.....	22
LOCACIONES.....	23
PLANTILLAS (FLOOR PLANS) .....	28
SHOOTING LIST.....	31
STORYBOARD.....	33
PLAN DE RODAJE .....	45
BREAKDOWN.....	48
PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA (MOODBOARD).....	65
PROPUESTA DE ARTE.....	65
PROPUESTA DE VESTUARIO .....	66
MIRINKUA: DISEÑO DE PERSONAJE .....	74
PROPUESTA DE MAQUILLAJE.....	86
PALETAS DE COLOR .....	87
CASTING.....	89
PROPUESTA DE SONIDO.....	92
FILMOGRAFÍA DIRECTORAS .....	93
FICHA TÉCNICA.....	95
PRESUPUESTO (RESUMEN).....	95
PRESUPUESTO REAL.....	96
PRESUPUESTO IDEAL.....	97
PLAN DE FINANCIAMIENTO .....	98
PLAN DE TRABAJO.....	99
CONTRATOS .....	100
FOTOGRAFÍAS/BTS .....	130

## PREMISA

*“Una mujer que lucha por la libertad que le ha sido arrebatada.”*

## SINOPSIS COMERCIAL

Por las noches un alma en pena, conocida entre el pueblo como la Mirinkua, recorre las aguas del lago de Tzintzuntzan, castigando a todo aquel hombre que se lo merezca.

## SINOPSIS PROFESIONAL

Itzuri es una joven purépecha que disfruta pasar el tiempo en el lago de Tzintzuntzan y con su amiga Kúkuti, ambas tienen el deseo de salir del pueblo; pero Itzuri es robada por su pretendiente Atari, y ahora para obtener el perdón de su familia debe casarse con él. De pronto, Itzuri es acechada constantemente por la aparición de una pequeña niña que la guía hacia al lago. Una noche antes de su boda, Itzuri decide escapar siendo guiada por dicha aparición, pero es asesinada por Atari y finalmente él arroja su cuerpo al lago para esconder el cadáver. Desde entonces, el espíritu de Itzuri, en forma de la Mirinkua reclama su libertad arrebatada a todo hombre ebrio e insensible que se acerque al lago.

# GUION

**MIRINKUA**

**Regina D. Murguía & Ximena Xolalpa**

2023



**1. EXT. LAGO. AMANECER**

ITZURI (18) está sentada en su canoa dentro del lago cantando una pirekua. Se escuchan los sonidos del viento y el cantar de los pájaros a su alrededor. Ella está terminando de bordar la figura de un colorido colibrí sobre una servilleta de tela.

Itzuri mira detenidamente las montañas, el cielo y el lago.

Llega su madre TINSKANI (37) desde la orilla del lago, la interrumpe y la llama en voz alta:

TINSKANI  
(Exaltada)  
¡Itzuri! ¿Qué haces hasta allá? ¡Ya  
regrésate!

ITZURI  
¡Si má perdón, ya voy!

TINSKANI  
¿Por qué nunca entiendes hija?  
¡Ándale ya ve por el pan!

Itzuri guarda su servilleta de tela y rema hasta la orilla.

**2. EXT. SENDERO. DÍA**

Itzuri está caminando tranquilamente por un camino lleno de árboles con su rebozo cubriéndole cabello y cargando su canasta llena de pan. No hay personas a su alrededor.

Se escucha el silbido de un colibrí. Itzuri se percata del sonido y mira hacia los árboles con ímpetu en busca del ave.

Al darse la vuelta se encuentra con su amiga KÚKUTI (17). Itzuri se sobresalta y suelta un ligero grito.

ITZURI  
¡Kúku! ¡Ya te dije que no hagas  
eso!

Kúkuti se ríe a carcajadas al ver la reacción de Itzuri.



MIRINKUA: CARPETA DE PRODUCCIÓN

ITZURI  
(Riendo)  
Casi tiro el pan por tu culpa...

KÚKUTI  
Iba a buscarte, encontré un nuevo  
lugar.

Ambas se miran con una ligera sonrisa.

**3. EXT. CERRO. DÍA**

Itzuri y Kúkuti están sentadas sobre el pasto con una vista hacia las inmensas montañas, hay algunos árboles alrededor y ambas comen una pieza de pan.

KÚKUTI  
¿Pero por qué te quieres ir? ¿Me  
vas a dejar aquí sola?

ITZURI  
No Kúku... Solo era una idea.

Hay un breve silencio.

ITZURI  
Quiero aprender a curar a la gente.

KÚKUTI  
Pero si eso también lo hacen  
nuestras abues.

ITZURI  
No pero yo digo en una escuela allá  
en la ciudad.

Itzuri se queda pensativa.

ITZURI  
Igual y así hubiera podido curar a  
mi papá...

Kúkuti la abraza, se quedan en silencio por unos momentos.

Se muestra un inserto a detalle de Itzuri tomando la mano inmóvil de su PADRE (45).



MIRINKUA: CARPETA DE PRODUCCIÓN

Itzuri y Kúkuti se reincorporan.

KÚKUTI

Oye pero, ¿Y qué vas a hacer con Atari?

Itzuri se ríe y niega con la cabeza.

KÚKUTI

¿Qué? ¿No te gusta?

ITZURI

(Riendo)

No...

KÚKUTI

(Riendo)

¿Ni tantito?

ITZURI

(Suelta una carcajada)

¡Que no! ¡Ya déjame en paz!

KÚKUTI

(Riendo)

Pobrecito, si siempre te anda buscando.

Paran de reírse y se quedan viendo las montañas.

KÚKUTI

Yo quisiera que alguien me regale flores.

ITZURI

Son bonitas, pero...

Hay un breve silencio. Kúkuti mira a Itzuri.

KÚKUTI

¿Qué?

ITZURI

No sé... Solo no me gusta estar con él.

KÚKUTI



## MIRINKUA: CARPETA DE PRODUCCIÓN

¿Por qué?

Itzuri no contesta y se queda mirando hacia las montañas.

Kúkuti arranca una pequeña flor que tiene al lado y a modo de juego se hinca sobre una rodilla en frente de Itzuri diciendo:

KÚKUTI

(Imitando una voz masculina)

¡Itzuri por favor cástate conmigo!

¡No puedo vivir sin ti!

Itzuri se ríe a carcajadas y le da manotazos a Kúkuti.

ITZURI

(Riendo)

¡Ya Kúku!

Ambas siguen jugueteando y riendo.

#### 4. EXT. SENDERO. DÍA

Itzuri va caminando sola por el camino de vuelta a su casa. Solo se escucha la brisa del viento. De pronto, Itzuri se percata de que hay una NIÑA (10) con ojeras prominentes, el cabello húmedo y un largo camisón blanco que también está mojado, observándola detrás de un árbol.

Itzuri se acerca con cautela hacia la pequeña niña. Itzuri está a punto de hablarle, pero escucha que alguien la llama por detrás.

ATARI

¡Itzuri!

Ella voltea y observa a ATARI (26). Al volverse, la niña ha desaparecido. Itzuri retoma su camino con prisa para evitar a Atari.

ATARI

¡Espérate!

Atari está cargando trozos madera sobre su hombro, la alcanza y la toma de su antebrazo con fuerza. Itzuri intenta zafarse pero no puede.



ATARI

¿Por qué nunca estás en tu casa?

Itzuri intenta explicarse pero titubea.

ATARI

¿Con quién andabas ahorita?

ITZURI

¡Con nadie! Mi mamá me mandó por el pan, ya suéltame.

ATARI

(Jalándola hacia él)

Ven conmigo.

ITZURI

No Atari. Me están esperando en la casa ¡Ya déjame!

ATARI

Que por ella no hay problema ¡Órale ya vente!

Itzuri intenta resistirse pero no puede y sigue a Atari quien la jala del antebrazo con fuerza. Se pierden en el sendero.

CORTE A: NEGRO

## 5. INT. TROJE/HABITACIÓN. NOCHE

Itzuri está sentada al borde de la cama, bordando la figura de un colibrí dentro de una jaula sobre su servilleta de tela. Mira hacia la tenue luz de la ventana que la ilumina desde arriba.

Vemos de frente el rostro de Itzuri inexpresivo y se escucha de fondo el sonido de una respiración agitada y gemidos de un hombre. Se muestran insertos del rostro de Atari que incrementan su velocidad paulatinamente.

El sonido de un silbido interrumpe los pensamientos de Itzuri. Ella se sobresalta, mira hacia la puerta, se pone de pie y comienza a seguir el silbido.

Se envuelve con su rebozo y sale de la troje.

**6. EXT. CAMPO/LAGO. NOCHE**

Itzuri sale y observa a la niña de camisón blanco, con la ropa y el cabello húmedo, descalza de pie a unos cuantos metros de ella, mirándola fijamente.

Itzuri camina hacia ella con cautela.

ITZURI  
¿Cómo te llamas?

Itzuri se detiene y se percata de que la niña tiene dos marcas en forma de manos alrededor de su cuello.

ITZURI  
(Acercando su mano)  
¿Qué te pasó-

La niña se suelta a correr en dirección hacia el lago.

Itzuri la persigue. Ambas corren a toda velocidad recorriendo todo el terreno hasta llegar a la orilla del lago. Itzuri se detiene antes de llegar al agua.

Pero la niña se introduce en el lago hasta que el nivel del agua llega a su estómago. Se queda quieta y mira fijamente a Itzuri.

Itzuri está a punto de dar un paso hacia el frente, pero una mano la sujeta con fuerza del brazo. Ella suelta un grito y se percata de que es Atari.

ATARI  
(Gritando)  
¿Qué haces aquí? ¡No te quiero ver  
cerca del lago otra vez!

La respiración de Itzuri está muy agitada e intenta explicarse, pero Atari la interrumpe y la agita de manera brusca:

ATARI  
(Gritando)



## MIRINKUA: CARPETA DE PRODUCCIÓN

¿Cuántas veces te he dicho que te quedas adentro?

ITZURI

Había una niña... Adentro del...

Atari frunce el ceño y la suelta.

ATARI

¿Cómo crees que va a haber una niña aquí? ¡A ver ya métete!

Atari la jala con fuerza dirigiéndola hacia la troje.

### 7. INT. TROJE. NOCHE

Ambos entran a la troje y él cierra la puerta de golpe. Itzuri sigue muy agitada y Atari intenta tranquilizarse. La mira a los ojos.

ATARI

Perdóname Itzuri, pero me preocupa que te vaya a pasar algo otra vez, ya sabes que es peligroso el lago.

Itzuri se cruza de brazos y mira hacia el suelo.

Se muestra un breve inserto de Itzuri forcejeando en el agua y sonidos bruscos de una respiración ahogada con un grito.

Itzuri mira a Atari a los ojos.

ITZURI

¿Vienes de la casa de mi mamá?

Itzuri lo mira y Atari asiente con la cabeza.

ITZURI

¿Qué te dijo?

ATARI

Tu mamá dijo que aceptaba mi perdón, pero...



## MIRINKUA: CARPETA DE PRODUCCIÓN

Atari la toma de la mano suavemente.

ATARI  
...Solo si nos casamos.

Itzuri se queda en silencio y con la mirada perdida.

### 8. EXT. CERRO. ATARDECER

Itzuri y Kúkuti están sentadas sobre un tronco, el sol se está escondiendo entre las montañas enfrente de ellas.

KÚKUTI  
¿De verdad no lo quieres?

ITZURI  
Pues es que yo nunca lo escogí...

Kúkuti la mira con el ceño fruncido.

KÚKUTI  
¿Y si nos vamos? ¡Así como tu me habías dicho! ¡Yo tengo un poco de dinero y podemos-

ITZURI  
No Kúku... Ya intenté irme una vez y salió muy mal.

KÚKUTI  
¿Te hizo algo?

Itzuri se queda en silencio, mira hacia el suelo con los ojos vidriosos y toca sus manos de manera ansiosa.

Se muestra un inserto rápido de Atari gritando y tomando a Itzuri bruscamente de la muñeca.

De pronto, Itzuri se percata de que ya casi oscurece por completo y se pone de pie rápidamente.

ITZURI  
¡Ya tengo que regresar! Se va a enojar si se da cuenta que me salí.

Itzuri comienza a caminar para alejarse, pero Kúkuti la sigue



## MIRINKUA: CARPETA DE PRODUCCIÓN

y la toma del brazo.

KÚKUTI

(Exaltada)

¡Contéstame Itzuri! ¿Qué fue lo que te hizo? Déjame ayudarte.

ITZURI

(Con lágrimas en los ojos)

Kukú por favor déjame ir, de verdad ya no quiero más problemas...

Kúkuti la suelta del brazo y la mira fijamente.

KÚKUTI

Quédate...

Itzuri la mira una última vez.

ITZURI

Perdóname.

Itzuri se da la vuelta y se pierde entre los árboles. Kúkuti se queda de pie observando cómo se aleja.

ELIPSIS

### 9. INT. TROJE/HABITACIÓN. DÍA

Itzuri está mirándose frente a un espejo. Trae su cabello largo suelto. Se prueba su vestido tradicional de novia, poniéndose su huipil y su falda.

Entra Tinskani con un llamativo collar de plumas hecho a mano dirigiéndose hacia Itzuri.

TINSKANI

Por fin mañana vas a ser la novia más bonita. Mira lo que te traje Atari.

Tinskani le coloca el collar en su cuello. Pero Itzuri hace una mueca de disgusto.

TINSKANI





MIRINKUA: CARPETA DE PRODUCCIÓN

¿Qué tienes?

ITZURI  
Quiero volver a mi casa.

Tinskani la mira con lástima.

TINSKANI  
Mi niña, pero ésta ya es tu casa.

Itzuri se sigue mirando al espejo con su semblante triste.  
Tinskani comienza a trenzar el cabello de Itzuri.

TINSKANI  
Hasta estás más cerca del lago ¿Qué más quieres?

ITZURI  
Pero él ni siquiera me deja ir...

Itzuri frunce el ceño.

TINSKANI  
Pues es porque te quiere mucho  
hija, gracias a Dios sigues aquí  
conmigo y encontraste un hombre  
como él que te cuida.

Tinskani termina de trenzarle su cabello e Itzuri la mira desde el espejo.

TINSKANI  
Todo va a estar bien mi niña, no te preocupes.

ELIPSIS

**10. INT. TROJE/COMEDOR. NOCHE**

Itzuri y Atari están terminando de cenar. Hay un jarrón de flores frescas en medio de la mesa y una botella de tequila.

ATARI  
¿Te gustaron las flores?

Itzuri asiente con la cabeza sin mirarlo a los ojos. Hay un



## MIRINKUA: CARPETA DE PRODUCCIÓN

breve silencio.

ATARI  
(Titubeando)  
¿Estás feliz por mañana?

Itzuri se queda callada, suelta una sonrisa fingida y sigue cenando.

Atari la mira fijamente.

ATARI  
¡Di algo!

Itzuri se sobresalta, titubea un poco. Atari se toma de un trago el tequila de su caballito.

ATARI  
(Levantando la voz)  
¿Qué más quieres que haga Itzuri?

Atari se tranquiliza, se levanta y se acerca hacia ella para darle un beso tiernamente, pero ella se quita.

Atari explota y la jala de su collar por la fuerza rompiéndolo en pedazos.

Itzuri está paralizada. Atari se queda con los ojos en blanco por unos segundos y sale de la troje.

Itzuri se queda en la mesa paralizada con los ojos en blanco por unos segundos. Se levanta y se agacha para recoger su collar en el suelo, recolectando y observando las plumas.

### 11. EXT. CAMPO. NOCHE

Atari está cortando pedazos de milpa con un machete violentamente. Rompe a la mitad uno tras otro, con expresión de enojo y la respiración muy agitada.

Se detiene por un momento del cansancio y se deja caer sobre el suelo. Se agacha cubriendo el rostro con sus manos y se talla con brusquedad los ojos. Intenta calmar su respiración mirando al cielo.

Se levanta y continúa cortando la milpa con brusquedad, pero



de manera más precisa.

MATCH CUT A:

**12. INT. TROJE/HABITACIÓN. MADRUGADA (SUEÑO)**

Atari está profundamente dormido en la cama. Itzuri está recostada a su lado con los ojos abiertos, observándose a sí misma desde el espejo que está recargado en la pared en frente de ella.

Al lado de Atari, detrás de la cama, aparece la figura de la niña. Empieza a correr agua sobre el espejo y un par de manos aparecen por detrás tomando el borde del espejo.

**13. INT. TROJE/HABITACIÓN. MADRUGADA**

Itzuri se despierta de golpe.

Se escucha un silbido de fondo. Itzuri se sienta y Atari se acomoda ligeramente en la cama pero sigue dormido. Itzuri lo observa con desprecio.

Itzuri vuelve a escuchar el silbido y se levanta de la cama.

Saca su morral por debajo de la cama y se asegura de que Atari sigue dormido.

Itzuri está al pie de la puerta abrigada con su rebozo, su morral cruzado sobre el pecho. Mira a Atari por última vez y sale de la troje de inmediato con cautela.

**14. EXT. SENDERO. MADRUGADA**

Itzuri está caminando a paso rápido con la respiración agitada y mirando hacia todos lados siguiendo el sonido del silbido.

Todo se queda en silencio por unos segundos. Itzuri se detiene.

De pronto se escucha una voz gritando a lo lejos.

ATARI  
¡ITZURI!



## MIRINKUA: CARPETA DE PRODUCCIÓN

Ella se sobresalta y hay un breve silencio. Se escucha la voz más cerca gritando de nuevo:

ATARI  
¡ITZURI! ¿DÓNDE ESTÁS? ¿CON QUIÉN  
TE FUISTE?

Itzuri corre a toda velocidad y se aleja del sendero.

### 15. EXT. CAMPO DE MILPA. MADRUGADA

Itzuri se adentra en la milpa con dificultad. Se agacha para esconderse e intenta controlar su respiración.

Vuelve a escuchar gritos a lo lejos.

ATARI  
(Sollozando)  
¡Itzuri! Por favor, solo vuelve  
conmigo.

Hay un breve silencio.

ATARI  
¡No quiero lastimarte Itzuri-

Se escucha el crujido de una rama junto con un golpe en seco y Atari suelta un gemido de dolor.

ATARI  
¡CARAJO! ¡ITZURI VEN ACÁ!

Hay un largo silencio, solamente se escuchan grillos a su alrededor y un perro ladrando a lo lejos.

Itzuri se percata de que hay un par de ojos observándola entre la milpa. Ella se queda atónita.

Quita cuidadosamente la milpa hacia los lados, descubriendo el rostro de la niña en frente de ella, tiene su largo cabello mojado y puede observar a detalle las marcas sobre su cuello.

Se escuchan pisadas acercándose, Itzuri se sobresalta, cubre su boca con sus manos. Pero sigue cruzando miradas con la



## MIRINKUA: CARPETA DE PRODUCCIÓN

niña. Las pisadas comienzan a alejarse y ella se tranquiliza un poco.

La niña sigue observándola. Itzuri estira su mano y la niña la recibe, tomándola de la mano. Se miran fijamente por unos segundos, Itzuri con lágrimas en sus ojos. Las marcas sobre el cuello de la niña desaparecen.

De pronto un par de manos toman a Itzuri del cuello jalándola hacia atrás, desapareciendo entre la milpa.

Vemos desde fuera cómo se agita bruscamente la milpa. Se escuchan sonidos de forcejeo, los sollozos y gritos ahogados de Itzuri. Hasta volver a escuchar el silencio.

Sale Atari de entre la milpa cargando el cuerpo de Itzuri sobre sus brazos.

### 16. EXT. LAGO. MADRUGADA

Atari rema desesperadamente sobre una canoa, con el cuerpo de Itzuri envuelto en una manta y piedras atadas con yute.

Atari detiene la canoa en medio del lago, levanta el cuerpo de Itzuri en sus brazos y lo arroja al agua.

Atari se queda atónito por unos segundos, vuelve a sentarse en la canoa y se va remando de vuelta hacia la orilla del lago.

CORTE A: NEGRO

### 17. EXT. LAGO. AMANECER (FLASHFORWARD)

El clima es muy frío, está lleno de neblina y apenas se asoman los primeros rayos de sol. Aparece Atari saliendo desde la milpa, está muy ebrio, con ropa sucia y tiene una barba y cabello desaliñado. Camina hacia la orilla del lago con una botella en mano.

ATARI  
(Señalando y subiéndose  
los pantalones)  
¡Bien que querías y nomás no te  
dejas!



## MIRINKUA: CARPETA DE PRODUCCIÓN

Desde el fondo sale la silueta de una mujer corriendo hasta alejarse.

De pronto, Atari observa a lo lejos sobre el lago la figura de Itzuri, muy bella y de cuerpo esbelto, con su cabello y ropa húmeda, y dos marcas en forma de manos alrededor de su cuello.

Atari se queda perplejo y deja caer su botella al suelo.

Se escucha de fondo el silbido de un colibrí.

Atari se queda hipnotizado con Itzuri y camina sin detenerse hacia el lago con lágrimas en los ojos y una sonrisa, de pronto cae al agua y se hunde hasta ahogarse.

Volvemos a ver a Itzuri en la superficie, pero ahora se ha transformado en un ser etéreo: LA MIRINKUA.



# VISIÓN DE DIRECTORAS

Un cortometraje que busca enaltecer el misticismo del folklore mexicano en su máximo esplendor a través de la mirada femenina, centrándonos en las leyendas urbanas de la comunidad de Tzintzuntzan, lugar de colibríes, que cuenta con un gran peso histórico para nuestras raíces purépechas.

La historia de una mujer indígena, con el alma de un ave que ha sido enjaulada por la fuerza, y solo busca luchar por esa libertad que le ha sido arrebatada. Haciendo énfasis en la manera de ver la vida para la comunidad purépecha, en donde sus lagos, montañas y bosques son su santuario sagrado. Asimismo, sabemos que como mexicanos, celebramos a la muerte y creemos que nuestros difuntos pueden volver para visitarnos, de este modo, queremos reflejar las creencias purépechas a través de sus leyendas urbanas que involucran diferentes tipos de espíritus, que cumplen con una función social.

Dicho esto, tenemos como intención fomentar la preservación de nuestra cultura, volviendo a nuestras raíces, pero desde una perspectiva contemporánea, creando conciencia de las problemáticas y discriminación que hasta la fecha viven estos grupos vulnerables.

# CARTA MOTIVACIÓN

El haber nacido en Michoacán, un estado lleno de riqueza cultural y artística, ha sido un gran privilegio ya que nos ha permitido experimentar diferentes perspectivas sobre la vida. Como michoacanas, somos conscientes de nuestro pasado y nuestras raíces, realizando un viaje de constante autoconocimiento donde apreciamos la complejidad del ser humano y su historia. Por esta razón, consideramos que el respeto hacia la dignidad humana, sus creencias y sus tradiciones son el principal motor de este proyecto.

El hecho de tener a la proximidad lo que fue en su momento la capital del imperio purépecha: Tzintzuntzan, el único pueblo que no se dejó dominar por los aztecas, es algo que no se debe dejar de valorar. Así como sus leyendas urbanas que lamentablemente se han desvanecido con el pasar del tiempo a falta de difusión.

Nuestra intención es transmitir el pasado hacia el futuro a través de los nuevos medios de comunicación digitales para que así, nuestras tradiciones como identidad cultural no se queden en el olvido. Asimismo, por medio de esta historia poder crear empatía, con el fin de voltear la mirada de la sociedad hacia estos pueblos originarios donde actualmente existe una problemática de preservación real y representa un riesgo cultural, afectando a nuestro país.



# LOCACIONES

EXT. CAMPO/LAGO. DÍA



MIRINKUA: CARPETA DE PRODUCCIÓN

EXT. TROJE. DÍA



MIRINKUA: CARPETA DE PRODUCCIÓN

INT. TROJE . NOCHE



MIRINKUA: CARPETA DE PRODUCCIÓN

**EXT. LAGO. DÍA**



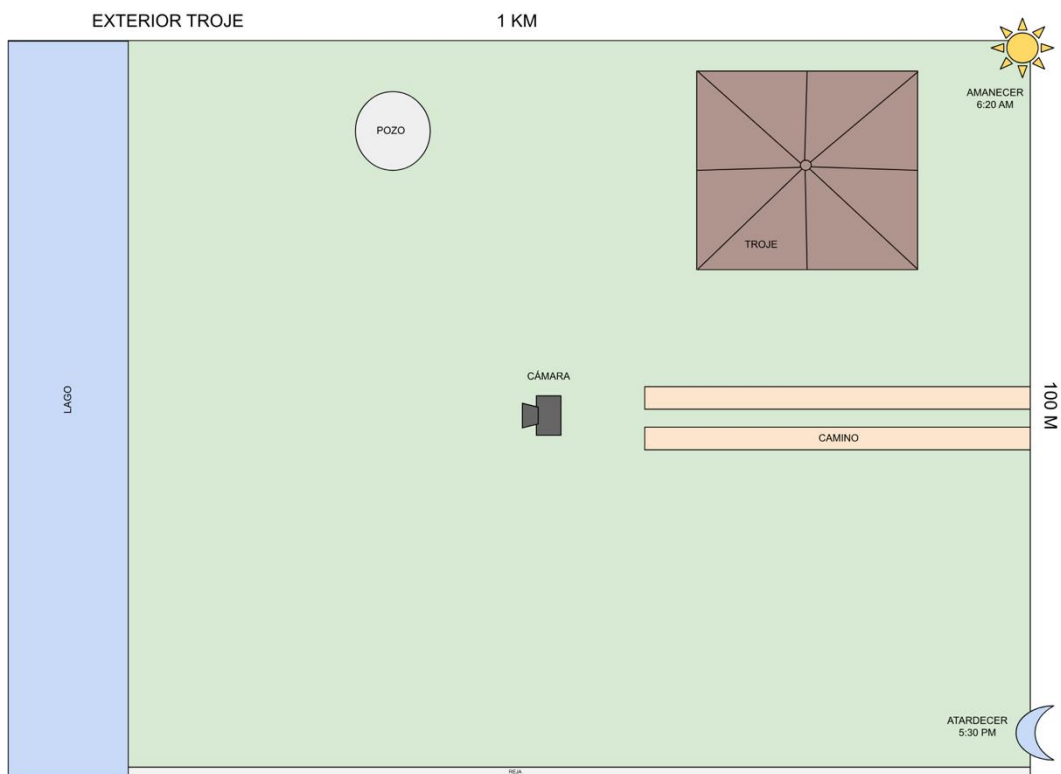
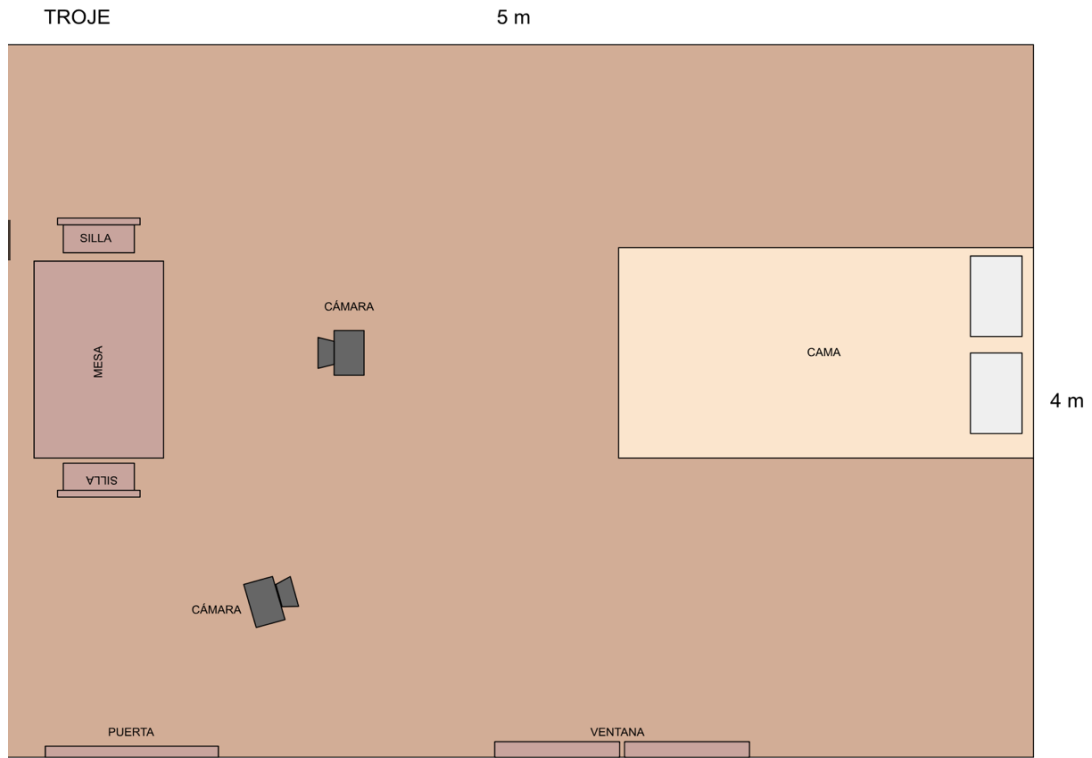
**EXT. MILPA. DÍA**



**EXT. CERRO. DÍA**

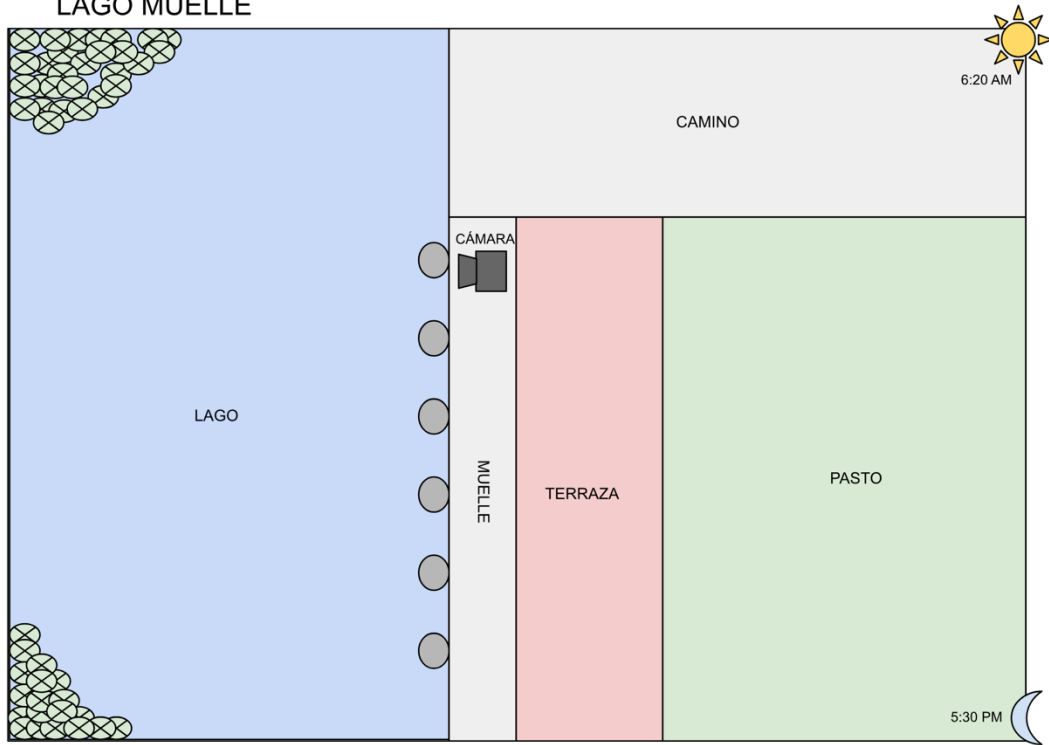


# FLOOR PLANS

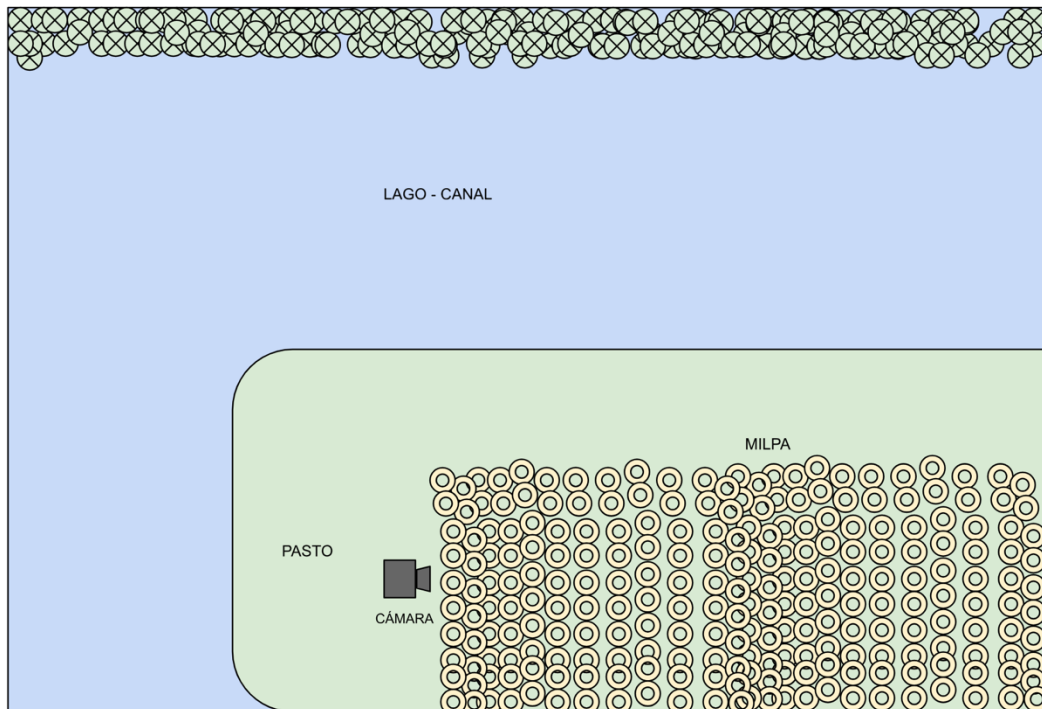


# MIRINKUA: CARPETA DE PRODUCCIÓN

## LAGO MUELLE

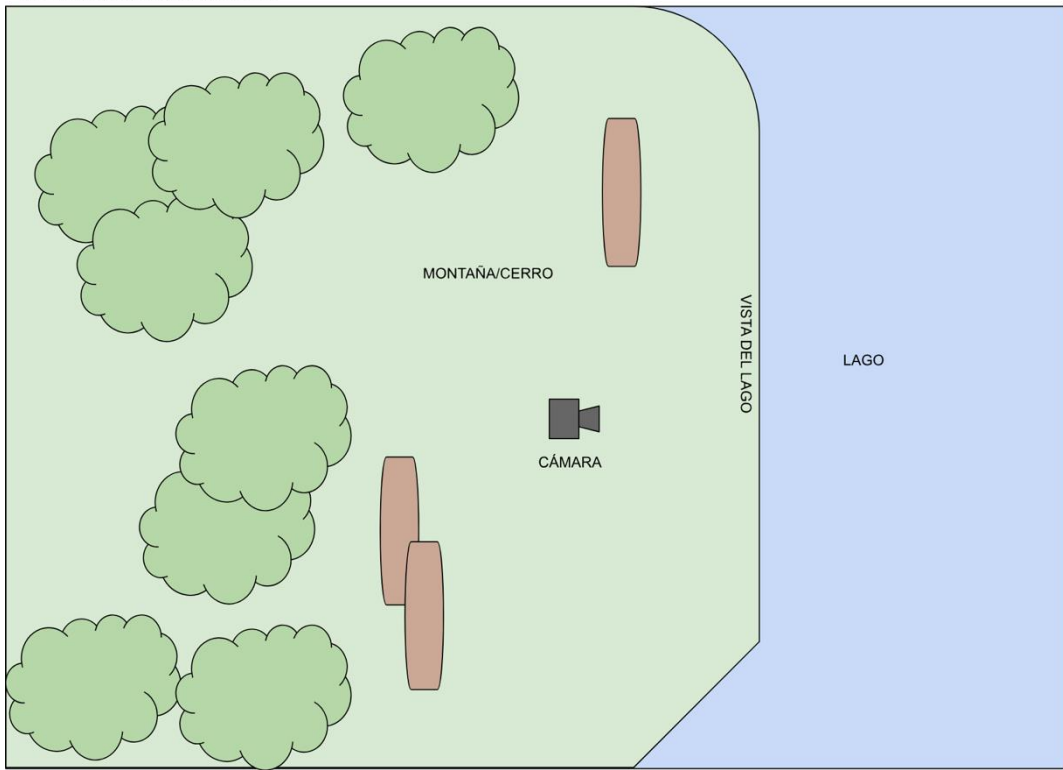


## LAGO - CANAL

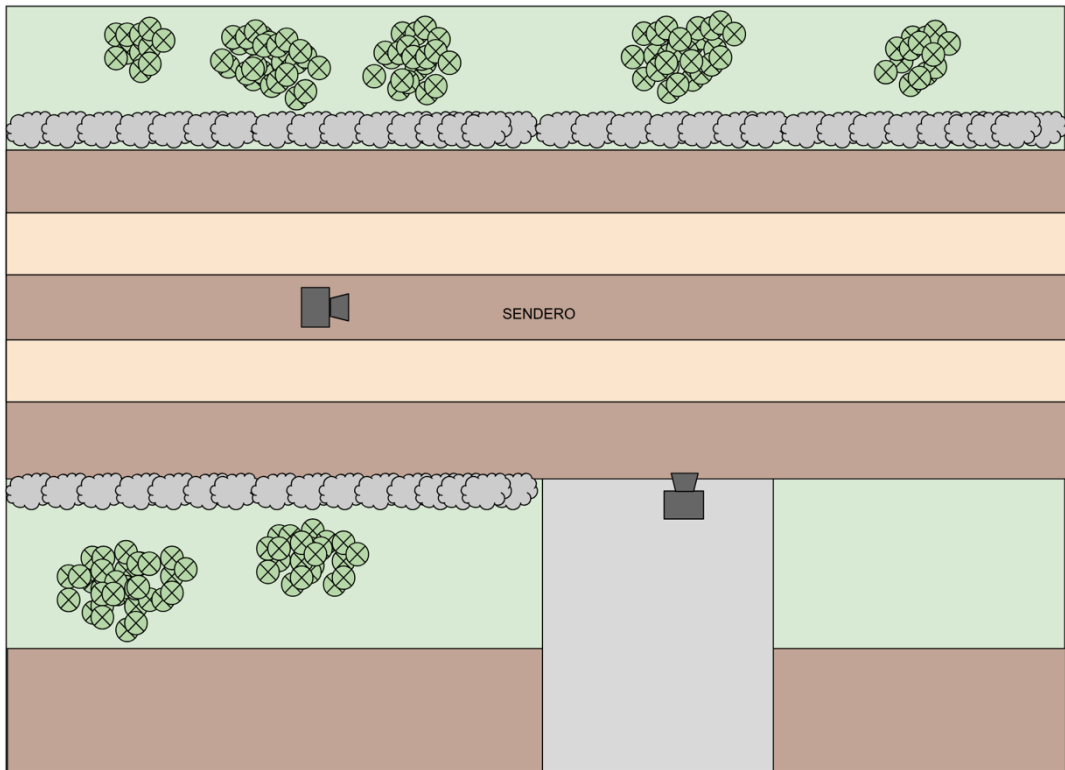


# MIRINKUA: CARPETA DE PRODUCCIÓN

MONTAÑA/VISTA AL LAGO



SENDERO





# SHOOTING LIST

SHOOTING LIST												
ESCENA	INT/EXT	LOCACIÓN	DÍA/NOCHE	PLANO	ENCUADRE	ÁNGULO	MOVIMIENTO	PERSONAJES	DESCRIPCIÓN	Estabilización	NOTAS	
1	EXT	LAGOMUELLE	AMANECER	1	PG/Back	Neutral	Dolly-in	Itzuri y Tinskari	Itzuri en la canoa sobre el lago	Rig		
				2	CU	Picado			Servilleta de tela			
				3	CU	Contrapicado			Mirada de Itzuri			
				4	PG	Neutral	Estático		Montaña			
				5	PG	Neutral	Estático		Agua			
				6	PG	Neutral	Estático		Cielo			
				7	OS/MS	Neutral	Estático		Tinskari llama a Itzuri			
				8	PG	Neutral	Estático		Itzuri voltea			
				9	CU	Lateral	Estático		Tinskari habla			
				10	MS	Neutral	Estático		Itzuri le contesta y recoge sus cosas			
				11	PG	Neutral	Estático		Itzuri rema y se va			
				12	PG	Picado	Estático		Olas			
2	EXT	SENDERO	DÍA	13	PG	Neutral	Estático	Itzuri y Kúkuli	Insertos bosque	Ronin SC II		
				14	FS/Back a MS	Neutral	Tracking		Itzuri caminando			
				15	MS	Neutral	Estático		Itzuri voltea			
				16	PG	POV	Shaky cam		Itzuri busca al colibrí			
				17	CU	Neutral	Estático		Ojos de Itzuri volteando atrás			
				18	CU	POV	Shaky cam		Itzuri se encuentra a Kúkuli			
				19	MS/TS	Lateral	Estático		Itzuri y Kúkuli platicando			
				20	CU	Neutral	Estático		Itzuri hablando			
				21	CU	Neutral	Estático		Kúkuli hablando			
3	EXT	CERRO	DÍA	22	PGM/Back	Neutral	Estático	Itzuri y Kúkuli	Chicas sentadas	Rig	Plano compuesto/armado (Cold War)	
				23	PGM	Lateral			Chicas comiendo pan			
				24	CU	Neutral			Itzuri hablando			
				25	CU	Neutral			Kúkuli hablando			
				26	CU	Lateral			Itzuri dice su motivo			
				27	DETALLE	Neutral			Varios		Insertos comiendo pan	
				28	MS/TS	Neutral			Itzuri y Kúkuli hablan			
				29	CU	Lateral			Momento sentimental			
				30	MS/TS	Neutral			Kúkuli abraza a Itzuri			
				31	DETALLE	Neutral			Itzuri toma mano inmóvil de su papá			
				32	MS/TS	Neutral			Se reincorporan y hablan de Atari			
				33	CU	Lateral			Kúkuli quiere flores			
				34	CU	Lateral			Estático		Itzuri habla	
				35	MS/TS	Neutral			Ambas siguen hablando			
				36	CU	Lateral			Itzuri viendo montañas			
				37	PG	Neutral			Kúkuli arranca flor			
				38	PG/TS	Lateral			Kúkuli se hinca, conversación entre ambas			
				39	PG	Neutral			Ambas juegan			
				4	EXT	SENDERO			DÍA		40	GPG/Establishing shot
41	PG/Back	Contrapicado	Tracking				Itzuri camina sola					
42	MS	Neutral	Tracking				Itzuri escucha el silbido y ve alrededor					
43	POV (Niña)	Neutral	Estático				La niña ve a Itzuri					
44	MS	Neutral	Tracking				Itzuri ve a la niña					
45	OS	Neutral	Trasfoco				Aparece la niña					
46	CU	Neutral	Estático				Rostro de la niña (mitad árbol)					
47	OS	Neutral	Estático				Itzuri se acerca a la niña					
48	MS (I) - PG (A) - MS (I) - PG (N) - MS (I) PLANO SECUENCIA	Lateral	Secuencia				Itzuri voltea porque Atari le grita, voltea a ver a la niña pero ya no está, Itzuri evita a Atari					
49	PG	Lateral	Estático				Itzuri huye de Atari					
50	OS - MS	Neutral - Lateral	Tracking				Atari jala a Itzuri					
51	MCU	Neutral	Estático				Conversación Atari-Itzuri					
52	MS-TS	Lateral	Estático				Jaloneo					
53	POV	Neutral	Estático	Niña ve como se llevan a Itzuri								
5	INT	TROJE/HABITACIÓN	NOCHE	54	GPG/Establishing shot	Neutral	Estático	Itzuri	Troje	Típié		
				55	CU	Picado			Servilleta colibrí enjalado			
				56	MS	Neutral			Itzuri sentada en la cama			
				57	CU	Neutral			Itzuri inexpresiva			
				58	CU	Neutral			Atari inexpresivo			
				59	ECU	Neutral			Ojos Itzuri			
				60	ECU	Neutral			Ojos Atari			
				61	MS	Neutral			Paneo		Itzuri se envuelve en su rebozo y sale de la troje	
				6	EXT	CAMPO/LAGO			NOCHE		62	MS - PG
63	PG	Lateral	Itzuri y la niña se ven de frente									
64	MCU	Neutral	Estático				Itzuri está desconcertada -cómo te llamas?-					
65	CU	Neutral	Rostro de la niña (mitad de la cara)									
66	DETALLE	Neutral	Marcas de manos en el cuello									
67	MCU	Diagonal	Paneo				Itzuri -¿Qué te pasó-					
68	DETALLE	1/2 Picado	Itzuri da un paso y truena una rama									
69	MCU	Neutral	Itzuri voltea hacia la niña									
70	PG	Diagonal	Paneo				La niña sale corriendo e Itzuri la persigue y salen de cuadro					
71	MS	Lateral	Tracking				Itzuri come					
72	MS	Back	Niña come									
73	CU	Lateral	Pies de la niña corriendo									
74	MS	Back	Itzuri corriendo									
75	PG	1/2 Picado	La niña entra al lago									
76	MS	Neutral	Siluetas de la niña desenfocada entrando al lago, Itzuri corriendo al fondo									
77	MS	Neutral	Itzuri se detiene de golpe									
78	MS	Neutral	La niña ve a Itzuri fijamente									
79	GPG	Neutral	Que se vea el agua									
80	FS/Back	Neutral	Itzuri ve a la niña									
81	MCU	Lateral	Estático				Itzuri está a punto de dar un paso adelante, una mano la sujeta					
82	MS/OS	Semisubjetivo	Atari jala a Itzuri y ella grita									
83	MS/OS	Semisubjetivo	Vemos a Atari									
84	MS/TS	Lateral	-¿Qué haces aquí...? (Continúa la discusión)									
85	MS/OS	Neutral	Se intercala entre TS y OS									
86	PG	Neutral	Más alejado para alcanzar a ver la reacción de Itzuri									
87	MS/OS	Neutral	Más alejado para alcanzar a ver la reacción de Itzuri y ambos salen de cuadro									
88	MS/OS	Neutral	Más alejado para alcanzar a ver la reacción de Itzuri y ambos salen de cuadro									
89	MCU	Neutral	(TBD)									
				89	MCU	Neutral		Ambos entran a la troje, Atari cierra la puerta de golpe				

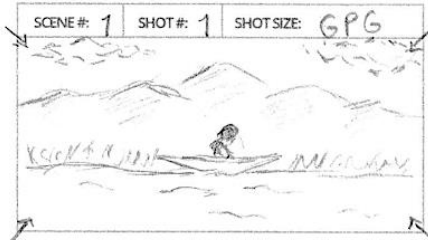
7	INT	TROJE	NOCHE	90	MCU	Neutral	Shaky cam	Atari e Itzuri	Itzuri está muy agitada		Cámara en mano
				91	OS			Itzuri	-Perdóname Itzuri...-		
				92	OS				Itzuri se cruza de brazos y mira al suelo		
				93	DETALLE				Itzuri forcejeando dentro del agua		Inserto (flashback)
				94	OS				Itzuri mira a Atari a los ojos -¿Vienes de...-		
				95	OS				Atari asiente con la cabeza		
				96	MS/TS				Atari e Itzuri conversan y Atari le dice que deben casarse		Cámara en mano
97	CU		Itzuri con la mirada perdida								
8	EXT	CERRO	ATARDECER	98	GPG		Estático	Itzuri y Kúkuñi sentadas sobre un tronco conversando		Tripé	
				99	OS/MCU	Back	Shaky cam	Kúkuñi la mira con el ceño fruncido -¿Y si nos vamos...-		Cámara en mano	
				100	OS/MCU			-No Kúkuñi... ya intenté irme una vez y...-			
				101	OS/MCU			-¿Te hizo algo?-			
				102	OS/MCU		Boom down	Itzuri se queda en silencio y toca sus manos			
				103	MS	Neutral	Shaky cam	Atari e Itzuri	Atari gritándole a Itzuri y pegándole	Inserto (flashback)	
				104	OS/MCU	Back	Shaky cam				
				105	MCU - TS	Neutral	Tracking	Itzuri y Kúkuñi	Itzuri se percató de que está anocheciendo		
				106	MCU		Shaky cam		-¿Ya tengo que regresar... Itzuri intenta alejarse pero Kúkuñi la detiene, tienen una discusión e Itzuri rompe en llanto	Cámara en mano	
				107	MCU				Kúkuñi la suelta y le dice -¿Quédate-		
108	GPG	Lateral	Estático		Itzuri le dice -Perdóname-	cut in action					
109	CU	Neutral	Estático		Itzuri se va y Kúkuñi se queda de pie observándola						
9	INT	TROJE/HABITACIÓN	DÍA	110	Detalle		Shaky cam	Itzuri mirándose frente a un espejo probándose su vestido tradicional de novia		Tripé	
				111	MS/IOS				Insertos de texturas del vestido, manos, piel - RIG		
				112	MS	Lateral		Itzuri y Tinskari	Entra Tinskari, le pone el collar y conversan	Con vista al espejo	
				113	MS/IOS	Neutral	Dolly in (muy lento)		Tinskari trenza su cabello y siguen conversando	Con vista al espejo	
				114	PG/TS	Lateral			Termina de trenzar su cabello -Todo va a estar bien.-	Con vista al espejo	
10	INT	TROJE/COMEDOR	NOCHE	115	MS	Diagonal		Itzuri y Atari cenando		Tripé	
				116	MS	Diagonal		Atari hablando		Intercalar entre estos tres planos	
				117	Detalle	Neutral		Itzuri reaccionando			
				118	PG/TS	Lateral	Estático	Atari e Itzuri	Rostro de Itzuri sobresalida	Iluminación suave	
				119	MS	Neutral			Atari se levanta y se dirige hacia Itzuri		
				120	PG/TS	Lateral			Atari intenta darle un beso, ella se quita y le arranca su collar		
				121	Detalle	A nivel del suelo			Atari se retira e Itzuri se queda en la mesa, se levanta	Rig	
				122	ECU	Contrapicado			Manos de Itzuri recogiendo las piezas del collar		
11	EXT	CAMPO	NOCHE	123	CU	Contrapicado		Rostro de Atari enojado		Tripé	
				124	PG	Neutral		Atari cortando madera con un hacha		cut in action	
				125	MS	Neutral		Atari cansado, clava el hacha		Rig	
				126	MS	Lateral		Atari se deja caer al suelo y se recompone		(Noche americana)	
				127	PG	Lateral					
				128	GPG	Lateral			Continúa cortando madera		
									Atari está dormido de espaldas, se voltea hacia la cámara		
12	INT	TROJE/HABITACIÓN	MADRUGADA	129	MS	Neutral	Estático	Itzuri y Atari	Itzuri viendo al espejo	Tripé	
				130	MS - MCU	Neutral	Dolly in		Se saca el collar, comienza a correr agua desde el espejo y salen unas manos por detrás	(SUENO)	
				131	Detalle Espejo/Reflejo General	Neutral	Dolly in				
13	INT	TROJE/HABITACIÓN	MADRUGADA	132	CU	Cenital		Itzuri se despierta de golpe		(REALIDAD)	
				133	PG/TS	Neutral		Itzuri se sienta en la cama			
				134	MS	Contrapicado		Itzuri observa a Atari con desprecio, escucha el silbido de nuevo y se levanta de la cama			
				135	PG/TS	Neutral	Estático	Itzuri e Atari	Itzuri se agacha	Rig	
				136	Detalle	A nivel del suelo			Itzuri saca su morral por debajo de la cama		
				137	MS	Lateral			Itzuri se pone el rebozo		
				138	PG	POV (Atari)			Itzuri está con la puerta abierta a punto de salir		
139	PG	POV (Itzuri)			Vemos a Atari que sigue dormido y la silueta de Itzuri sale de la troje						
14	EXT	SENDERO	MADRUGADA	140	MCU	Back	Tracking	Itzuri	Camina a paso rápido volteando alrededor		
				142	Detalle	A nivel del suelo	Tracking		Pies de Itzuri		
				143	MCU	Diagonal	Shaky cam		Se detiene, escucha la voz de Atari y sale corriendo	(Noche americana)	
				144	MS	Lateral	Tracking			Insertos corriendo	
15	EXT	CAMPO DE MILPA	MADRUGADA	145	MS	Back	Tracking	Itzuri	Itzuri se adentra a la milpa con dificultad		
				146	CU	Lateral	Shaky cam				
				147	CU	Back	Shaky cam				
				148	MS	Neutral	Tracking				
				149	CU	Lateral	Shaky cam	Atari	Atari se adentra a la milpa	Intercalar entre planos de Itzuri y Atari en montaje	
				150	CU	Back	Shaky cam				
				151	MS	POV (Itzuri)	Shaky cam		Corriendo entre la milpa		
				152	MCU	Neutral	Shaky cam		Itzuri se detiene y escucha los gritos		
				153	CU	Neutral	Shaky cam		Ojos de la niña entre la milpa		
				154	MS/TS	Neutral	Estático		Itzuri descubre la figura de la niña		
				155	Detalle	Neutral	Estático		Marcas en el cuello de la niña		
				156	MS/TS	Lateral	Estático	Ñiña e Itzuri	Itzuri se cubre la boca con sus manos, sigue observando a la niña	Rig	
				157	CU	Neutral	Estático		Itzuri se tranquiliza		
				158	CU	Neutral	Estático		La niña la observa		
				159	MCU - Detalle	Diagonal	Tracking a las manos		Itzuri le estira su mano la niña se la recibe		
				160	CU	Lateral	Estático		Itzuri llorando		
				161	MCU/OS	Neutral	Estático		Las marcas en el cuello de la niña desaparecen		
				162	MS/TS	Lateral	Estático		Ambas se miran		
163	MCU	Neutral	Estático		Las manos agarran a Itzuri por el cuello						
164	Detalle	Neutral	Shaky cam		Fortísimas siluetas/milpa en movimiento						
165	PG	Neutral	Estático		Milpa en movimiento, se detiene						
166	Detalle	A nivel del suelo	Tracking	Atari e Itzuri	Pies sucios de Atari caminando						
167	Detalle	Neutral	Tracking		Mano de Itzuri colgando con anillo						
168	MS	Back	Tracking - Estático		Atari caminando cargando el cuerpo y desaparece entre la milpa						
16	EXT	LAGO	MADRUGADA	169	NEGRO						
				170	Detalle	Neutral	Tracking		Olas de agua/remo		
				171	PG	Neutral	Estático		Atari remando en el lago		
				172	MS	Picado	Shaky cam	Atari	Cuerpo de Itzuri envuelto	Rig	
				173	PG	Neutral	Estático		Atari arroja el cuerpo al lago	Contra luz	
174	MS	Lateral	Estático		Atari con la respiración agitada viendo cómo se hunde el cuerpo						
175	PG	Neutral	Estático		Atari se sienta y rema de vuelta a la orilla						
17	EXT	LAGO	MADRUGADA	176	PG	Neutral	Estático	Itzuri	El cuerpo de Itzuri descendiendo y suelta un grito ahogado	DEBAJO DEL AGUA	
18	EXT	LAGO	AMANECER	178	PG	Neutral	Estático		Vista del lago	Tripé	
				179	Detalle	Neutral	Estático		Ondas del agua		
				180	OS	Contrapicado	Estático		La silueta de una mujer tirada en el piso rodeada de milpa, Atari desenfocado abrochándose el pantalón y se va		
				181	Detalle	Neutral	Tracking		Botella en la mano de Atari caminando entre la milpa		
				182	Detalle	Neutral	Shaky cam		Boca reseca de Atari, barba, le da un trago a su botella		
				183	MS	Back	Tracking		Atari caminando hacia el lago		
				184	MS	Lateral	Tracking - Estática		Atari le da un trago a su botella y se detiene de golpe viendo al frente		
				185	MCU/OS	Back	Estático		Silueta de Atari/Se ve el lago de fondo	Rig	
				185.1	MCU/OS	Back	Estático		Silueta de Atari/Se ve la figura de Itzuri en el lago	CLEAN PLATE MATTE	
				186	CU	Lateral	Estático		Atari observándola		
				187	CU	Lateral	Estático		Itzuri observándolo, vemos las marcas en su cuello		
				188	MS	Lateral	Tracking		Atari camina hacia el lago lentamente		
				189	Detalle	Back	Estático	Atari e Itzuri	Huaraches de Atari caminando, deja caer su botella, se ve el lago a lo lejos	CLEAN PLATE	
				189.1	Detalle	Back	Estático		Huaraches de Atari caminando, deja caer su botella, se ve la figura de Itzuri muy a lo lejos	MATTE	
				190	CU	Lateral	Tracking		Atari sonriendo con lágrimas en los ojos		
				191	MS	Back	Tracking		Seguimos a Atari hasta que se meta al agua, se hunde la cámara		
				192	CU	Neutral	Shaky cam		Atari ahogándose		
				193	Detalle - CU	Neutral	Shaky cam - Boom up	Miringua	Burbujas, salen del agua, al borde del agua se ve la silueta de la Miringua. Sube la cámara hasta que se vea la cara de la Miringua	Ronin	
				194	PG	Neutral	Estático		El lago/paisaje	CLEAN PLATE	
194.1	PG	Neutral	Estático		La Miringua	MATTE					



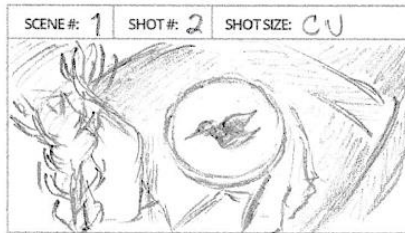
# STORYBOARD

PROJECT MIRINKUA

PAGE 1 / 12



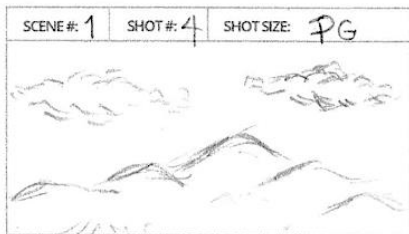
Itzuri en la canoa sobre el lago



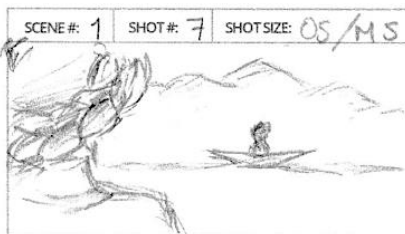
Itzuri bordando



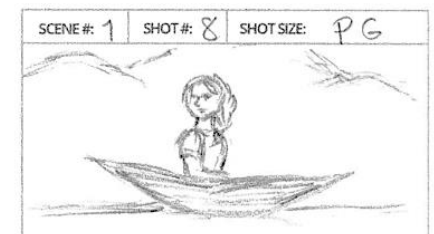
Ojos de Itzuri



insertos de naturaleza



Tinstani llama a Itzuri



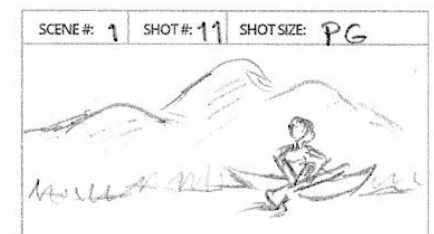
Itzuri volve



Tinstani habla



Itzuri le contesta y recoge sus cosas



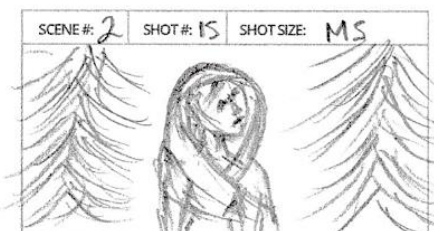
Itzuri rema hacia la orilla



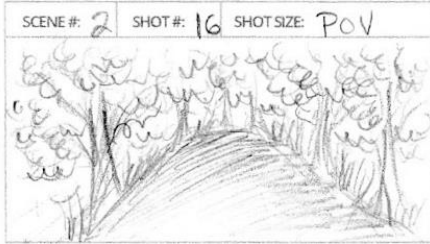
insertos bosque



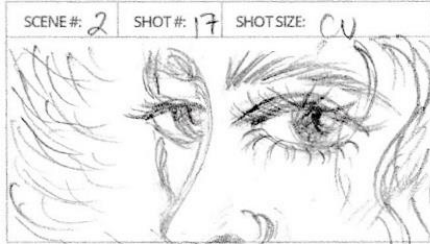
Itzuri caminando



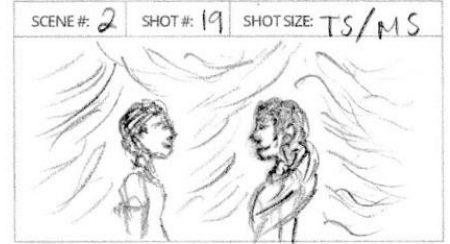
Itzuri escucha el silbido de un colibrí.



Itzuri busca al colibrí



Mirada de Itzuri



Aparece Kúkuti y conversan



Itzuri y Kúkuti comen pan y conversan



Comen pan



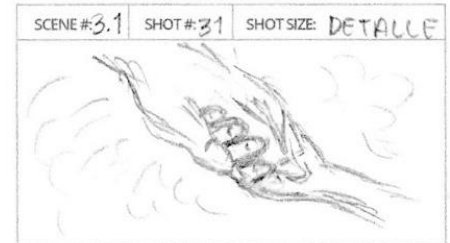
Itzuri hablando



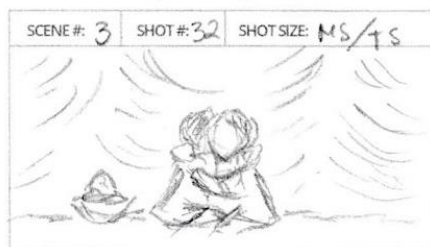
Kúkuti hablando



"Curar a mi papá"



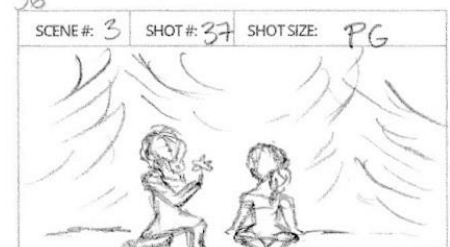
Itzuri tomando la mano de su padre



Kúkuti abraza a Itzuri



Ambas hablan sobre Atari.



Itzuri y Kúkuti juegan

SCENE #: 4 SHOT #: 41 SHOT SIZE: PG/Back



Itzuri camina sola por el sendero

SCENE #: 4 SHOT #: 42 SHOT SIZE: MCU



Itzuri mira hacia los árboles (silbido)

SCENE #: 4 SHOT #: 43 SHOT SIZE: PG/POV



La niña ve a Itzuri de lejos

SCENE #: 4 SHOT #: 43 SHOT SIZE: MS



Itzuri ve a la niña

SCENE #: 4 SHOT #: 44 SHOT SIZE: OS/Instafocus



Aparece la niña

SCENE #: 4 SHOT #: 45 SHOT SIZE: CU



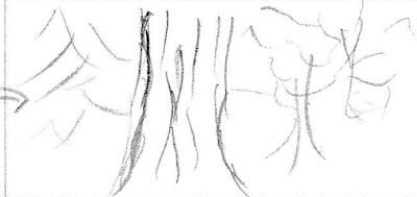
Rostro de la niña detrás del árbol

SCENE #: 4 SHOT #: 46 SHOT SIZE: MS



Itzuri ve a Atari

SCENE #: 4 SHOT #: 46 SHOT SIZE: PG



Voltea de nuevo pero la niña desaparece

SCENE #: 4 SHOT #: 48 SHOT SIZE: MS/PG



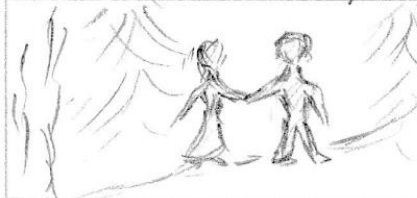
Itzuri huye de Atari (de fondo desenfocado)

SCENE #: 4 SHOT #: 49 SHOT SIZE: MS/TS



Itzuri y Atari discuten

SCENE #: 4 SHOT #: 53 SHOT SIZE: PG/POV

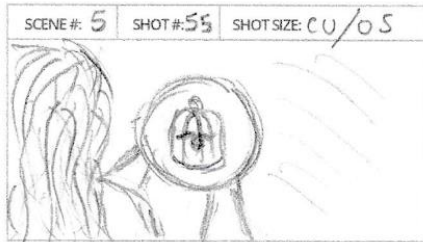


La niña ve cómo Atari se lleva a Itzuri

SCENE #: 5 SHOT #: 54 SHOT SIZE: PG



INT. TROJE/HABITACIÓN  
Luz de luna por la ventana



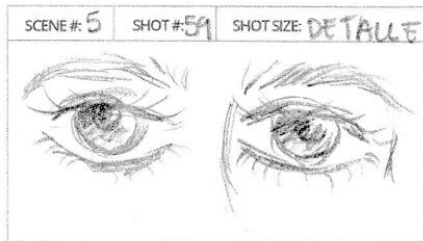
Itzuri bordando un colibrí enajulado



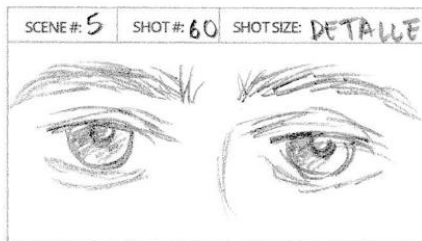
Posto de Itzuri inexpressivo



Posto de Aturi inexpressivo (gemidos)



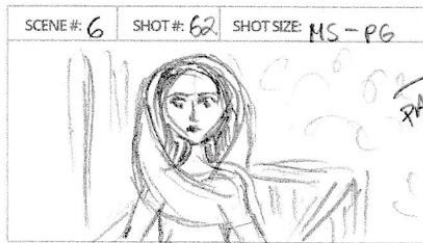
Ojos de Itzuri (insertos)



Ojos de Aturi (insertos)



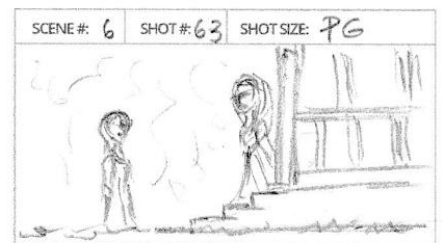
Itzuri se reincorpora y escucha el silbido



Itzuri sale de la toje y ve a la niña



Vemos a la niña



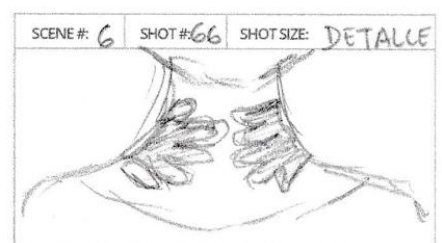
Itzuri y la niña se ven de frente



- ¿Cómo te llamas? - (Itzuri) desorientada

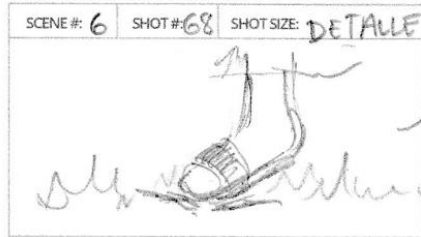


Mitad del rostro de la niña



Marcas de manos en su cuello

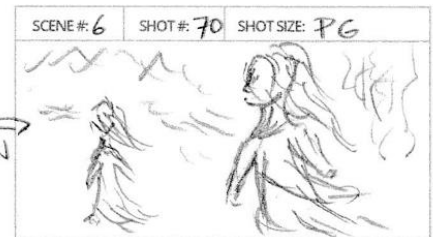
64



Itzuri da un paso y rompe una rama



Itzuri volta a ver a la niña



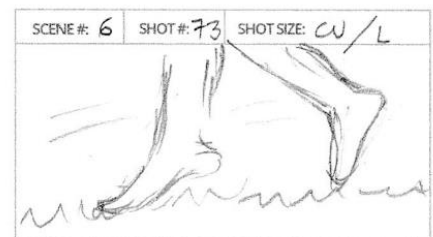
La niña sale corriendo e Itzuri la persigue



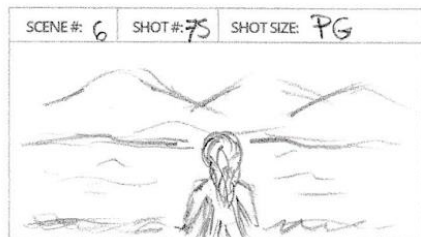
Itzuri corre detrás de la niña



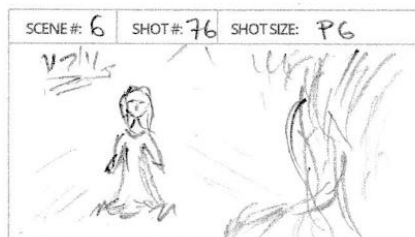
Niña corre hacia el lago



Pies de la niña corriendo



La niña entrando al lago



Silveta de la niña desenfocada - Itzuri corriendo



Itzuri se detiene de golpe



Niña dentro del lago observa a Itzuri



Itzuri está a punto de dar un paso pero la toman del hombro.



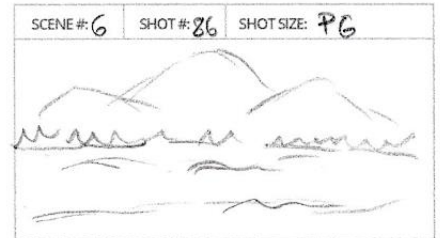
Atari jala a Itzuri y le grita



Atari regaña a Itzuri



Continúan discutiendo



La niña ha desaparecido del lago



Itzuri se queda desconcertada



Itzuri y Atari regresan a la troje - silueta de la niña



Ambos entran a la troje y Atari cierra la puerta



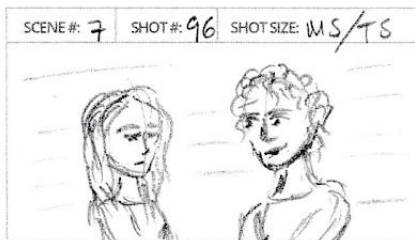
Atari se disculpa con Itzuri



Itzuri baja la mirada



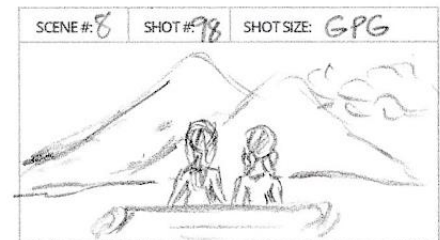
(INSERTO) Itzuri forcejeando en el lago



Atari le dice que tienen que casarse

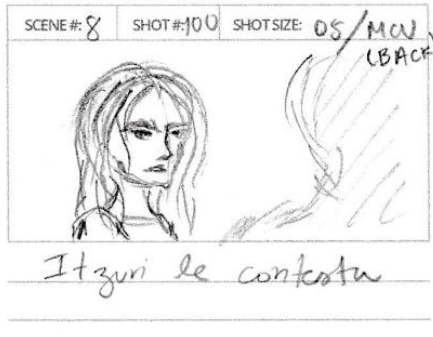
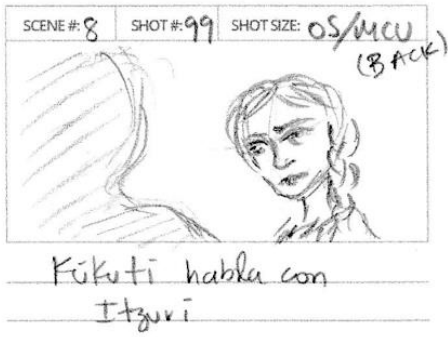


Itzuri con la mirada perdida.

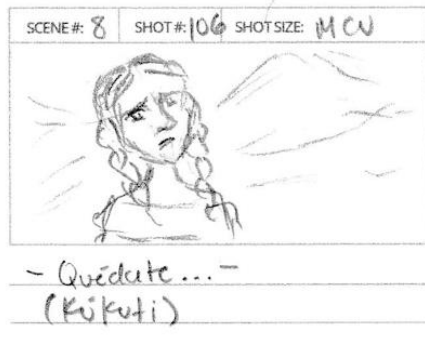


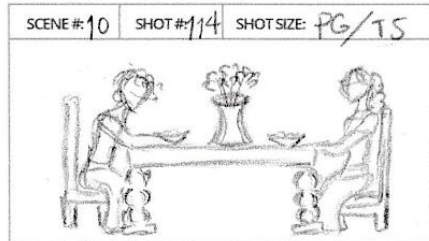
Itzuri y Kúfuti conversan





100

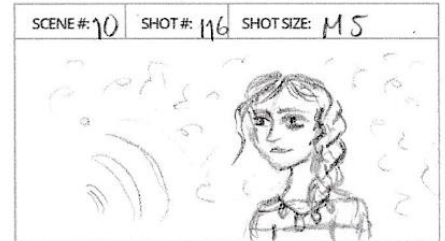




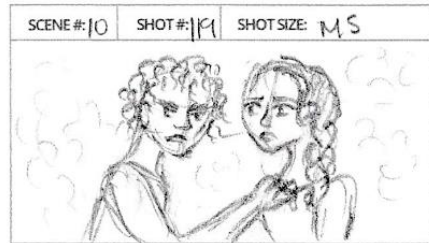
Atari e Itzuri  
están cenando



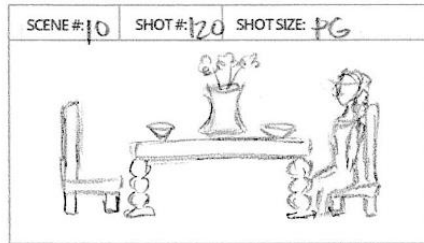
Atari hablando



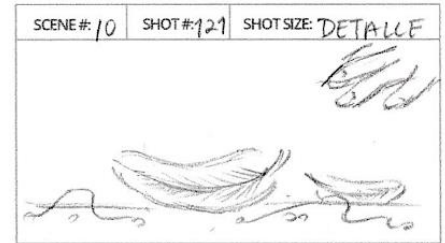
Itzuri reaccionando



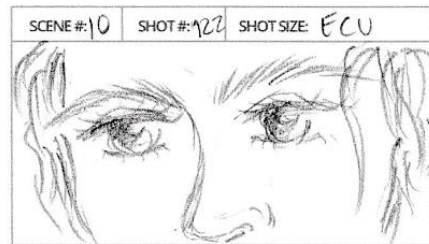
Atari intenta besarla, ella  
se quita y él arranca  
su collar.



Itzuri se queda en la  
mesa paralizada, Atari  
se va.



Plumas del collar  
Itzuri las recoge



Rostro de Itzuri  
observando las plumas



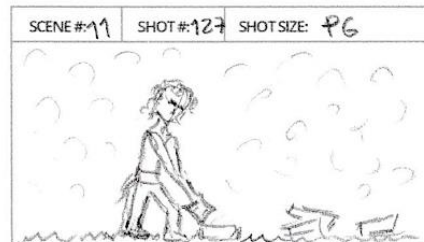
Rostro de Atari enojado  
con un hacha



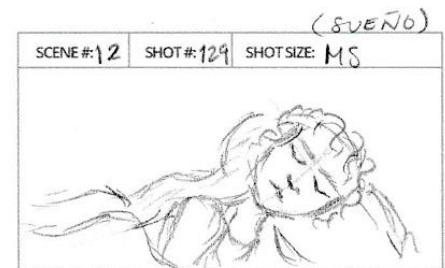
Atari cortando madera



Atari comienza a  
llorar



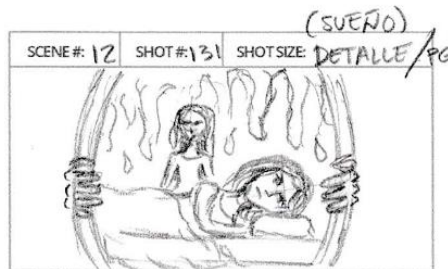
Atari se recupera y  
confianza cortando madera



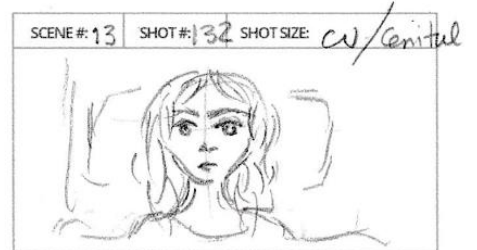
Atari está dormido



Itzuri viéndose al espejo



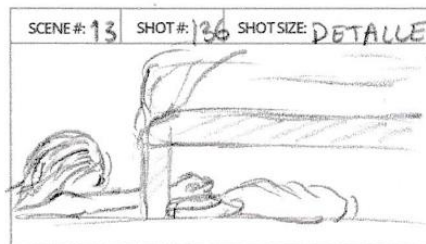
Aparece la niña, agua corre del espejo, aparecen manos



Itzuri despierta de golpe



Itzuri se sienta en la cama, mira a Aturi (silbido)



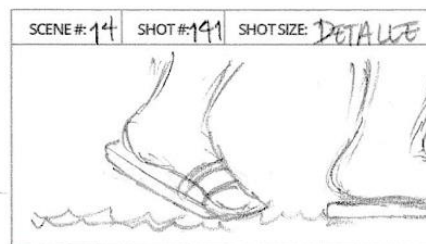
Itzuri saca su morral debajo de la cama



Itzuri sale de la toje



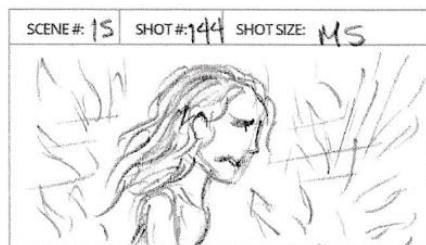
(Tracking) Itzuri camina rápido por el sendero



Pies de Itzuri



Itzuri escucha la voz de Aturi y corre



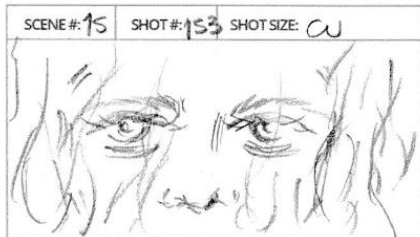
Itzuri se adentra a la milpa con



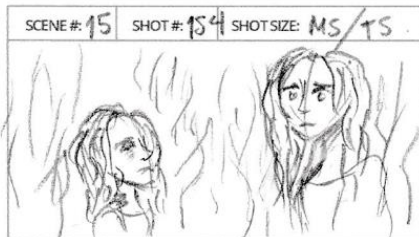
Aturi le persigue en la milpa



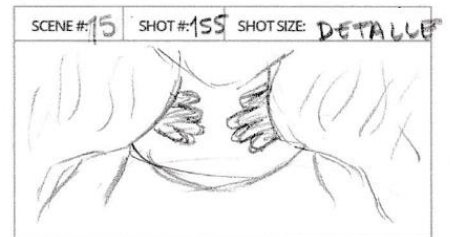
Itzuri se detiene, escucha los gritos



Ojos de la niña entre la milpa



Itzuri y la niña se ven de frente



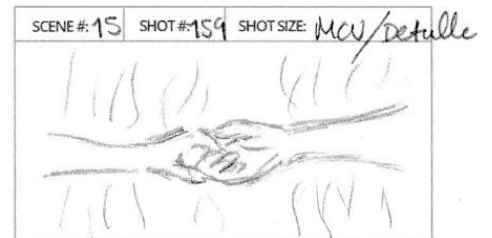
Marcas en el cabello de la niña



Itzuri se tranquiliza y observa a la niña



La niña la observa



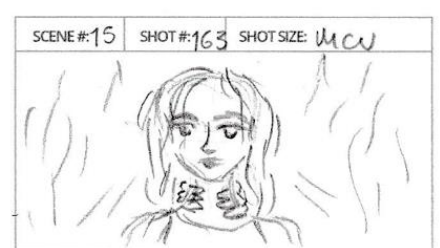
Ambos se toman de la mano



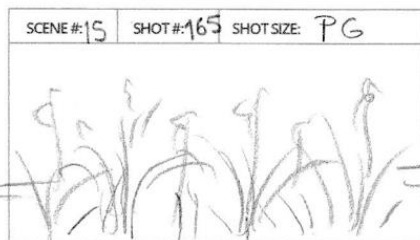
Itzuri llorando



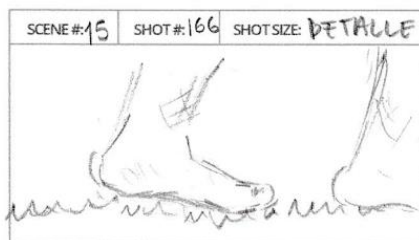
Las marcas en el cabello de la niña desaparecen



Dos manos toman a Itzuri del cabello.



Milpa en movimiento se detiene

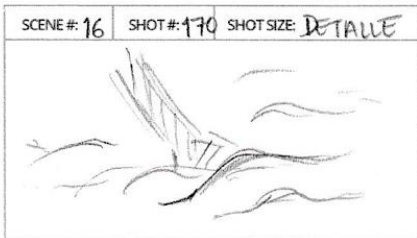


Pies suabos de Atari



Mano de Itzuri colgando

164



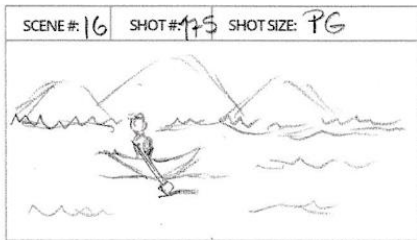
Olas del agua  
(LAGO) (remo)



Itzuri rema en el lago  
y deja caer el cuerpo de  
Itzuri



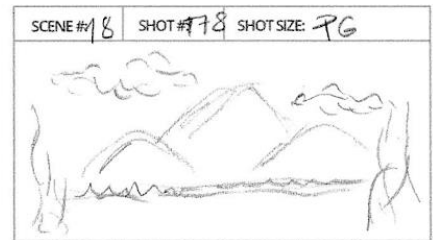
Atari ve el cuerpo  
descender



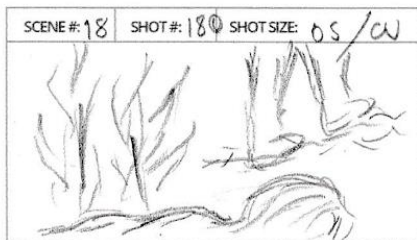
Atari rema de nuevo  
a la orilla



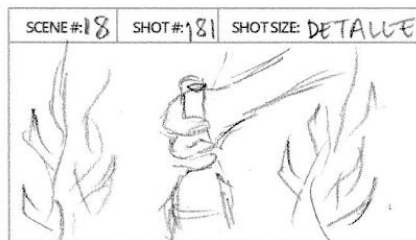
Itzuri suelta un grito  
ahogado debajo del agua  
→ CORTE A NEGRO



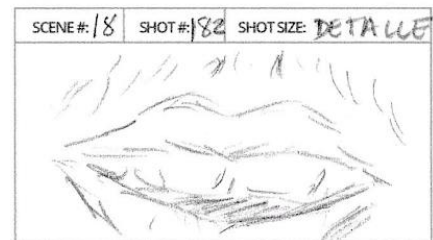
Vista del lago  
(insertos)



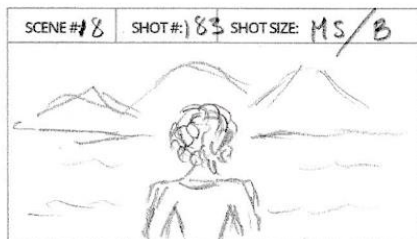
Siluetu de una mujer en  
el suelo, pies se alejan



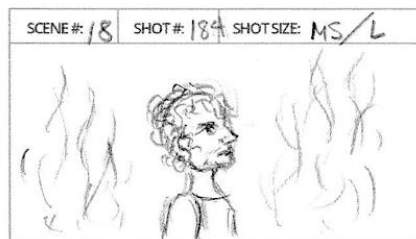
Botella en mano entre  
la milpa



Boca reseca, maldiciendo



Atari caminando hacia  
el lago



Atari se detiene  
en seco



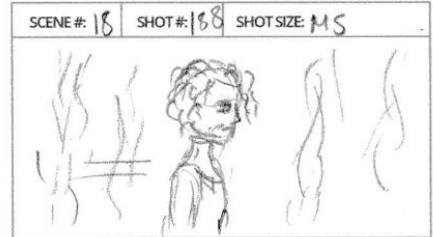
Vemos la figura de  
Itzuri en el lago



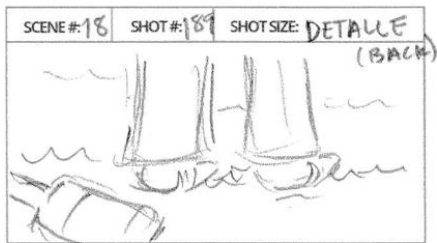
Atari observándola



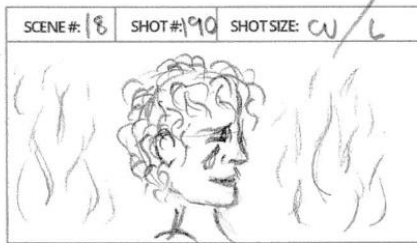
Itzuri con marcas en el cuello



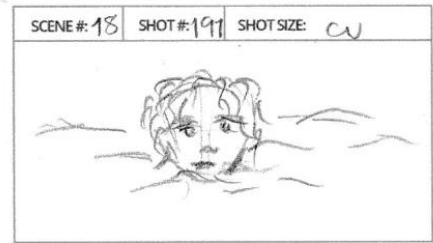
Atari camina hacia el lago



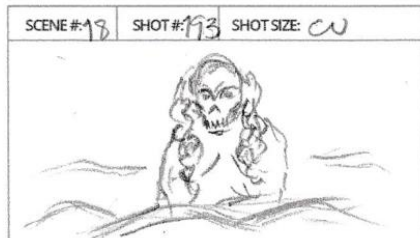
Atari deja caer su botella y sigue caminando



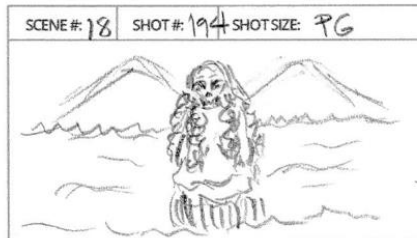
Atari caminando con lágrimas en los ojos



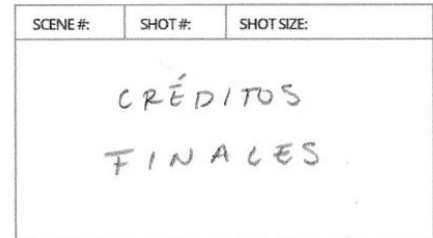
Seguimos a Atari hasta que se ahoga



Entre las olas del agua se desahora la MIRINKUA



La Mirinkua en el lago



# PLAN DE RODAJE

PLAN DE RODAJE - MIRINKUA								
PRIMER DÍA: 24 NOVIEMBRE 2023								
UBICACIÓN: Calle Segunda de Cantarito, Tzintzuntzan								
LLAMADO DE CREW: 6:30 AM EN MORELIA				LLAMADO TALENTO EN TZINTZUNTZAN: 8:30 AM - ITZURI Y ATARI				
12:30 PM - NIÑA								
HORA	ESCENA	PLANO	EXT/INT	TALENTO	ACCIÓN	SONIDO	LOCACIÓN	NOTAS
7:00 AM	SALIDA DE MORELIA							
8:00 AM	LLEGADA A TZINTZUNTZAN/BASE							
8:30 AM	COMPANY MOVE							
UBICACIÓN: Carretera Quiroga - Tepaltepec								
8:40 AM	SETEAR EQUIPO DE FOTO, ARTE Y CAMBIO DE VESTUARIO/MAQUILLAJE							
9:10 AM	5	54	INT	Itzuri	Itzuri está sentada en la cama bordando, tiene un flashback, escucha el silbido y sale de la troje	Sonido ambiental: Boom	TROJE/HABITACIÓN	*Planos 58 y 60 (insertos de Atari) se graban después. *Llevar una tela extra para cubrir la luz que salga de la puerta
		55						
		56						
		57						
		59						
		61						
9:40 AM	7	89	INT	Itzuri y Atari	Atari regaña a Itzuri por salir y le dice que tienen que casarse	Sonido directo diálogos: lavallier y boom	TROJE	*Plano 93 (inserto Itzuri en el lago se graba después)
		90						
		91						
		92						
		94						
		95						
		96						
		97						
10:40 AM	CAMBIO DE ESCENOGRAFÍA							
11:00 AM	10	114	INT	Itzuri y Atari	Atari e Itzuri están cenando y discuten	Sonido directo diálogos: lavallier	TROJE/COMEDOR	
		115						
		116						
		117						
		118						
		119						
		120						
121								
122								
12:00 p. m.	13	132	INT	Itzuri y Atari	Itzuri despierta, toma sus cosas y huye de la troje	Sonido ambiental/foleys: boom	TROJE/HABITACIÓN	*Ir por la niña
		133						
		134						
		135						
		136						
		137						
		138						
139								
12:15 p.m.	8	103	INT	Itzuri y Atari	Atari maltratando a Itzuri	Boom	TROJE/HABITACIÓN	INSERTO (FLASHBACK)
12:30 p.m.	5	58	INT	Atari	Mirada de Atari inexpresivo	Sin sonido		INSERTO (FLASHBACK)
12:45 p.m.	3	31	INT	Itzuri y señor	Itzuri tomando la mano de su papá	Sin sonido		INSERTO (FLASHBACK)
1:00 p. m.	12	129	INT	Itzuri, Atari y la niña	Itzuri está soñando y se aparece la niña	Sonido ambiental: boom	TROJE/HABITACIÓN	*Agua corre del espejo y alguien detrás del espejo para que lo tome con sus manos
		130						
		131						
1:30 p.m.	COMPANY MOVE							
UBICACIÓN: Calle Segunda de Cantarito, Tzintzuntzan								
2:00 p. m.	COMIDA/BREAK/RESPALDO							
3:30 p. m.	SETEAR EQUIPO FOTO/VESTUARIO Y MAQUILLAJE							
4:30 p. m.	14	140	EXT	Itzuri	Itzuri huyendo	Sonido ambiental: boom	SENDERO	*Tomar en cuenta el LUT para la corrección de color en post
		142						
		143						
5:10 p.m.	15	144	EXT	Itzuri, niña y Atari	Itzuri se esconde de Atari, se encuentra a la niña y Atari ahorca a Itzuri	Sonido ambiental: boom	CAMPO MILPA	*MAQUILLAJE: Quitar las marcas de manos a la niña y ponérselas a Itzuri  *Ir prendiendo fogata
		145						
		146						
		147						
		148						
		149						
		150						
		151						
		152						
		153						
		154						
		155						
		156						
		157						
		158						
159								
160								
161								
162								
163								
164								
165								
166								
167								
168								
6:20 PM	11	123	EXT	Atari	Atari cortando madera, fogata?	Sonido ambiental: boom	CAMPO	*Grabar de planos generales a planos cerrados *Se cambió por corta milpa con un machete *Regresar a la niña a su casa
		124						
		125						
		126						
		127						
		128						
7:00 PM	FIN PRIMER DÍA / CENA / RESPALDO							
9:00 PM	HORA DE DORMIR							



# MIRINKUA: CARPETA DE PRODUCCIÓN

PLAN DE RODAJE - MIRINKUA									
SEGUNDO DÍA: 25 NOVIEMBRE 2023									
UBICACIÓN: Calle Segunda de Cantarito, Tzintzuntzan									
LLAMADO DE CREW: 4:00 AM			LLAMADO TALENTO: 4:00 AM - MIRINGUA.			4:30 AM - ATARI E ITZURI			
			8:00 AM - TINSKANI			11:30 AM - NIÑA			
HORA	ESCENA	PLANO	EXT/INT	TALENTO	ACCIÓN	SONIDO	LOCACIÓN	NOTAS	
4:00 AM	MAQUILLAJE Y VESTUARIO								
5:00 AM	COMPANY MOVE / SETEO DE FOTO								
UBICACIÓN: Carretera Quiroga - Tepaltepec									
6:10 AM	18	178	EXT	Atari, Itzuri y Miringua	Atari está ebrio, acaba de abusar de una chica, después se encuentra con la figura de Itzuri en medio del lago, camina hacia ella hipnotizado, se ahoga y de pronto Itzuri se transforma en la Miringua.	Sonido ambiental y diálogos: BOOM	LAGO	*Caracterizar a Camila de la Miringua y a Abri para hacer el cambio de personaje rápido. *Tener a una chica para que esté tirada en el suelo *Alistar MESA o PADEL dentro del agua para que se suba Camila *Crew: Foto y Sonido con TRAJE DE BAÑO *Montar la jaula a la cámara *Ir a traer a Citlali (Tinskani de Morelia)	
		179							
		180							
		181							
		182							
		183							
		184							
		185							
		185.1							
		186							
		187							
		188							
		189							
		189.1							
		190							
		191							
		192							
		193							
194									
194.1									
7:10 AM	COMPANY MOVE								
8:00 AM	CAMBIO DE VESTUARIO Y MAQUILLAJE/EQUIPO ACUÁTICO/SETEO EQUIPO DE FOTO								
UBICACIÓN: Calle Segunda de Cantarito, Tzintzuntzan									
8:30 AM	1	1	EXT	Itzuri y Tinskani	Itzuri está en una canoa dentro del lago y Tinskani la interrumpe	Sonido ambiental y diálogos: BOOM	LAGO	*Crew foto y sonido: Va en el padel	
		2							
		3							
		4							
		5							
		6							
		7							
		8							
		9							
		10							
		11							
		12							
9:30 AM	CAMBIO DE VESTUARIO Y MAQUILLAJE								
9:50 AM	9	109	INT	Itzuri y Tinskani	Itzuri se prueba su vestido de novia y conversa con su mamá	Diálogos: BOOM	TROJE/HABITACIÓN	*Cubrir rendijas de luz con telas por fuera	
		110							
		111							
		112							
		113							
10:30 AM	7	93	EXT	Itzuri	Itzuri forcejeando en el agua	Boom	LAGO	*INSERTO DE LA ESCENA 7 (FLASHBACK)	
10:50 AM	ALMUERZO/REGRESAR A CITLALI Y A CAMILA A MORELIA								
11:30 AM	VESTUARIO Y MAQUILLAJE/SETEO DE FOTO								
12:00 PM	4	40	EXT	Itzuri, niña y Atari	Atari se roba a Itzuri	Sonido ambiental: Boom	SENDERO	*Recoger a la niña antes	
		41							
		42							
		43							
		44							
		45							
		46							
		47							
		48							
		49							
		50							
		51							
		52							
		53							
1:30 p. m.	BREAK/RESPALDO								
4:20 p. m.	COMPANY MOVE								
UBICACIÓN: Carretera Quiroga - Tepaltepec									
4:30 p. m.	SETEO FOTO/VESTUARIO Y MAQUILLAJE								
5:10 p. m.	6	62	EXT	Itzuri, niña y Atari	Itzuri sale de la troje, ve a la niña, la persigue hasta el lago y Atari la descubre y la regaña	Sonido ambiental y diálogos: Boom	CAMPO/LAGO		
		63							
		64							
		65							
		66							
		67							
		68							
		69							
		70							
		71							
		72							
		73							
		74							
		75							
		76							
		77							
		78							
		79							
80									
81									
82									
83									
84									
85									
86									
87									
88									
6:30 PM	FIN SEGUNDO DÍA / COMPANY MOVE								
7:30 p. m.	CENA								
9:00 p. m.	HORA DE DORMIR								



MIRINKUA: CARPETA DE PRODUCCIÓN

PLAN DE RODAJE - MIRINKUA								
TERCER DÍA: 26 NOVEMBRE 2023								
UBICACION: Calle Segunda de Cantarito, Tzintzuntzan								
LLAMADO DE CREW: 5:00 AM				LLAMADO TALENTO: 5:00 AM - ATARI				
9:00 AM - KÚKUTI E ITZURI								
HORA	ESCENA	PLANO	EXT/INT	TALENTO	ACCIÓN	SONIDO	LOCACIÓN	NOTAS
5:00 a.m.	SETEO DE FOTO/MAQUILLAJE VESTUARIO/EQUIPO ACUÁTICO							
6:20 a.m.	16	169	EXT	Atari	Atari arroja el cadáver de Itzuri al lago	Lavalier para Atari?	LAGO	*Tener listo dummy cadáver
		170						
		171						
		172						
		173						
		174						
175								
6:20 a.m.	Sonido ambiental: Boom							
7:10 a.m.	BREAK/DESAYUNO							
9:00 a.m.	MAQUILLAJE Y VESTUARIO / SETEO DE FOTO							
9:30 a.m.	2	13	EXT	Itzuri y Kúkuti	Itzuri va caminando con el pan y se encuentra con Kúkuti	Sonido ambiental: Boom	SENDERO	
		14						
		15						
		16						
		17						
		18						
		19						
		20						
		21						
9:30 a.m.	Diálogos: Lavaliers							
10:30 a.m.	COMPANY MOVE							
10:50 a.m.	3	22	EXT	Itzuri y Kúkuti	Itzuri y Kúkuti hablan sobre sus ganas de salir del pueblo y la situación con Atari	Boom y lavaliers	CERRO	
		23						
		24						
		25						
		26						
		27						
		28						
		29						
		30						
		31						
		32						
		33						
		34						
		35						
36								
37								
38								
39								
12:00 p.m.	COMPANY MOVE							
12:20 p.m.	BREAK/RESPALDO/CHECK OUT							
5:00 p.m.	COMPANY MOVE							
5:20 p.m.	8	98	EXT	Itzuri y Kúkuti	Itzuri y Kúkuti platican sobre su boda y su abuso doméstico, se despiden	Boom y lavaliers	CERRO	
		99						
		100						
		101						
		102						
		103						
		104						
		105						
		106						
		107						
108								
6:20 p.m.	FIN DEL RODAJE / REGRESO A MORELIA							

# BREAKDOWN

## CORTOMETRAJE: MIRINKUA

Fecha: \_\_\_\_\_  
 Escena: 1  
 No. Página: 1  
 Día/Noche: Día  
 Duración: 31 "

1	EXT	LAGO	DÍA
---	-----	------	-----

*Itzuri está sentada en su canoa dentro del lago cantando una pirekua. Se escuchan los sonidos del viento y el cantar de los pájaros a su alrededor. Ella está terminando de bordar la figura de un colorido colibrí sobre una servilleta de tela.*

<b>TALENTO</b>
Itzuri Tinskani
<b>EXTRAS / BITS</b>

<b>ARTE / DECO</b>
Canoa

<b>PROPS</b>
Servilleta de tela con bordado de colibrí Hilo y aguja Remos

<b>VESTUARIO</b>
Indumentaria tradicional femenina completa (x2)

<b>MAQUILLAJE / PEINADOS</b>
Maquillaje natural Cabello trenzado

<b>VEHÍCULOS / ANIMALES</b>
Lancha (equipo de producción)

<b>SONIDO / MÚSICA</b>
Viento, agua, cantar de los pájaros Itzuri canta una pirekua

<b>EFFECTOS ESPECIALES</b>

<b>EQUIPO ESPECIAL</b>
Ronin

### NOTAS DE PRODUCCIÓN

\*Lancha aparte para cámara.



**CORTOMETRAJE: MIRINKUA**

Fecha: \_\_\_\_\_  
 Escena: 2  
 No. Página: 1  
 Día/Noche: Día  
 Duración: 32"

<b>2</b>	<b>EXT</b>	<b>SENDERO</b>	<b>DÍA</b>
----------	------------	----------------	------------

*Itzuri está caminando tranquilamente por un camino lleno de árboles y se encuentra con Kúkuti*

<b>TALENTO</b>
Itzuri Kúkuti
<b>EXTRAS / BITS</b>

<b>ARTE / DECO</b>
Sendero Árboles

<b>PROPS</b>
Canasta Pan

<b>VESTUARIO</b>
Indumentaria tradicional femenina completa (x2)

<b>MAQUILLAJE / PEINADO</b>
Maquillaje natural Cabello trenzado

<b>VEHÍCULOS / ANIMALES</b>

<b>SONIDO / MÚSICA</b>
Silbido de un colibrí

<b>EFFECTOS ESPECIALES</b>

<b>EQUIPO ESPECIAL</b>

<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>

**CORTOMETRAJE: MIRINKUA**

Fecha: \_\_\_\_\_  
 Escena: 3  
 No. Página: 2 a 3  
 Día/Noche: Día  
 Duración: 1' 54"

**3      EXT      CERRO      DÍA**

*Itzuri y Kúkuti están sentadas sobre el pasto con una vista hacia las inmensas montañas, hay algunos árboles alrededor y ambas comen una pieza de pan.*

<b>TALENTO</b>
Itzuri Kúkuti
<b>EXTRAS / BITS</b>

<b>ARTE / DECO</b>
Montañas Árboles

<b>PROPS</b>
Pan Flor

<b>VESTUARIO</b>
Indumentaria tradicional femenina completa (x2)

<b>MAQUILLAJE / PEINADOS</b>
Maquillaje natural Cabello trenzado

<b>VEHÍCULOS / ANIMALES</b>

<b>SONIDO / MÚSICA</b>
Sonidos del bosque Viento

<b>EFFECTOS ESPECIALES</b>

<b>EQUIPO ESPECIAL</b>

<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>
*Inserto de Itzuri tomando la mano inmóvil de su padre

**CORTOMETRAJE: MIRINKUA**

Fecha: \_\_\_\_\_  
 Escena: 4  
 No. Página: 4  
 Día/Noche: Día  
 Duración: 1' 02"

<b>4</b>	<b>EXT</b>	<b>SENDERO</b>	<b>DÍA</b>
----------	------------	----------------	------------

*Itzuri va caminando sola por el camino de vuelta a su casa. Se encuentra con la aparición de la niña, pero desaparece cuando llega Atari y se la roba.*

TALENTO
Itzuri Niña Atari
EXTRAS / BITS

ARTE / DECO
Árboles Sendero

PROPS
Canasta llena de pan Trozos de madera

VESTUARIO
<b>Itzuri:</b> Indumentaria tradicional femenina completa con rebozo
<b>Niña:</b> Camisón blanco mojado
<b>Atari:</b> Indumentaria tradicional masculina completa

MAQUILLAJE / PEINADOS
<b>Itzuri:</b> Natural, cabello trenzado
<b>Niña:</b> Ojeras, marcas en el cuello, cabello suelto y mojado
<b>Atari:</b> Natural, sombrero

VEHÍCULOS / ANIMALES

SONIDO / MÚSICA
Viento

EFECTOS ESPECIALES

EQUIPO ESPECIAL

NOTAS DE PRODUCCIÓN

**CORTOMETRAJE: MIRINKUA**

Fecha: \_\_\_\_\_  
 Escena: 5  
 No. Página: 5  
 Día/Noche: Noche  
 Duración: 21"

**5 INT TROJE/HABITACIÓN NOCHE**

*Itzuri está sentada al borde de la cama, bordando la figura de un colibrí dentro de una jaula sobre su servilleta de tela. Escucha un silbido y sale de la troje.*

<b>TALENTO</b>
Itzuri
<b>EXTRAS / BITS</b>

<b>ARTE / DECO</b>
Cama Cuadros Decoraciones tradicionales purépechas Cobija Almohadas Ventana Puerta Velas

<b>PROPS</b>
Servilleta de tela bordada Hilo y aguja Rebozo

<b>VESTUARIO</b>
Indumentaria tradicional femenina completa con rebozo

<b>MAQUILLAJE / PEINADOS</b>
Natural, cabello suelto

<b>VEHÍCULOS / ANIMALES</b>

<b>SONIDO / MÚSICA</b>
Respiración agitada, gemidos masculinos  Silbido de colibrí

<b>EFFECTOS ESPECIALES</b>

<b>EQUIPO ESPECIAL</b>
Iluminación fría para la ventana Iluminación cálida para interior (velas)

<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>
*Insertos del rostro de Atari

**CORTOMETRAJE: MIRINKUA**

Fecha: \_\_\_\_\_  
 Escena: 6  
 No. Página: 5 a 6  
 Día/Noche: Noche  
 Duración: 1' 06"

**6 EXT CAMPO/LAGO Noche**

*Itzuri sale y observa a la niña de camión blanco, con la ropa y el cabello húmedo, descalza de pie a unos cuantos metros de ella, mirándola fijamente. La persigue pero Atari la sorprende y la regaña.*

TALENTO
Itzuri Niña Atari
EXTRAS / BITS

ARTE / DECO
Pasto Lago/Agua

PROPS

VESTUARIO
<b>Itzuri:</b> Indumentaria tradicional femenina completa con rebozo
<b>Niña:</b> Camión blanco mojado
<b>Atari:</b> Indumentaria tradicional masculina completa con poncho

MAQUILLAJE / PEINADOS
<b>Itzuri:</b> Natural, cabello suelto
<b>Niña:</b> Ojeras, marcas en el cuello, cabello suelto y mojado
<b>Atari:</b> Natural, sombrero

VEHÍCULOS / ANIMALES

SONIDO / MÚSICA
Música de tensión

EFECTOS ESPECIALES

EQUIPO ESPECIAL
Iluminación fría
Ronin
Fuente de luz
Esxtensiones

NOTAS DE PRODUCCIÓN
Llevar cobijas para abrigar a los actores entre tomas.

**CORTOMETRAJE: MIRINKUA**

Fecha: \_\_\_\_\_  
 Escena: 7  
 No. Página: 6 a 7  
 Día/Noche: Noche  
 Duración: 41"

<b>7</b>	<b>INT</b>	<b>TROJE</b>	<b>NOCHE</b>
----------	------------	--------------	--------------

*Ambos entran a la troje y él cierra la puerta de golpe. Itzuri sigue muy agitada y Atari intenta tranquilizarse. Le dice que tienen que casarse.*

TALENTO
Atari Itzuri
EXTRAS / BITS

ARTE / DECO
Mesa Sillas Cuadros Decoración tradicional purépecha Puerta Velas

PROPS

VESTUARIO
<b>Itzuri:</b> Indumentaria tradicional femenina completa con rebozo
<b>Atari:</b> Indumentaria tradicional masculina completa con poncho

MAQUILLAJE / PEINADOS
<b>Itzuri:</b> Natural, cabello suelto
<b>Atari:</b> Natural, sombrero

VEHÍCULOS / ANIMALES

SONIDO / MÚSICA

EFECTOS ESPECIALES

EQUIPO ESPECIAL
Iluminación cálida

**NOTAS DE PRODUCCIÓN**

\*Inserto de Itzuri forcejeando en el lago por no ahogarse.



**CORTOMETRAJE: MIRINKUA**

Fecha: \_\_\_\_\_  
 Escena: 8  
 No. Página: 7 a 8  
 Día/Noche: Atardecer  
 Duración: 1' 12"

**8 EXT CERRO ATARDECER**

*Itzuri y Kúkuti están sentadas sobre un tronco, el sol se está escondiendo entre las montañas enfrente de ellas.*

TALENTO
Itzuri Kúkuti
EXTRAS / BITS

ARTE / DECO
Montañas Árboles Tronco

PROPS
Morral

VESTUARIO
Indumentaria tradicional femenina completa con rebozo(x2)

MAQUILLAJE / PEINADOS
Maquillaje natural Cabello trenzado

VEHÍCULOS / ANIMAL

SONIDO / MÚSICA
Sonidos del bosque Viento

EFECTOS ESPECIALES

EQUIPO ESPECIAL

NOTAS DE PRODUCCIÓN
*Inserto de Atari gritándole a Itzuri de manera violenta

**CORTOMETRAJE: MIRINKUA**

Fecha: \_\_\_\_\_  
 Escena: 9  
 No. Página: 8 a 9  
 Día/Noche: Día  
 Duración: 1' 02"

<b>9</b>	<b>INT</b>	<b>TROJE/HABITACIÓN</b>	<b>DÍA</b>
----------	------------	-------------------------	------------

*Itzuri está mirándose frente a un espejo. Se prueba su vestido tradicional de novia, llega Tinskani y hablan.*

<b>TALENTO</b>
Itzuri  Tinskani
<b>EXTRAS / BITS</b>

<b>ARTE / DECO</b>
Espejo Decoración tradicional purépecha Cuadros

<b>PROPS</b>
Collar de plumas

<b>VESTUARIO</b>
<b>Itzuri:</b> Vestido tradicional de novia completo, collar de plumas <b>Tinskani:</b> Indumentaria tradicional femenina completa

<b>MAQUILLAJE / PEINADOS</b>
<b>Itzuri:</b> Natural, cabello suelto <b>Tinskani:</b> Natural, cabello trenzado

<b>VEHÍCULOS / ANIMALES</b>

<b>SONIDO / MÚSICA</b>

<b>EFFECTOS ESPECIALES</b>

<b>EQUIPO ESPECIAL</b>

<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>

**CORTOMETRAJE: MIRINKUA**

Fecha: \_\_\_\_\_  
 Escena: 10  
 No. Página: 9 a 10  
 Día/Noche: Noche  
 Duración: 49"

**10 INT TROJE/COMEDOR Noche**

*Itzuri y Atari están terminando de cenar. Tiene una fuerte discusión.*

TALENTO
Itzuri Atari
EXTRAS / BITS

ARTE / DECO
Mesa Sillas Mantel Jarrón con flores frescas Botella de tequila Decoración tradicional purépecha Cuadros Velas

PROPS
Platos Cubiertos Comida (?) Caballitos para tequila Collar de plumas

VESTUARIO
<b>Itzuri:</b> Indumentaria tradicional femenina completa
<b>Atari:</b> Indumentaria tradicional masculina completa

MAQUILLAJE / PEINADOS
<b>Itzuri:</b> Natural, cabello trenzado
<b>Atari:</b> Natural

VEHÍCULOS / ANIMALES

SONIDO / MÚSICA

EFECTOS ESPECIALES

EQUIPO ESPECIAL
Iluminación cálida (velas)

**NOTAS DE PRODUCCIÓN**

Que el collar sea de un material NO muy resistente para que se rompa con facilidad.

**CORTOMETRAJE: MIRINKUA**

Fecha: \_\_\_\_\_  
 Escena: 11  
 No. Página: 10  
 Día/Noche: Noche  
 Duración: 19"

<b>11</b>	<b>EXT</b>	<b>CAMPO</b>	<b>Noche</b>
-----------	------------	--------------	--------------

*Atari está cortando pedazos de madera con un hacha sobre una base de árbol violentamente.*

<b>TALENTO</b>
Atari
<b>EXTRAS / BITS</b>

<b>ARTE / DECO</b>
Exterior naturaleza Base de árbol

<b>PROPS</b>
Hacha Trozos de madera

<b>VESTUARIO</b>
Indumentaria tradicional masculina completa

<b>MAQUILLAJE / PEINADOS</b>
Natural, cabello desaliñado

<b>VEHÍCULOS / ANIMALES</b>

<b>SONIDO / MÚSICA</b>
Música de tensión Respiración agitada

<b>EFFECTOS ESPECIALES</b>

<b>EQUIPO ESPECIAL</b>
Iluminación fría Fuente de luz Extensiones

<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>

**CORTOMETRAJE: MIRINKUA**

Fecha: \_\_\_\_\_  
 Escena: 12  
 No. Página: 10  
 Día/Noche: Madrugada  
 Duración: 12"

**12 INT TROJE/HABITACIÓN MADRUGADA (SUEÑO)**

*Atari está profundamente dormido en la cama. Itzuri está recostada a su lado con los ojos abiertos, observándose a sí misma desde el espejo que está recargado en la pared en frente de ella. Se le aparece la niña.*

TALENTO
Itzuri Atari
EXTRAS / BITS

ARTE / DECO
Cama Almohadas Cobija Espejo Decoración purépecha Cuadros

PROPS

VESTUARIO
<b>Itzuri:</b> Camisón blanco <b>Atari:</b> Ropa interior

MAQUILLAJE / PEINADOS
Natural, cabello suelto

VEHÍCULOS / ANIMALES

SONIDO / MÚSICA
Música de tensión

EFECTOS ESPECIALES
Agua corriendo del espejo

EQUIPO ESPECIAL
Iluminación fría

NOTAS DE PRODUCCIÓN

**CORTOMETRAJE: MIRINKUA**

Fecha: \_\_\_\_\_  
 Escena: 13  
 No. Página: 10 a 11  
 Día/Noche: Madrugada  
 Duración: 20"

**13 INT TROJE/HABITACIÓN MADRUGADA**

*Itzuri se despierta de golpe. Escucha el silbido y huye de la troje abandonando a Atari*

TALENTO
Itzuri Atari
EXTRAS / BITS

ARTE / DECO
Cama Almohadas Cobija Decoración purépecha Cuadros

PROPS
Morral

VESTUARIO
<b>Itzuri:</b> Camisón blanco, rebozo, huaraches <b>Atari:</b> Ropa interior

MAQUILLAJE / PEINADOS
Natural, cabello suelto

VEHÍCULOS / ANIMALES

SONIDO / MÚSICA
Silbido de colibrí

EFECTOS ESPECIALES

EQUIPO ESPECIAL
Iluminación fría

NOTAS DE PRODUCCIÓN

**CORTOMETRAJE: MIRINKUA**

Fecha: \_\_\_\_\_  
 Escena: 14  
 No. Página: 13  
 Día/Noche: Madrugada  
 Duración: 27"

**14 EXT SENDERO MADRUGADA**

*Itzuri está caminando a paso rápido con la respiración agitada y mirando hacia todos lados siguiendo el sonido del silbido. De pronto escucha a Atari llamarla.*

<b>TALENTO</b>
Itzuri
<b>EXTRAS / BITS</b>

<b>ARTE / DECO</b>
Árboles Sendero

<b>PROPS</b>
Morral

<b>VESTUARIO</b>
Itzuri: Camisón blanco, rebozo, huaraches

<b>MAQUILLAJE / PEINADOS</b>
Natural, cabello suelto

<b>VEHÍCULOS / ANIMALES</b>

<b>SONIDO / MÚSICA</b>
Sonidos nocturnos Silbido de colibrí Gritos de Atari

<b>EFFECTOS ESPECIALES</b>

<b>EQUIPO ESPECIAL</b>
Iluminación fría Fuente de luz Extensiones Ronin

<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>
Llevar cobijas para abrigar a los actores entre tomas.

**CORTOMETRAJE: MIRINKUA**

Fecha: \_\_\_\_\_  
 Escena: 15  
 No. Página: 11 a 12  
 Día/Noche: Madrugada  
 Duración: 1' 01"

**15 EXT CAMPO DE MILPA MADRUGADA**

*Itzuri se esconde entre la milpa, se encuentra con la niña pero Atari la ahorca.*

TALENTO
Itzuri Niña Atari
EXTRAS / BITS

ARTE / DECO
Milpa

PROPS
Morral

VESTUARIO
<b>Itzuri:</b> Camisón blanco, rebozo, huaraches
<b>Atari:</b> Camisa base blanca, pantalón de manta y huaraches
<b>Niña:</b> Camisón blanco mojado

MAQUILLAJE / PEINADOS
<b>Itzuri:</b> Natural, cabello suelto, sudada
<b>Niña:</b> Natural, cabello suelto mojado, marcas en el cuello
<b>Atari:</b> Ropa sucia, cabello desaliñado

VEHÍCULOS / ANIMALES

SONIDO / MÚSICA
Gritos de Atari
Música de tensión
Sonidos nocturnos
Perros ladrando
Gritos ahogados de Itzuri

EFECTOS ESPECIALES
Las marcas en el cuello pasan de la niña a Itzuri

EQUIPO ESPECIAL
Iluminación fría
Fuente de luz
Extensiones
Ronin

NOTAS DE PRODUCCIÓN
Llevar cobijas para abrigar a los actores entre tomas. Checar el acomodo de luces para adentro de la milpa (cenital?)



**CORTOMETRAJE: MIRINKUA**

Fecha: \_\_\_\_\_  
 Escena: 16  
 No. Página: 12  
 Día/Noche: Madrugada  
 Duración: 18"

**16      EXT                      LAGO                      MADRUGADA**

*Atari rema desesperadamente sobre una canoa, con el cuerpo de Itzuri y la arroja al lago.*

TALENTO
Atari
EXTRAS / BITS

ARTE / DECO
Canoa Remos

PROPS
Cadáver falso envuelto en una manta amarrado con piedras

VESTUARIO
Camisa base blanca, pantalón de manta y huaraches

MAQUILLAJE / PEINADO
Natural, cabello desaliñado, ropa sucia

VEHÍCULOS / ANIMALES
Lancha (equipo de producción)

SONIDO / MÚSICA
Sonidos del agua Respiración agitada de Atari Música melancólica/tensión

EFECTOS ESPECIALES

EQUIPO ESPECIAL
Salvavidas Fuente de luz Extensiones Iluminación fría Ronin

NOTAS DE PRODUCCIÓN
Llevar cobijas para abrigar a los actores entre tomas. *Lancha aparte para cámara e iluminación *Checar el acomodo de luces lejos de la canoa y la conexión

**CORTOMETRAJE: MIRINKUA**

Fecha: \_\_\_\_\_  
 Escena: 18  
 No. Página: 13  
 Día/Noche: Día  
 Duración: 38"

<b>18</b>	<b>EXT</b>	<b>CAMPO/LAGO</b>	<b>AMANECER</b>
<i>Aparece Atari saliendo desde la milpa, está muy ebrio. Ve la figura de Itzuri en el lago, camina hacia ella hasta hundirse y cuando vuelve la cámara a la superficie vemos a la MIRINGUA</i>			

<b>TALENTO</b>
Atari Itzuri Miringua
<b>EXTRAS / BITS</b>
Mujer

<b>ARTE / DECO</b>
Milpa Lago Neblina

<b>PROPS</b>
Botella de cerveza vacía

<b>VESTUARIO</b>
<b>Atari:</b> Camiseta, pantalón de mezclilla sucio desgastado
<b>Itzuri:</b> Camisón blanco
<b>Miringua:</b> Máscara de huesos, rebozo, vestido largo con caída

<b>MAQUILLAJE / PEINADOS</b>
<b>Atari:</b> barba, cabello desaliñado
<b>Itzuri:</b> Ojeras, marcas en el cuello, cabello suelto mojado
<b>Miringua:</b> Máscara, cabello trenzado

<b>VEHÍCULOS / ANIMALES</b>
-----------------------------

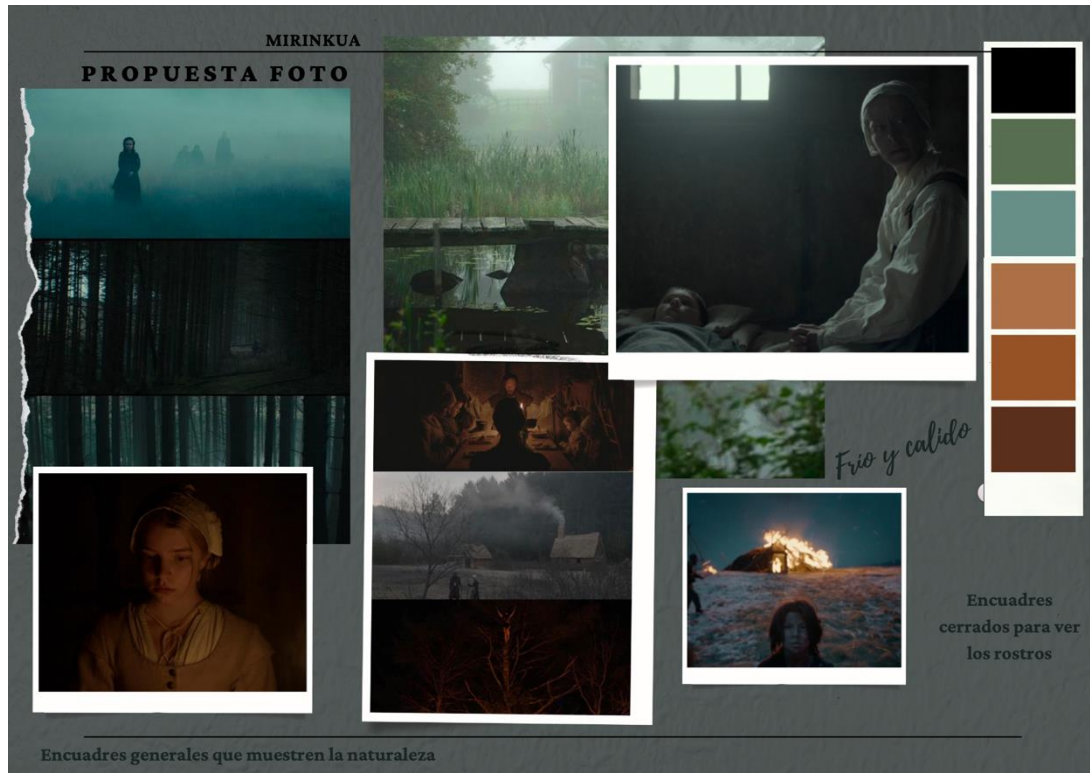
<b>SONIDO / MÚSICA</b>
Música de tensión/onírica Silbido de colibrí

<b>EFFECTOS ESPECIALES</b>
*La figura de Itzuri y la Miringua están sostenidas sobre el lago
*Neblina

<b>EQUIPO ESPECIAL</b>
Jaula para cámara
Máquina de humo
Fuente de luz
Extensiones
Mesa
Iluminación fría

<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>
*Poner una mesa debajo del agua para sostener a las actrices. (Jugar con la perspectiva de la cámara para simular que están muy al fondo en el lago)

# PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA



# PROPUESTA DE ARTE (MOODBOARD)



## PROPUESTA DE VESTUARIO

Los purépechas son una de las cuatro etnias indígenas que se pueden encontrar dentro del estado de Michoacán, siendo está la más representativa del estado. Generalmente viven en las zonas montañosas y cercanas a los lagos. Caracterizada por su vistoso colorido, la vestimenta purépecha, no solo es la más sobresaliente de las cuatro etnias indígenas del estado mexicano de Michoacán, sino que representa el traje típico de toda la región. Con la colonización, el pueblo obtuvo el nombre de tarasco o tarasca, pero hace algunas décadas han logrado recuperar su nombre original. Los integrantes de esta etnia representan el 10% de la población del estado de Michoacán.

La razón por la que la vestimenta típica de las mujeres purépechas es uno de los vestuarios autóctonos más conocidos en todo el país y a nivel internacional es que las mujeres siguen usándolos con mucho orgullo en su día a día, por lo que no es muy raro ver que la gente los use cuando sale. Es importante tener en cuenta que se puede encontrar una gran diferencia de una región a otra, especialmente en el caso de la vestimenta de las mujeres, aunque tengan las mismas bases. El vestido de las mujeres llama la atención por el delantal, el cual se usa encima de una pesada blusa y una falda larga. Un detalle importante de este traje es la correa tejida, que en algunas regiones suelen usarse dos. Por su parte, el traje típico de los hombres es mucho más sencillo, careciendo de personalidad cuando se compara con el de las mujeres.

### **Vestimenta típica de los purépechas para mujeres**

Sabanilla es de forma rectangular, la cual se cose a mano con lana, la finalidad de estas faldas era cubrir y abrigar durante toda la noche a la familia, por lo que su nombre proviene de su uso. Sin embargo las mujeres la usaban en la cintura sujetándola así con un ceñidor lo cual dejaba salir un aproximado de 20 centímetros de tela la cual se volteaba formando el rollo, del cual hablaremos un poco más adelante. Zagalejo es otro tipo de falda purépecha, también tejida con lana, está por su parte lleva hacia arriba una tira de color muy fuerte y hacia abajo una cenefa, la cual permite la protección del roce con el suelo. Se encuentra diseñada con angostos pliegues los cuales se montan sobre una pretina, la cual se amarra a la cintura. Con este tipo de falda también es posible la formación del rollo, además quedan 20 cm de tela los cuales se doblan hacia afuera. El famoso rollo, éste se encuentra en la espalda de la vestimenta de la mujer, y su función es permitir que la mujer logre llevar dentro un bebe, un haz de leña o una canasta de frutas. Por otra parte las enaguas de color blanco, se ubican debajo de la falda de la mujer, las cuales poseen dibujos de flores y animales.

### **Vestimenta típica de los purépechas para hombres**

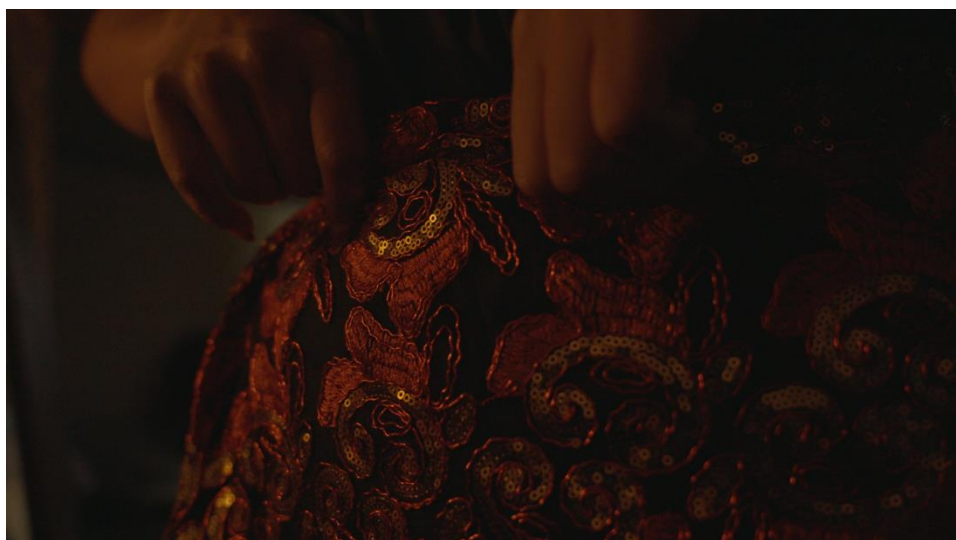
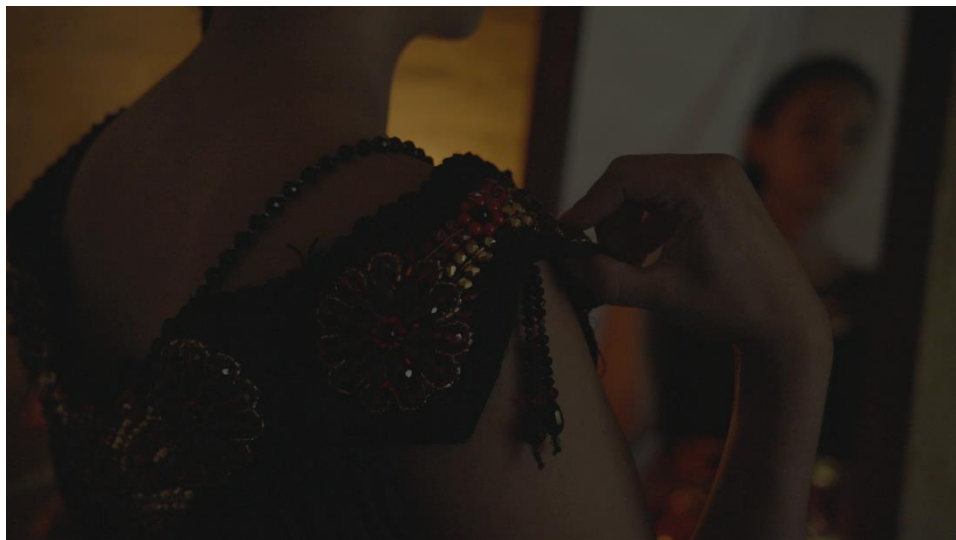
La vestimenta de los hombres es mucho más sencilla que la de las mujeres, esta consiste en: Una faja de lana, la cual es tejida a mano y se utiliza sobre el traje de manta, y en la cabeza usan un sombrero el cual también es tejido por ellos mismo con petate o tubos de trigo. Esta es la vestimenta diaria de todos los purépechas, algunos de ellos aún se visten de la misma manera conservando sus tradiciones.

Los hombres usan un traje de manta que se hace con tela de algodón que no pasa por el proceso de blanqueamiento. Encima del traje se usa una faja tejida a mano y el traje se complementa con un sombrero que puede estar hecho de tubo de trigo o de petate. El calzado típico de los hombres, al igual que las mujeres, son los huaraches hechos con cuero tejido. Por su parte, el hombre se viste con un traje de camisa y pantalón confeccionado en algodón, y encima utiliza una faja tejida a mano, acompañado de un sombrero hecho en fibra de petate. En ambos casos, el calzado son los huaraches o sandalias de cuero tejido.

Siendo uno de los trajes típicos mexicanos más conocidos en el mundo, la vestimenta purépecha lleva consigo la riqueza de los procesos históricos, sociales y culturales que enorgullecen a este pueblo precolombino. En la actualidad los hombres purépechas han ido cambiando estos elementos de su vestimenta por ropa occidental, como pantalones, calzado y chaquetas. El único elemento de su vestimenta típica que conservan es el sombrero, usando uno para uso diario y otro para fiestas o eventos importantes.

## Itzuri





## Itzuri y Kúkuti





## Atari



## Tinskani





MIRINKUA  
CORTOMETRAJE

DISEÑO DE PERSONAJE

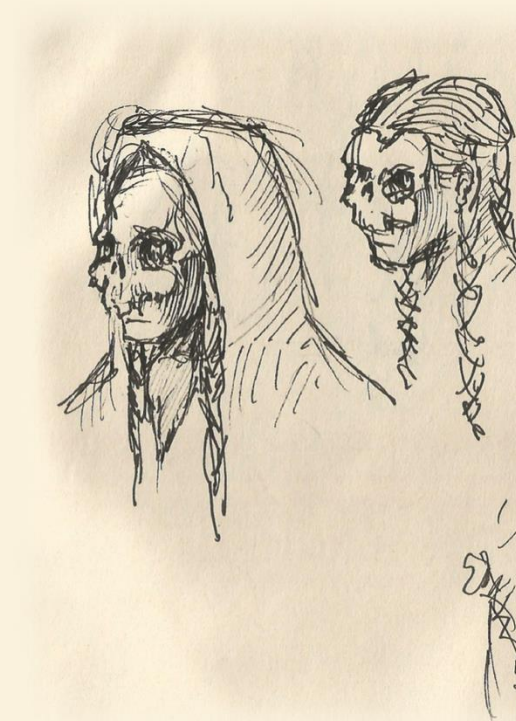
ROBERTO DÍAZ

2023

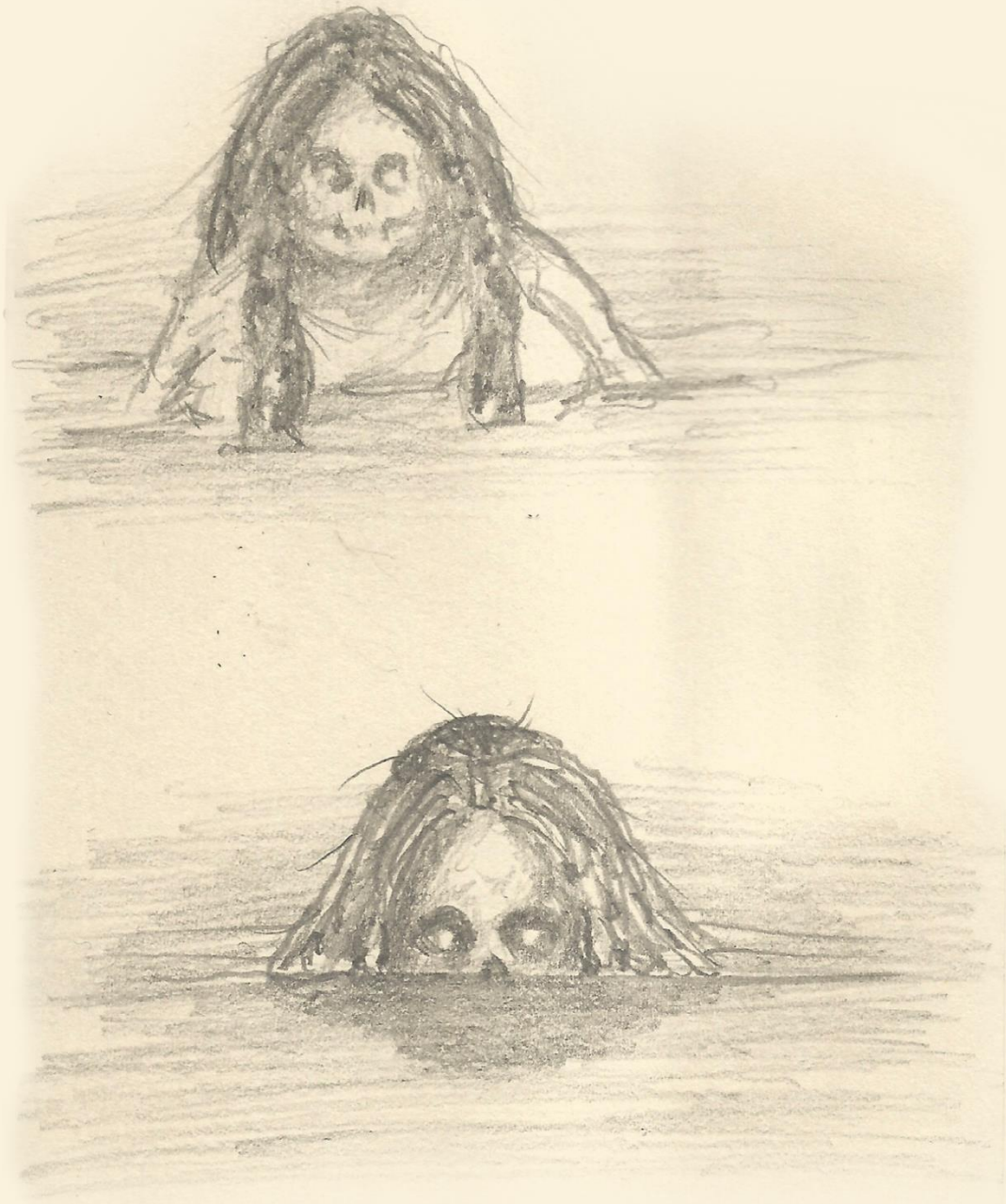
MIRINKUA:

UNA ENTIDAD PREHISPÁNICA ATERRADORA.  
MÓRBIDA Y BESTIAL, MUY GORDA Y CON  
TRENZAS PÚTRIDAS. UNA AMALGAMA DE LA  
LLORONA, LA MUERTE Y LA SIKUÁMECHA  
(BRUJA) ANCIANA DE LA CULTURA PURÉPECHA.

# PROCESO DE BOCETAJE







# MORFOLOGÍA





# CABEZA





PRUEBAS DE VESTUARIO  
Y APARIENCIA









PROPUESTA

## PROPUESTA DE MAQUILLAJE

El maquillaje ayuda a contextualizar en el tiempo y psicológicamente a los personajes de una producción audiovisual. Por otro lado, constituyen en sí mismos un arte y una técnica. La piel se constituye así como superficie simbólica que nos permite expresar emociones y estatus de los personajes. El maquillaje contribuye también a la construcción de la identidad.

La máscara es un objeto empleado tradicionalmente con el fin de asumir otra identidad, hacerse pasar por otro ser humano, animal o ser mítico. La máscara puede provocar todo tipo de estados emocionales en el espectador: miedo, ternura, fuerza, risa, tristeza, repulsa, identificación, odio, empatía o antipatía. La máscara establece un vínculo entre la vida y la muerte, rostro congelado en una expresión, rostro hierático, sin embargo dotado de vida por el portador. La máscara tiene un componente de posesión, por eso está tan vinculado al teatro y a los rituales. El portador de la máscara es poseído por otra identidad. El individuo incorpora la identidad representada en la máscara y adquiere las cualidades de esa identidad. El espectador proyecta en la máscara y en el portador que le da vida sus sentimientos hacia lo representado.

### Mirinkua



## Mirinkua (Encarnación Humana)





# PALETAS DE COLOR





# CASTING



**Abril Ponce**  
*Itzuri*

**Carlos Contreras**  
*Atari*





**Naima Escobedo**  
*Kúkuti*

**Citlali Ocegueda**  
*Tinskani*





**Evelyn Hipólito**  
*Niña Mirinkua*

**Camila Camacho**  
*La Mirinkua*



# PROPUESTA DE SONIDO

“MIRINKUA” es un cortometraje sobre la libertad, la lucha y el rescate de la tradición oral. Es una obra con una intención conmovedora, desgarradora y emocional.

El sonido en el audiovisual cumple un papel muy importante a la hora de resaltar momentos emocionantes y crear atmósferas que generen expectativa e interés en el espectador. En el caso de “MIRINKUA” lo que se busca sonoramente es generar atmósferas que envuelvan al público, que lo hagan sentir cercano a los personajes. Los diálogos se sentirán siempre en primer plano aunque los personajes estén alejados el uno del otro o aunque se perciban distantes en el plano visual. Las atmósferas y ambientes serán una capa constante de sonido cuya intención es la de contextualizar un espacio que aunque no vemos, existe; el lago, el bosque, la noche, etc.

Esto nos deja dos planos sonoros muy diferenciados, el primero es la capa que incluye los diálogos, los sonidos de las acciones; estos elementos serán los más reconocibles durante todo el corto y nos establecen la atmósfera de un primer lugar. El segundo plano sonoro se llena con todos los sonidos ambientes. La intención es mantener estos ambientes sutiles pero constantes durante el desarrollo del corto.

La intención es trabajar con piezas puramente instrumentales, personalmente creo que para este corto el uso de música con letra nos sacaría de sintonía con la relación de los personajes. La música instrumental permite una dinámica interesante para el corto ya que permite una fusión más interesante con los sonidos ambientales.

## **Formato:**

- Estéreo
- 48000 Hz
- .wav
- Digital
- 16 bits

## FILMOGRAFÍA DIRECTORAS



### Regina D. Murguía

- Cerebro Viviente (2020, cortometraje)
- Perspective (2020, cortometraje)
- Swamp Spawn (2021, cortometraje)
- DayDreamin' (2021, videoclip)
- Vida (2021, cine-ensayo)
- Vertientes de vida (2021, documental)
- LOV or STH (2022, cortometraje)
- Funny Bisnez (2022, cortometraje)
- El Origen de las Princesas (2022, largometraje)
- SBAGLIATO (2022, Cortometraje publicitario)
- VIEJO LOBO DE MAR (2022, Cortometraje publicitario)
- ESTRELLA POLAR (2022, Cortometraje publicitario)
- Los 10 Imperdibles (2022, Documental)
- Vagos (2022, Documental)
- Funny Bisnez (2022, Cortometraje)
- Michoacán Oculto (2022, Documental)
- Infinito (2022, Cortometraje)
- Missing Sign (2022, Cortometraje)
- Noche de Muelas (2022, Cortometraje)
- Mörkö (2023, Cortometraje, Stopmotion)
- La Cagamos (2023, Cortometraje)
- Una o dos cosas que sé de un acuario (2024, Cortometraje)
- Mirinkua (2024, Cortometraje)



### Ximena Xolalpa

- Cerebro Viviente (2020, cortometraje)
- Ephemeral (2021, cineminuto)
- Fearless Beauty (2021, documental)
- Collateral Thoughts (2021, cine-ensayo)
- Óleo (2021, cortometraje)
- Funny Bisnez (2022, cortometraje)
- Sbagliato 43 (2022, anuncio publicitario)
- Viejo Lobo de Mar (2022, anuncio publicitario)
- Michoacán Oculto (2022, documental)
- Infinito (2022, Cortometraje)
- Noche de Muelas (2022, Cortometraje)
- ?Where is my mind¿ (2023, experimental)
- Caeruleus (2023, Documental)
- Cruenta Noche (2023, cortometraje)

**Regina Díaz Murguía** nació en Morelia Michoacán el 25 de junio del 2001, es estudiante en la Licenciatura en Arte y Producción Cinematográfica en la Universidad Vasco de Quiroga.

Ha trabajado en diversas producciones cinematográficas y audiovisuales.

Traducciones para el Festival Internacional de Cortometrajes de la Universidad Vasco de Quiroga. Asistente de producción y coordinación del Festival Internacional de Cortometrajes UVAQ.

Maestra de ceremonias del Festival Internacional de Cortometrajes UVAQ y Animal Film Fest. Participación y apoyo al director y guionista Adrián González Camargo en varios de sus proyectos (cortos y largometrajes).

Asistente de producción en el documental “Los Diez Imperdibles”, director Alejandro García Magaña y productor Alejandro Hernández Torres.

Dirección, producción, edición y gestión de locación del cortometraje “MIRINKUA”. (Actualmente en ruta de festivales), seleccionado en SHORTS MÉXICO, ANIMAL FILM FEST y FICUVAQ 17.

Continuidad, script y claqueta en el cortometraje “Dos o tres cosas que sé de un acuario”, seleccionado en el Festival Internacional de Cine de Morelia (FICM).

Producción y coordinación del evento artístico “ARTWALK MORELIA”, evento dónde se reúnen distintas áreas y escuelas del arte y se presentan en el Boulevard García de León en Morelia, Mich.

Gestión de Locación para distintos proyectos audiovisuales.

**Ximena Xolalpa Villa** nació en Morelia Michoacán el 28 de enero del 2002, es estudiante en la Licenciatura en Arte y Producción Cinematográfica en la Universidad Vasco de Quiroga.

Ha trabajado en diversas producciones cinematográficas y audiovisuales en roles como Diseño de Producción para los cortometrajes “Funny Bisnez” (2021) y “Cruenta Noche” (2023) asimismo, participó como Directora de Fotografía para el cortometraje “Infinito” (2022). Fue Productora del largometraje documental en desarrollo “Michoacán Oculto” (2023) y trabajó como Asistente de Producción para el “Segundo Informe de Gobierno” (2023) con el presidente municipal.

Dentro de sus trabajos más recientes como Directora están el Documental “Caeruleus” (2023) y el cortometraje experimental “?Where is my Mind?” (2023), los cuales fueron realizados durante su programa de intercambio en Canadá en la Universidad de Regina, han tenido sus primeras selecciones en festivales internacionales. Actualmente, forma parte del equipo de Comercialización y Patrocinios para el 21º Festival Internacional de Cine de Morelia.



## FICHA TÉCNICA

- Aspect Ratio: 1.85:1 (Cinema Film US)
- Resolución: 4K, 24fps (súper 35mm)
- Sonido: Estéreo, 4800 Hz, 32 bits (.wav)
- Formato digital
- Apple ProRes

## PRESUPUESTO (RESUMEN)

PRESUPUESTO REAL	
RESUMEN	
RUBRO	TOTAL
<b>DIRECCIÓN</b>	0
<b>PRODUCCIÓN</b>	0
<b>FOTOGRAFÍA</b>	
RENTA DE EQUIPO	
DISCO DURO	\$3,400
<b>SONIDO</b>	
BATERÍAS AA	\$200
<b>DISEÑO DE PRODUCCIÓN</b>	
PROPS, VESTUARIO Y MAQUILLAJE	\$2,230
<b>CATERING</b>	\$4,500
<b>LOGÍSTICA Y TRANSPORTE</b>	
GASOLINA	\$950
<b>CAST</b>	\$4200
<b>RENTA DE CANOA</b>	\$400
<b>RENTA DE ESPACIO</b>	0
<b>HOSPEDAJE</b>	
SERVICIO DE LIMPIEZA	\$650
<b>LABORATORIOS</b>	0
<b>FESTIVALES</b>	\$5,000
<b>TOTAL:</b>	<b>\$21,530</b>

# PRESUPUESTO REAL: \$21,530 MXN.

PRESUPUESTO REAL						
RUBRO		CANTIDAD	COSTO	DÍAS	SUBTOTAL	TOTAL
<b>DIRECCIÓN</b>						
	Director	2	\$0		0	0
<b>PRODUCCIÓN</b>						
	Productor	2	0		0	0
	Producción Ejecutiva	1	0		0	0
	Asistente de producción	1	0		0	0
<b>FOTOGRAFÍA</b>						
	Director de fotografía	1	0		0	0
	Asistente de director de fotografía	1	0		0	0
	Gaffer	1	0		0	0
	Iluminación	1	0		0	0
	BTS	1	0		0	0
	Claqueta/Continuidad	1	0		0	0
	Disco duro	1	\$900		\$900	\$900
	Renta de cámaras					\$900
	Sony S7I	1	\$433.3	3	\$1,300	
	Video assist Black magic	1	0	3	0	
	Estabilizador Ronin SC II	1	0	3	0	
	Tripie	2	0	3	0	
						\$1,300
	Renta de luces					\$300
	Luces de foto con Soft box	2	0	3	0	
	Focos	12	0	3	0	
	Panetas de luz LED dimeables	2	0	3	0	
	Amaran P60C	3	\$100	3	\$300	
	Rebotadores NEWER	1	0	3	0	
						\$300
	Renta de lentes					\$900
	Lente Sony 50 mm G master f1.4	1	\$100	3	\$300	
	Lente Sony 16-35 mm f4 G power zoom	1	\$100	3	\$300	
	Lente Sony 24-105 mm f4 G	1	\$100	3	\$300	
						\$900
<b>SONIDO</b>						
	Director de sonido	1	0		0	0
	Asistente de sonido	1	0		0	0
	Renta de sonido					\$200
	Tascam DR600 CINE 001	1	0	3	0	
	Micrófono Boom	1	0	3	0	
	Grabadora TASCAM DR40	1	0	3	0	
	Micrófono Lavallier Sony 01	2	0	3	0	
	Transmisor y receptor con clip	2	0	3	0	
	Cable mini plug con rosca	2	0	3	0	
	DJI wireless	1	0	3	0	
	Lavalier Rode Lav 2	1	0	3	0	
	Pilas AA	20	\$200	3	\$200	
						\$200
<b>DISEÑO DE PRODUCCIÓN</b>						
	Diseñador de producción	2	0		0	0
	Vestuarista		0		0	0
	Indumentaria tradicional femenina completa	3	0		0	0
	Indumentaria tradicional masculina completa	2	\$350	3	\$350	
	Traje de boda tradicional boda femenino	1	0		0	0
	Camisón blanco	1	0		0	0
	Huaraches	2	\$300		\$300	
	Tela Magaly (8m)	1	\$200		\$200	
	Manta Cruda (3m)	1	\$120		\$120	
	Manta Blanca (4m)	1	\$80		\$80	
	Botones (2-12)	1	\$12		\$12	
	Hilo coser	2	\$20		\$20	
	Hilo Nylon	1	\$100		\$100	
	Hilaza	1	\$78		\$78	
	Collar artesanal	1	\$180		\$180	
	Papel aluminio	1	\$35		\$35	
	Trenzaz	2	\$210		\$210	
	Aerosol	1	\$60		\$60	
						\$1,708
	Maquillista	1	0		0	0
	Kit de maquillaje básico	1	0		0	0
	Escenógrafo	2	0		0	0
	Cinta gris	2	\$214		\$214	
	Cinta azul	1	\$62		\$62	
	Cinta doble cara	1	\$62		\$62	
						\$338
	Utilería					\$460
	Canoa	1	\$200	2	\$400	
	Pozole	1	\$100	1	\$100	
	Servilleta de tela	2	0		0	0
	Cobijas	3	0		0	0
	Canasta con pan	1	\$60	2	\$60	
	Flor	1	0		0	0
	Cama	1	0		0	0
	Mesa	1	0		0	0
	Sillas	2	0		0	0
	Cuadros	3	0		0	0
	Collar	1	0		0	0
	Jarrón de flores	1	0		0	0
	Botella de charanda	2	0		0	0
	Caballito	1	0		0	0
	Machete	1	0		0	0
	Español	1	0		0	0
	Monal	1	0		0	0
	Manta	1	0		0	0
	Soga	1	0		0	0
						\$460

<b>CATERING</b>						
	Desayuno para 20 personas 2 dias			11	\$600	2
	Comida para 20 personas 3 dias			11	\$1500	3
	Cena para 20 personas 2 dias			11	\$1,000	2
	Coffee break, agua y snacks limitado 3 dias			11	\$1,300	3
						\$4,500
<b>LOGÍSTICA Y TRANSPORTE</b>						
	Gasolina para 2 vehículos			2	\$950	3
						\$950
<b>DIRECCIÓN ESCÉNICA</b>						
	Director escénico			2	0	0
						0
<b>CAST</b>						
	Actores			5		
	Izuri				\$600	3
	Atari				\$400	3
	Kikuri				\$700	1
	Niña				\$300	2
	Tinkani				\$300	1
	Mirinkua				\$400	1
						\$4,200
<b>RENTA DE ESPACIO</b>						
	Casa del lago				\$5,000	3
	Troje				\$4,000	3
						\$12,000
<b>HOSPEDAJE</b>						
	11 personas			5	0	3
	Servicio de Limpieza				\$650	3
						\$650
<b>LABORATORIOS</b>						
	Sonido			1	0	5
	Edición			1	0	5
						0
<b>FESTIVALES</b>						
		1			\$1,000	\$1,000
		2			\$1,000	\$1,000
		3			\$1,000	\$1,000
		4			\$1,000	\$1,000
		5			\$1,000	\$1,000
						\$5,000
<b>TOTAL:</b>						
						\$21,530

# PRESUPUESTO IDEAL: \$346,530 MXN.

PRESUPUESTO IDEAL						
RUBRO		CANTIDAD	COSTO	DÍAS	SUBTOTAL	TOTAL
<b>DIRECCIÓN</b>						
Director		2	\$12,000		\$24,000	
						\$24,000
<b>PRODUCCIÓN</b>						
Productor		2	\$15,000		\$30,000	
Producción Ejecutiva		1	\$20,000		\$20,000	
Asistente de producción		1	\$8,000		\$8,000	
						\$58,000
<b>FOTOGRAFÍA</b>						
Director de fotografía		1	\$10,000		\$10,000	
Asistente de director de fotografía		1	\$7,000		\$7,000	
Gaffer		1	\$5,000		\$5,000	
Iluminación		1	\$5,000		\$5,000	
BTS		1	\$3,000		\$3,000	
Claqueta/Continuidad		1	\$3,000		\$3,000	
Disco Duro		1	\$1,000		\$1,000	
						\$36,000
<b>Renta de cámaras</b>						
Sony S7II		1	\$1,400	3	\$4,200	
Video assist Black magic		1	\$467	3	\$1,401	
Estabilizador Ronin SC-2		1	\$600	3	\$1,800	
Trípode		2	\$500	3	\$3,000	
						\$10,401
<b>Renta de luces</b>						
Luces de foto con Soft box		2	\$450	3	\$2,700	
Focos		12	\$100	3	\$3,600	
Luces de temperatura Newer		2	\$225	3	\$1,350	
Panel de luz Led		1	\$70	3	\$210	
Rebotadores NEWER		1	\$55	3	\$165	
						\$8,025
<b>Renta de lentes</b>						
Lente Sony 50 mm G master f1.4		1	\$500	3	\$1,500	
Lente Sony 16-35 mm f4 G power zoom		1	\$500	3	\$1,500	
Lente Sony 24-105 mm f4 G		1	\$500	3	\$1,500	
						\$4,500
<b>SONIDO</b>						
Director de sonido		1	\$6,000		\$6,000	
Asistente de sonido		1	\$3,000		\$3,000	
						\$9,000
<b>Renta de sonido</b>						
Tascam DR600 CINE 001		1	\$570	3	\$1,710	
Microfono Boom		1	\$336	3	\$1,008	
Grabadora TASCAM DR40		1	\$328	3	\$984	
Microfono Lavalier Sony 01		2	\$180	3	\$1,080	
Transmisor y receptor con clip		2	\$157	3	\$942	
Cable mini plug con rosca		2	\$290	3	\$1,740	
Pilas AA		32	\$20		\$640	
						\$8,104
<b>DISEÑO DE PRODUCCIÓN</b>						
Diseñador de producción		2	\$10,000		\$20,000	
						\$20,000
<b>Vestuarista</b>						
Indumentaria tradicional femenina completa		3	\$5,000		\$15,000	
Indumentaria tradicional masculina completa		1	\$5,000		\$5,000	
Traje de eboda tradicional boda femenino		1	\$10,000		\$10,000	
Camison blanco		1	\$300		\$300	
						\$35,300
<b>Maquillista</b>						
Kit de maquillaje básico		1	\$3,000		\$3,000	
						\$1,000
						\$4,000
<b>Escenógrafo</b>						
		2	\$4,000		\$8,000	
						\$8,000
<b>Utliería</b>						
Canoa		1	\$2,000		\$2,000	
Canoa		1	\$300	3	\$900	
Servilleta de tela		2	\$200		\$200	
Cobijas		3	\$200		\$600	
Canasta con pan		1	\$200		\$200	
Flor		1	\$50		\$50	
Trozos de madera		7	\$100		\$700	
Camia		1	\$1,000		\$1,000	
Mesa		1	\$500		\$500	
Sillas		2	\$200		\$400	
Cuadros		3	\$200		\$600	
Collar		1	\$1,200		\$1,200	
Jarrón de flores		1	\$200		\$200	
Botella de tequila		2	\$300		\$600	
Cabalito		1	\$50		\$50	
Hacha		1	\$300		\$300	
Espajo		1	\$200		\$200	
Morral		1	\$200		\$200	
Mantla		1	\$100		\$100	
Soga		1	\$100		\$100	
						\$9,200

<b>CATERING</b>						
Desayuno para 20 personas 3 dias		20	\$2,000	3	\$6,000	
Comida para 20 personas 3 dias		20	\$2,000	3	\$6,000	
Cena para 20 personas 3 dias		20	\$2,000	3	\$6,000	
Coffee break, agua y snacks limitado 3 dias			\$2,000		\$2,000	
						\$20,000
<b>LOGÍSTICA Y TRANSPORTE</b>						
Gasolina para 4 vehiculos		4	\$500		\$2,000	
						\$2,000
<b>DIRECCIÓN ESCÉNICA</b>						
Director escénico		2	\$6,000		\$12,000	
						\$12,000
<b>CAST</b>						
Actores		5				
Itzuri			\$1,000	3	\$3,000	
Atari			\$1,000	3	\$3,000	
Kükuli			\$1,000	1	\$1,000	
Niña			\$500	3	\$1,500	
Tinskani			\$500	1	\$500	
Mirinkua			\$500	1	\$500	
						\$8,500
<b>RENTA DE ESPACIO</b>						
Casa del lago			\$5,000	3	\$15,000	
Troje			\$4,000	3	\$12,000	
						\$27,000
<b>HOSPEDAJE</b>						
20 personas	5 habitaciones	20	\$1,000	3	\$15,000	
						\$15,000
<b>LABORATORIOS</b>						
Sonido		1	\$1,500	5	\$7,500	
Edición		1	\$3,000	5	\$15,000	
						\$22,500
<b>FESTIVALES</b>						
		1	\$1,000		\$1,000	
		2	\$1,000		\$1,000	
		3	\$1,000		\$1,000	
		4	\$1,000		\$1,000	
		5	\$1,000		\$1,000	
						\$5,000
<b>TOTAL:</b>						
						\$346,530

## PLAN DE FINANCIAMIENTO

Por medio de la presente, hacemos conocimiento de la forma en que la producción "Mirinkua" financiará dicho cortometraje llevándose a cabo los días 24, 25 y 26 de noviembre del 2023, en Tzintzuntzan, Michoacán.

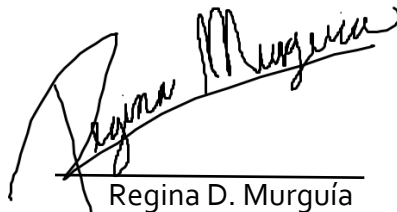
- Se nos proporcionó un apoyo económico de **\$10,000 MXN** por parte de la Secretaría de Cultura del Gobierno del Estado de Michoacán de Ocampo.
- Se realizó la rifa de un par de tenis personalizados por Roberto Díaz Murguía el día 19 de noviembre de 2023 en donde se vendió una cantidad de 100 boletos a \$100 MXN c/u durante todo el mes de octubre; de los cuales se recaudaron un total de **\$8,500 MXN**.
- Participamos en el 1er Concurso Nacional de Disfraces de Halloween 2023 organizado por la Universidad Monterrey y ganamos el segundo lugar recaudando una cantidad de **\$8,000 MXN**.
- Se organizó un evento de recaudación de fondos en el Café Flor y Canto ubicado en el centro de Morelia el día 04 de noviembre de 2023, con varios artistas locales e invitados, donde se cobró un cover de \$70 MXN en la entrada, recaudando un total de **\$3,140 MXN**.
- Recibimos una donación de **\$2,000 MXN** para gastos extras durante el rodaje.

Dicho esto, afirmamos que el presupuesto concuerda con la cantidad a solicitar. En caso de haber algún restante del dinero que no se le tenga uso, se repartirá de manera equitativa entre los integrantes de la producción.

Atentamente,



Ximena Xolalpa Villa  
Productora



Regina D. Murguía  
Productora



# CONTRATOS: TALENTO ITZURI - Abril Ponce

**CONTRATO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS POR TIEMPO DETERMINADO QUE CELEBRAN POR UNA PARTE MUXO FILMS, EN REPRESENTACIÓN, REGINA DÍAZ MURGUÍA EN CALIDAD DE PRESTATARIO O PRODUCTOR Y EL C. Abril Aburto Ponce de León EN CALIDAD DE PRESTADOR DE SERVICIOS O ACTOR AL TENOR DE LOS SIGUIENTES:**

## ANTECEDENTES

Declara el PRESTADOR:

- I. Ser mexicano [a], ser persona física, con RFC: AUPARCS AUPACZOSI1965, con CURP: AUPARCS0511MMNRNBA9 tener su domicilio en: Miguel Gallaga #84, Arbo San José.
- II. Que es su voluntad celebrar el presente contrato y entiende los alcances jurídicos del mismo.

Declara el PRODUCTOR:

- I. Ser mexicano [a], ser persona física, con RFC: DIEMRO10625HL4, con CURP: DIEMRO10625MMN2RGAG tener su domicilio en: Francisco de la Barrera #123, Residencial Esmeralda 1.
- II. Que es su voluntad celebrar el presente contrato y entiende los alcances jurídicos del mismo.

**AMBAS PARTES SE SUJETAN A LAS SIGUIENTES CLAUSULAS:**

### PRIMERA. OBJETO.

El objeto de este contrato es la participación del ACTOR mediante la prestación de sus servicios para la representación del papel de ITZURI en el cortometraje MIRINKUA. El ACTOR se compromete a poner toda su experiencia y capacidad profesional al servicio de la dirección del CORTOMETRAJE, ajustando su labor a las instrucciones que reciba de los responsables del mismo en sus diferentes aspectos técnicos, artísticos, etc.

### SEGUNDA. DURACIÓN DEL CONTRATO.

De acuerdo con los planes de producción, comprenderá los días 24, 25 y 26 DE NOVIEMBRE DEL 2023.

No obstante, el contrato finalizará cuando concluya su participación en las giras, funciones y días. La fecha de inicio podrá retrasarse o adelantarse, debiéndolo comunicar el PRESTATARIO al ACTOR a la mayor brevedad posible una vez tenga conocimiento de tal circunstancia.

*Abril Aburto Ponce*

**TERCERA. CONDICIONES.**

EL PRESTATARIO determinará las fechas del rodaje según las necesidades de la obra, comprometiéndose a comunicar los cambios al ACTOR con una antelación mínima de 24 horas. En este supuesto, el ACTOR deberá desarrollar su actividad en el día que le sea señalado sin que por dicho cambio tenga derecho a ninguna clase de retribución o compensación extraordinaria. Si el cambio hiciera imposible al ACTOR su participación en el rodaje, éste deberá comunicarlo a EL PRESTATARIO en el plazo máximo de 24 horas, con expresión de los motivos que le impiden intervenir, quedando EL PRESTATARIO facultada para resolver este acuerdo sin que dicha resolución dé lugar a ninguna clase de compensación o indemnización al ACTOR.

Durante la vigencia del contrato, el ACTOR estará a disposición de los responsables de dirección, realización y producción del cortometraje para cuantos ensayos, pruebas, grabaciones, etc. se consideren necesarios.

Asimismo, el ACTOR se compromete a prestar toda su colaboración en el supuesto de que hubiera que realizar cualquier clase de grabación extraordinaria, por necesidades de producción o emisión.

El aviso de convocatoria será dado fehacientemente. El ACTOR viene obligado a dejar dicho en su domicilio habitual el lugar donde se encuentra para poder ser llamado en caso excepcional.

**CUARTA. LUGAR DE TRABAJO.**

EL ACTOR desarrollará su actividad laboral en los lugares que EL PRESTATARIO determine en función de las necesidades de producción y realización del CORTOMETRAJE.

El ACTOR que convenga con EL PRESTATARIO ser trasladado por éste al lugar de presentación, estará puntualmente en el lugar acordado en la convocatoria para la recogida. Del mismo modo caso de que tenga que trasladarse por sus propios medios al lugar de presentación estará puntualmente en el mismo en la hora indicada en la convocatoria.

**QUINTA. JORNADA DE TRABAJO.**

Expresamente se compromete el ACTOR a la absoluta disponibilidad en cuanto a la duración y distribución de su jornada laboral y en consecuencia a adecuar sus horarios de trabajo a los planes de producción del CORTOMETRAJE incluyendo tanto el montaje como en los casos en que el ACTOR tenga que realizar los ensayos o ayuda de dobles o doblajes de sus intervenciones.

El artista se obliga a determinar de buena fe con EL PRESTATARIO las fechas en las que él mismo habrá de doblar sus intervenciones cuando dicho doblaje resulte necesario o conveniente por motivos técnicos, sin percibir retribución especial alguna por dicha actividad.

El ACTOR podrá ser doblado por segunda persona, salvo pacto en contrario estipulado en el presente contrato.

**SEXTA. REMUNERACIÓN.**

El artista percibirá como retribución por su trabajo:

La cantidad de un salario consistente en \$1,500.00 (mil quinientos pesos M.N.)

*Aburto*  
Abr. 1 Aburto

Del mismo modo, en la retribución pactada se incluye la correspondiente a ensayos y pruebas y –en concreto la relativa a las citaciones para la lectura de guiones que tendrán lugar –salvo modificaciones de EL PRODUCTOR.

Esta cantidad se pagará una vez que quede realizada a entera satisfacción la filmación del cortometraje.

**SÉPTIMA. CESIÓN DE DERECHOS.**

EL ACTOR cede a EL PRODUCTOR en exclusiva y sin limitación temporal (por el tiempo máximo que marca la ley) y para todo el territorio mundial, los derechos de reproducción, transformación, distribución, comunicación pública y cualesquiera otros que pudieran corresponder por las prestaciones derivadas de la relación laboral establecida en el presente contrato, así como la totalidad de los derechos de propiedad industrial, intelectual y de imagen para su explotación, tanto cinematográfica y televisiva, en todo tipo de soportes o formatos y en cualquier procedimiento técnico o sistema, así como su explotación por cualquier otro medio.

En cualquier caso, EL PRODUCTOR podrá utilizar los registros audiovisuales obtenidos con la participación del ACTOR para la promoción de la obra.

**OCTAVA. SERVICIOS PARA EL ACTOR.**

EL PRODUCTOR proporcionará a su cargo al actor/actriz los servicios de vestuario, maquillaje, peluquería y catering. Si el ACTOR exigiera algún servicio distinto de los habituales, el coste del mismo será por su cuenta.

**NOVENA. IMAGEN PERSONAL Y VESTUARIO.**

EL ACTOR acepta expresamente las normas de carácter general que EL PRODUCTOR tenga establecidas o que pueda establecer en el futuro respecto a su IMAGEN PERSONAL en aquellos trabajos o actividades complementarias que requieran su relación con personas ajenas a EL PRODUCTOR o su aparición en pantalla.

**DÉCIMA. PUBLICIDAD.**

Si EL PRODUCTOR considera conveniente la inclusión en la obra de publicidad que requiera la colaboración directa del ACTOR éste deberá prestar dicha colaboración –sin percibir por ello cantidad especial alguna y atender las indicaciones que reciba de EL PRODUCTOR salvo que la misma supusiera una agresión o menoscabo de su IMAGEN PERSONAL, PROFESIONAL O ARTÍSTICA.

**UNDÉCIMA. PROMOCIONES.**

EL ACTOR se compromete a prestar toda su colaboración profesional para cualquier actividad relacionada con la promoción o lanzamiento publicitario de la obra, de los productos comerciales derivados del mismo o de la cadena de televisión o teatro o espectaculares, sin que ello dé lugar a ninguna clase de retribución complementaria.

*Abel Abanto*



**DUODÉCIMA. RESTRICCIÓN Y EXCLUSIVIDAD**



El ACTOR declara no haber contraído compromiso alguno anterior que le impida el cumplimiento de las obligaciones que a su cargo se establecen en las cláusulas del presente contrato al que concede prioridad comprometiéndose además a no adquirir compromiso de trabajo de cualquier género a realizar durante la vigencia del presente contrato sin la previa autorización por escrito por parte de EL PRODUCTOR.

**DECIMOTERCERA. CRÉDITOS EN MATERIA ACTORAL**

En los títulos de crédito el ACTOR figurará de la siguiente forma: A JUICIO EL PRODUCTOR.

En todo lo referente a clichés, fotos, carteles, radio, trailers, televisión, etc... la PRODUCTORA podrá incluir el nombre, la figura y la voz del ACTOR si lo considera necesario.

Ambas partes manifiestan que no existió dolo, mala fe, error u otro vicio de la voluntad, firmando al margen y al calce para todos los efectos legales a que haya lugar.

EL ACTOR	EL PRODUCTOR
	
Abril Aburto NOMBRE Y FIRMA	Regina Díaz Murguía NOMBRE Y FIRMA

**TERCERA. CONDICIONES.**

EL PRESTATARIO determinará las fechas del rodaje según las necesidades de la obra, comprometiéndose a comunicar los cambios al ACTOR con una antelación mínima de 24 horas. En este supuesto, el ACTOR deberá desarrollar su actividad en el día que le sea señalado sin que por dicho cambio tenga derecho a ninguna clase de retribución o compensación extraordinaria. Si el cambio hiciera imposible al ACTOR su participación en el rodaje, éste deberá comunicarlo a EL PRESTATARIO en el plazo máximo de 24 horas, con expresión de los motivos que le impiden intervenir, quedando EL PRESTATARIO facultada para resolver este acuerdo sin que dicha resolución dé lugar a ninguna clase de compensación o indemnización al ACTOR.

Durante la vigencia del contrato, el ACTOR estará a disposición de los responsables de dirección, realización y producción del cortometraje para cuantos ensayos, pruebas, grabaciones, etc. se consideren necesarios.

Asimismo, el ACTOR se compromete a prestar toda su colaboración en el supuesto de que hubiera que realizar cualquier clase de grabación extraordinaria, por necesidades de producción o emisión. El aviso de convocatoria será dado fehacientemente. El ACTOR viene obligado a dejar dicho en su domicilio habitual el lugar donde se encuentra para poder ser llamado en caso excepcional.

**CUARTA. LUGAR DE TRABAJO.**

EL ACTOR desarrollará su actividad laboral en los lugares que EL PRESTATARIO determine en función de las necesidades de producción y realización del CORTOMETRAJE.

El ACTOR que convenga con EL PRESTATARIO ser trasladado por éste al lugar de presentación, estará puntualmente en el lugar acordado en la convocatoria para la recogida. Del mismo modo caso de que tenga que trasladarse por sus propios medios al lugar de presentación estará puntualmente en el mismo en la hora indicada en la convocatoria.

**QUINTA. JORNADA DE TRABAJO.**

Expresamente se compromete el ACTOR a la absoluta disponibilidad en cuanto a la duración y distribución de su jornada laboral y en consecuencia a adecuar sus horarios de trabajo a los planes de producción del CORTOMETRAJE incluyendo tanto el montaje como en los casos en que el ACTOR tenga que realizar los ensayos o ayuda de dobles o doblajes de sus intervenciones.

El artista se obliga a determinar de buena fe con EL PRESTATARIO las fechas en las que él mismo habrá de doblar sus intervenciones cuando dicho doblaje resulte necesario o conveniente por motivos técnicos, sin percibir retribución especial alguna por dicha actividad.

El ACTOR podrá ser doblado por segunda persona, salvo pacto en contrario estipulado en el presente contrato.

**SEXTA. REMUNERACIÓN.**

El artista percibirá como retribución por su trabajo:

La cantidad de un salario consistente en \$1,000.00 (mil pesos M.N.)

Del mismo modo, en la retribución pactada se incluye la correspondiente a ensayos y pruebas y –en concreto la relativa a las citaciones para la lectura de guiones que tendrán lugar –salvo modificaciones de EL PRODUCTOR.

Esta cantidad se pagará una vez que quede realizada a entera satisfacción la filmación del cortometraje.

#### **SÉPTIMA. CESIÓN DE DERECHOS.**

EL ACTOR cede a EL PRODUCTOR en exclusiva y sin limitación temporal (por el tiempo máximo que marca la ley) y para todo el territorio mundial, los derechos de reproducción, transformación, distribución, comunicación pública y cualesquiera otros que pudieran corresponder por las prestaciones derivadas de la relación laboral establecida en el presente contrato, así como la totalidad de los derechos de propiedad industrial, intelectual y de imagen para su explotación, tanto cinematográfica y televisiva, en todo tipo de soportes o formatos y en cualquier procedimiento técnico o sistema, así como su explotación por cualquier otro medio.

En cualquier caso, EL PRODUCTOR podrá utilizar los registros audiovisuales obtenidos con la participación del ACTOR para la promoción de la obra.

#### **OCTAVA. SERVICIOS PARA EL ACTOR.**

EL PRODUCTOR proporcionará a su cargo al actor/actriz los servicios de vestuario, maquillaje, peluquería y catering. Si el ACTOR exigiera algún servicio distinto de los habituales, el coste del mismo será por su cuenta.

#### **NOVENA. IMAGEN PERSONAL Y VESTUARIO.**

El ACTOR acepta expresamente las normas de carácter general que EL PRODUCTOR tenga establecidas o que pueda establecer en el futuro respecto a su IMAGEN PERSONAL en aquellos trabajos o actividades complementarias que requieran su relación con personas ajenas a EL PRODUCTOR o su aparición en pantalla.

#### **DÉCIMA. PUBLICIDAD.**

Si EL PRODUCTOR considera conveniente la inclusión en la obra de publicidad que requiera la colaboración directa del ACTOR éste deberá prestar dicha colaboración –sin percibir por ello cantidad especial alguna y atender las indicaciones que reciba de EL PRODUCTOR salvo que la misma supusiera una agresión o menoscabo de su IMAGEN PERSONAL, PROFESIONAL O ARTÍSTICA.

#### **UNDÉCIMA. PROMOCIONES.**

El ACTOR se compromete a prestar toda su colaboración profesional para cualquier actividad relacionada con la promoción o lanzamiento publicitario de la obra, de los productos comerciales derivados del mismo o de la cadena de televisión o teatro o espectaculares, sin que ello dé lugar a ninguna clase de retribución complementaria.



**DUODÉCIMA. RESTRICCIÓN Y EXCLUSIVIDAD**


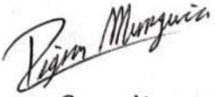
El ACTOR declara no haber contraído compromiso alguno anterior que le impida el cumplimiento de las obligaciones que a su cargo se establecen en las cláusulas del presente contrato al que concede prioridad comprometiéndose además a no adquirir compromiso de trabajo de cualquier género a realizar durante la vigencia del presente contrato sin la previa autorización por escrito por parte de EL PRODUCTOR.

**DECIMOTERCERA. CRÉDITOS EN MATERIA ACTORAL**

En los títulos de crédito el ACTOR figurará de la siguiente forma: A JUICIO EL PRODUCTOR.

En todo lo referente a clichés, fotos, carteles, radio, trailers, televisión, etc... la PRODUCTORA podrá incluir el nombre, la figura y la voz del ACTOR si lo considera necesario.

Ambas partes manifiestan que no existió dolo, mala fe, error u otro vicio de la voluntad, firmando al margen y al calce para todos los efectos legales a que haya lugar.

EL ACTOR	EL PRODUCTOR
 <u>Carlos Francisco Lanteros García</u> NOMBRE Y FIRMA	 <u>Regina Diaz Murguía</u> NOMBRE Y FIRMA

**TERCERA. CONDICIONES.**

EL PRESTATARIO determinará las fechas del rodaje según las necesidades de la obra, comprometiéndose a comunicar los cambios al ACTOR con una antelación mínima de 24 horas. En este supuesto, el ACTOR deberá desarrollar su actividad en el día que le sea señalado sin que por dicho cambio tenga derecho a ninguna clase de retribución o compensación extraordinaria. Si el cambio hiciera imposible al ACTOR su participación en el rodaje, éste deberá comunicarlo a EL PRESTATARIO en el plazo máximo de 24 horas, con expresión de los motivos que le impiden intervenir, quedando EL PRESTATARIO facultada para resolver este acuerdo sin que dicha resolución dé lugar a ninguna clase de compensación o indemnización al ACTOR.

Durante la vigencia del contrato, el ACTOR estará a disposición de los responsables de dirección, realización y producción del cortometraje para cuantos ensayos, pruebas, grabaciones, etc. se consideren necesarios.

Asimismo, el ACTOR se compromete a prestar toda su colaboración en el supuesto de que hubiera que realizar cualquier clase de grabación extraordinaria, por necesidades de producción o emisión.

El aviso de convocatoria será dado fehacientemente. El ACTOR viene obligado a dejar dicho en su domicilio habitual el lugar donde se encuentra para poder ser llamado en caso excepcional.

**CUARTA. LUGAR DE TRABAJO.**

EL ACTOR desarrollará su actividad laboral en los lugares que EL PRESTATARIO determine en función de las necesidades de producción y realización del CORTOMETRAJE.

El ACTOR que convenga con EL PRESTATARIO ser trasladado por éste al lugar de presentación, estará puntualmente en el lugar acordado en la convocatoria para la recogida. Del mismo modo caso de que tenga que trasladarse por sus propios medios al lugar de presentación estará puntualmente en el mismo en la hora indicada en la convocatoria.

**QUINTA. JORNADA DE TRABAJO.**

Expresamente se compromete el ACTOR a la absoluta disponibilidad en cuanto a la duración y distribución de su jornada laboral y en consecuencia a adecuar sus horarios de trabajo a los planes de producción del CORTOMETRAJE incluyendo tanto el montaje como en los casos en que el ACTOR tenga que realizar los ensayos o ayuda de dobles o doblajes de sus intervenciones.

El artista se obliga a determinar de buena fe con EL PRESTATARIO las fechas en las que él mismo habrá de doblar sus intervenciones cuando dicho doblaje resulte necesario o conveniente por motivos técnicos, sin percibir retribución especial alguna por dicha actividad.

El ACTOR podrá ser doblado por segunda persona, salvo pacto en contrario estipulado en el presente contrato.

**SEXTA. REMUNERACIÓN.**

El artista percibirá como retribución por su trabajo:

La cantidad de un salario consistente en \$500.00 (quinientos pesos M.N.)

Del mismo modo, en la retribución pactada se incluye la correspondiente a ensayos y pruebas y –en concreto la relativa a las citaciones para la lectura de guiones que tendrán lugar –salvo modificaciones de EL PRODUCTOR.

Esta cantidad se pagará una vez que quede realizada a entera satisfacción la filmación del cortometraje.

#### **SÉPTIMA. CESIÓN DE DERECHOS.**

El ACTOR cede a EL PRODUCTOR en exclusiva y sin limitación temporal (por el tiempo máximo que marca la ley) y para todo el territorio mundial, los derechos de reproducción, transformación, distribución, comunicación pública y cualesquiera otros que pudieran corresponder por las prestaciones derivadas de la relación laboral establecida en el presente contrato, así como la totalidad de los derechos de propiedad industrial, intelectual y de imagen para su explotación, tanto cinematográfica y televisiva, en todo tipo de soportes o formatos y en cualquier procedimiento técnico o sistema, así como su explotación por cualquier otro medio.

En cualquier caso, EL PRODUCTOR podrá utilizar los registros audiovisuales obtenidos con la participación del ACTOR para la promoción de la obra.

#### **OCTAVA. SERVICIOS PARA EL ACTOR.**

EL PRODUCTOR proporcionará a su cargo al actor/actriz los servicios de vestuario, maquillaje, peluquería y catering. Si el ACTOR exigiera algún servicio distinto de los habituales, el coste del mismo será por su cuenta.

#### **NOVENA. IMAGEN PERSONAL Y VESTUARIO.**

El ACTOR acepta expresamente las normas de carácter general que EL PRODUCTOR tenga establecidas o que pueda establecer en el futuro respecto a su IMAGEN PERSONAL en aquellos trabajos o actividades complementarias que requieran su relación con personas ajenas a EL PRODUCTOR o su aparición en pantalla.

#### **DÉCIMA. PUBLICIDAD.**

Si EL PRODUCTOR considera conveniente la inclusión en la obra de publicidad que requiera la colaboración directa del ACTOR éste deberá prestar dicha colaboración –sin percibir por ello cantidad especial alguna y atender las indicaciones que reciba de EL PRODUCTOR salvo que la misma supusiera una agresión o menoscabo de su IMAGEN PERSONAL, PROFESIONAL O ARTÍSTICA.

#### **UNDÉCIMA. PROMOCIONES.**

El ACTOR se compromete a prestar toda su colaboración profesional para cualquier actividad relacionada con la promoción o lanzamiento publicitario de la obra, de los productos comerciales derivados del mismo o de la cadena de televisión o teatro o espectaculares, sin que ello dé lugar a ninguna clase de retribución complementaria.

**DUODÉCIMA. RESTRICCIÓN Y EXCLUSIVIDAD**


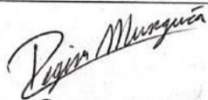
El ACTOR declara no haber contraído compromiso alguno anterior que le impida el cumplimiento de las obligaciones que a su cargo se establecen en las cláusulas del presente contrato al que concede prioridad comprometiéndose además a no adquirir compromiso de trabajo de cualquier género a realizar durante la vigencia del presente contrato sin la previa autorización por escrito por parte de EL PRODUCTOR.

**DECIMOTERCERA. CRÉDITOS EN MATERIA ACTORAL**

En los títulos de crédito el ACTOR figurará de la siguiente forma: A JUICIO EL PRODUCTOR.

En todo lo referente a clichés, fotos, carteles, radio, trailers, televisión, etc... la PRODUCTORA podrá incluir el nombre, la figura y la voz del ACTOR si lo considera necesario.

Ambas partes manifiestan que no existió dolo, mala fe, error u otro vicio de la voluntad, firmando al margen y al calce para todos los efectos legales a que haya lugar.

EL ACTOR	EL PRODUCTOR
 <u>Naima Escobedo Jiménez</u> NOMBRE Y FIRMA	 <u>Regina Diaz Murguía</u> NOMBRE Y FIRMA



NIÑA MIRINKUA - Evelyn Hipólito

**CONTRATO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS POR TIEMPO DETERMINADO QUE CELEBRAN POR UNA PARTE MUXO FILMS, EN REPRESENTACIÓN, REGINA DÍAZ MURGUÍA EN CALIDAD DE PRESTATARIO O PRODUCTOR Y EL C. Evelyn Hipólito Cornelio EN CALIDAD DE PRESTADOR DE SERVICIOS O ACTOR AL TENOR DE LOS SIGUIENTES:**

**ANTECEDENTES**

Declara el PRESTADOR:

- I. Ser mexicano [a], ser persona física, con RFC: - \_\_\_\_\_, con CURP: HZCE130823MANNRLVAG tener su domicilio en: Tararico.
- II. Que es su voluntad celebrar el presente contrato y entiende los alcances jurídicos del mismo.

Declara el PRODUCTOR:

- I. Ser mexicano [a], ser persona física, con RFC: DIIMR010625HL4, con CURP: DIIMR010625MANNR6AG tener su domicilio en: Francisco de la Barrera #123, Residencial Esmeralda I.
- II. Que es su voluntad celebrar el presente contrato y entiende los alcances jurídicos del mismo.

AMBAS PARTES SE SUJETAN A LAS SIGUIENTES CLAUSULAS:

**PRIMERA. OBJETO.**

El objeto de este contrato es la participación del ACTOR mediante la prestación de sus servicios para la representación del papel de LA NIÑA en el cortometraje MIRINKUA. El ACTOR se compromete a poner toda su experiencia y capacidad profesional al servicio de la dirección del CORTOMETRAJE, ajustando su labor a las instrucciones que reciba de los responsables del mismo en sus diferentes aspectos técnicos, artísticos, etc.

**SEGUNDA. DURACIÓN DEL CONTRATO.**

De acuerdo con los planes de producción, comprenderá los días 24, 25 y 26 DE NOVIEMBRE DEL 2023.

No obstante, el contrato finalizará cuando concluya su participación en las giras, funciones y días. La fecha de inicio podrá retrasarse o adelantarse, debiéndolo comunicar el PRESTATARIO al ACTOR a la mayor brevedad posible una vez tenga conocimiento de tal circunstancia.

Honica Yadira C.C.



**TERCERA. CONDICIONES.**

EL PRESTATARIO determinará las fechas del rodaje según las necesidades de la obra, comprometiéndose a comunicar los cambios al ACTOR con una antelación mínima de 24 horas. En este supuesto, el ACTOR deberá desarrollar su actividad en el día que le sea señalado sin que por dicho cambio tenga derecho a ninguna clase de retribución o compensación extraordinaria. Si el cambio hiciera imposible al ACTOR su participación en el rodaje, éste deberá comunicarlo a EL PRESTATARIO en el plazo máximo de 24 horas, con expresión de los motivos que le impiden intervenir, quedando EL PRESTATARIO facultada para resolver este acuerdo sin que dicha resolución dé lugar a ninguna clase de compensación o indemnización al ACTOR.

Durante la vigencia del contrato, el ACTOR estará a disposición de los responsables de dirección, realización y producción del cortometraje para cuantos ensayos, pruebas, grabaciones, etc. se consideren necesarios.

Asimismo, el ACTOR se compromete a prestar toda su colaboración en el supuesto de que hubiera que realizar cualquier clase de grabación extraordinaria, por necesidades de producción o emisión.

El aviso de convocatoria será dado fehacientemente. El ACTOR viene obligado a dejar dicho en su domicilio habitual el lugar donde se encuentra para poder ser llamado en caso excepcional.

**CUARTA. LUGAR DE TRABAJO.**

EL ACTOR desarrollará su actividad laboral en los lugares que EL PRESTATARIO determine en función de las necesidades de producción y realización del CORTOMETRAJE.

El ACTOR que convenga con EL PRESTATARIO ser trasladado por éste al lugar de presentación, estará puntualmente en el lugar acordado en la convocatoria para la recogida. Del mismo modo caso de que tenga que trasladarse por sus propios medios al lugar de presentación estará puntualmente en el mismo en la hora indicada en la convocatoria.

**QUINTA. JORNADA DE TRABAJO.**

Expresamente se compromete el ACTOR a la absoluta disponibilidad en cuanto a la duración y distribución de su jornada laboral y en consecuencia a adecuar sus horarios de trabajo a los planes de producción del CORTOMETRAJE incluyendo tanto el montaje como en los casos en que el ACTOR tenga que realizar los ensayos o ayuda de dobles o doblajes de sus intervenciones.

El artista se obliga a determinar de buena fe con EL PRESTATARIO las fechas en las que él mismo habrá de doblar sus intervenciones cuando dicho doblaje resulte necesario o conveniente por motivos técnicos, sin percibir retribución especial alguna por dicha actividad.

El ACTOR podrá ser doblado por segunda persona, salvo pacto en contrario estipulado en el presente contrato.

**SEXTA. REMUNERACIÓN.**

El artista percibirá como retribución por su trabajo:

La cantidad de un salario consistente en \$500.00 (quinientos pesos M.N.)

Monica Yedira C.C.

Del mismo modo, en la retribución pactada se incluye la correspondiente a ensayos y pruebas y –en concreto la relativa a las citaciones para la lectura de guiones que tendrán lugar –salvo modificaciones de EL PRODUCTOR.

Esta cantidad se pagará una vez que quede realizada a entera satisfacción la filmación del cortometraje.

**SÉPTIMA. CESIÓN DE DERECHOS.**

El ACTOR cede a EL PRODUCTOR en exclusiva y sin limitación temporal (por el tiempo máximo que marca la ley) y para todo el territorio mundial, los derechos de reproducción, transformación, distribución, comunicación pública y cualesquiera otros que pudieran corresponder por las prestaciones derivadas de la relación laboral establecida en el presente contrato, así como la totalidad de los derechos de propiedad industrial, intelectual y de imagen para su explotación, tanto cinematográfica y televisiva, en todo tipo de soportes o formatos y en cualquier procedimiento técnico o sistema, así como su explotación por cualquier otro medio.

En cualquier caso, EL PRODUCTOR podrá utilizar los registros audiovisuales obtenidos con la participación del ACTOR para la promoción de la obra.

**OCTAVA. SERVICIOS PARA EL ACTOR.**

EL PRODUCTOR proporcionará a su cargo al actor/actriz los servicios de vestuario, maquillaje, peluquería y catering. Si el ACTOR exigiera algún servicio distinto de los habituales, el coste del mismo será por su cuenta.

**NOVENA. IMAGEN PERSONAL Y VESTUARIO.**

El ACTOR acepta expresamente las normas de carácter general que EL PRODUCTOR tenga establecidas o que pueda establecer en el futuro respecto a su IMAGEN PERSONAL en aquellos trabajos o actividades complementarias que requieran su relación con personas ajenas a EL PRODUCTOR o su aparición en pantalla.

**DÉCIMA. PUBLICIDAD.**

Si EL PRODUCTOR considera conveniente la inclusión en la obra de publicidad que requiera la colaboración directa del ACTOR éste deberá prestar dicha colaboración –sin percibir por ello cantidad especial alguna y atender las indicaciones que reciba de EL PRODUCTOR salvo que la misma supusiera una agresión o menoscabo de su IMAGEN PERSONAL, PROFESIONAL O ARTÍSTICA.

**UNDÉCIMA. PROMOCIONES.**

El ACTOR se compromete a prestar toda su colaboración profesional para cualquier actividad relacionada con la promoción o lanzamiento publicitario de la obra, de los productos comerciales derivados del mismo o de la cadena de televisión o teatro o espectaculares, sin que ello dé lugar a ninguna clase de retribución complementaria.

TINSKANI - Citali Ocegueda

4

**CONTRATO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS POR TIEMPO DETERMINADO QUE CELEBRAN POR UNA PARTE MUXO FILMS, EN REPRESENTACIÓN, REGINA DÍAZ MURGUÍA EN CALIDAD DE PRESTATARIO PRODUCTOR Y EL C. Eugenia Citali Ocegueda Robledo. EN CALIDAD DE PRESTADOR DE SERVICIOS O ACTOR AL TENOR DE LOS SIGUIENTES:**

**ANTECEDENTES**

Declara el PRESTADOR:

- I. Ser mexicano [a], ser persona física, con RFC: OEER790627MUS con CURP: OEER790627MUS tener su domicilio en: Enrique Ramirez # 73 - Nva Chapultepec.
- II. Que es su voluntad celebrar el presente contrato y entiende los alcances jurídicos del mismo.

Declara el PRODUCTOR:

- I. Ser mexicano [a], ser persona física, con RFC: DIAR1010675#L4 con CURP: DIAR1010675MMN2RG66 tener su domicilio en: Francisco de la Barcena #123, Residencial Esmeralda I.
- II. Que es su voluntad celebrar el presente contrato y entiende los alcances jurídicos del mismo.

**AMBAS PARTES SE SUJETAN A LAS SIGUIENTES CLAUSULAS:**

**PRIMERA. OBJETO.**

El objeto de este contrato es la participación del ACTOR mediante la prestación de sus servicios para la representación del papel de TINSKANI en el cortometraje MIRINKUA. El ACTOR se compromete a poner toda su experiencia y capacidad profesional al servicio de la dirección del CORTOMETRAJE, ajustando su labor a las instrucciones que reciba de los responsables del mismo en sus diferentes aspectos técnicos, artísticos, etc.

**SEGUNDA. DURACIÓN DEL CONTRATO.**

De acuerdo con los planes de producción, comprenderá los días 24, 25 y 26 DE NOVIEMBRE DEL 2023.

No obstante, el contrato finalizará cuando concluya su participación en las giras, funciones y días. La fecha de inicio podrá retrasarse o adelantarse, debiéndolo comunicar el PRESTATARIO al ACTOR a la mayor brevedad posible una vez tenga conocimiento de tal circunstancia.

Del mismo modo, en la retribución pactada se incluye la correspondiente a ensayos y pruebas y –en concreto la relativa a las citaciones para la lectura de guiones que tendrán lugar –salvo modificaciones de EL PRODUCTOR.

Esta cantidad se pagará una vez que quede realizada a entera satisfacción la filmación del cortometraje.

#### **SÉPTIMA. CESIÓN DE DERECHOS.**

El ACTOR cede a EL PRODUCTOR en exclusiva y sin limitación temporal (por el tiempo máximo que marca la ley) y para todo el territorio mundial, los derechos de reproducción, transformación, distribución, comunicación pública y cualesquiera otros que pudieran corresponder por las prestaciones derivadas de la relación laboral establecida en el presente contrato, así como la totalidad de los derechos de propiedad industrial, intelectual y de imagen para su explotación, tanto cinematográfica y televisiva, en todo tipo de soportes o formatos y en cualquier procedimiento técnico o sistema, así como su explotación por cualquier otro medio.

En cualquier caso, EL PRODUCTOR podrá utilizar los registros audiovisuales obtenidos con la participación del ACTOR para la promoción de la obra.

#### **OCTAVA. SERVICIOS PARA EL ACTOR.**

EL PRODUCTOR proporcionará a su cargo al actor/actriz los servicios de vestuario, maquillaje, peluquería y catering. Si el ACTOR exigiera algún servicio distinto de los habituales, el coste del mismo será por su cuenta.

#### **NOVENA. IMAGEN PERSONAL Y VESTUARIO.**

El ACTOR acepta expresamente las normas de carácter general que EL PRODUCTOR tenga establecidas o que pueda establecer en el futuro respecto a su IMAGEN PERSONAL en aquellos trabajos o actividades complementarias que requieran su relación con personas ajenas a EL PRODUCTOR o su aparición en pantalla.

#### **DÉCIMA. PUBLICIDAD.**

Si EL PRODUCTOR considera conveniente la inclusión en la obra de publicidad que requiera la colaboración directa del ACTOR éste deberá prestar dicha colaboración –sin percibir por ello cantidad especial alguna y atender las indicaciones que reciba de EL PRODUCTOR salvo que la misma supusiera una agresión o menoscabo de su IMAGEN PERSONAL, PROFESIONAL O ARTÍSTICA.

#### **UNDÉCIMA. PROMOCIONES.**

El ACTOR se compromete a prestar toda su colaboración profesional para cualquier actividad relacionada con la promoción o lanzamiento publicitario de la obra, de los productos comerciales derivados del mismo o de la cadena de televisión o teatro o espectaculares, sin que ello dé lugar a ninguna clase de retribución complementaria.

**DUODÉCIMA. RESTRICCIÓN Y EXCLUSIVIDAD**



El ACTOR declara no haber contraído compromiso alguno anterior que le impida el cumplimiento de las obligaciones que a su cargo se establecen en las cláusulas del presente contrato al que concede prioridad comprometiéndose además a no adquirir compromiso de trabajo de cualquier género a realizar durante la vigencia del presente contrato sin la previa autorización por escrito por parte de EL PRODUCTOR.

**DECIMOTERCERA. CRÉDITOS EN MATERIA ACTORAL**

En los títulos de crédito el ACTOR figurará de la siguiente forma: A JUICIO EL PRODUCTOR.

En todo lo referente a clichés, fotos, carteles, radio, trailers, televisión, etc... la PRODUCTORA podrá incluir el nombre, la figura y la voz del ACTOR si lo considera necesario.

Ambas partes manifiestan que no existió dolo, mala fe, error u otro vicio de la voluntad, firmando al margen y al calce para todos los efectos legales a que haya lugar.

EL ACTOR	EL PRODUCTOR
	
NOMBRE Y FIRMA	Regina Diaz Murguía NOMBRE Y FIRMA

**CONTRATO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS POR TIEMPO DETERMINADO QUE CELEBRAN POR UNA PARTE MUXO FILMS, EN REPRESENTACIÓN, REGINA DÍAZ MURGUÍA EN CALIDAD DE PRESTATARIO O PRODUCTOR Y EL C. Camila Medina Carretero EN CALIDAD DE PRESTADOR DE SERVICIOS O ACTOR AL TENOR DE LOS SIGUIENTES:**

**ANTECEDENTES**

Declara el PRESTADOR:

- I. Ser mexicano [a], ser persona física, con RFC: \_\_\_\_\_, con CURP: MECC041208MAMDMMMA9 tener su domicilio en: Felicitas del Rco, Tlalpohujua #76.
- II. Que es su voluntad celebrar el presente contrato y entiende los alcances jurídicos del mismo.

Declara el PRODUCTOR:

- I. Ser mexicano [a], ser persona física, con RFC: DIEMR010625HLY, con CURP: DIEMR010625MMNZR6A6 tener su domicilio en: Francisco de la Bórcora #123, Residencial Esmeralda 1.
- II. Que es su voluntad celebrar el presente contrato y entiende los alcances jurídicos del mismo.

**AMBAS PARTES SE SUJETAN A LAS SIGUIENTES CLAUSULAS:**

**PRIMERA. OBJETO.**

El objeto de este contrato es la participación del ACTOR mediante la prestación de sus servicios para la representación del papel de MIRINKUA en el cortometraje MIRINKUA. El ACTOR se compromete a poner toda su experiencia y capacidad profesional al servicio de la dirección del CORTOMETRAJE, ajustando su labor a las instrucciones que reciba de los responsables del mismo en sus diferentes aspectos técnicos, artísticos, etc.

**SEGUNDA. DURACIÓN DEL CONTRATO.**

De acuerdo con los planes de producción, comprenderá los días 24, 25 y 26 DE NOVIEMBRE DEL 2023.

No obstante, el contrato finalizará cuando concluya su participación en las giras, funciones y días. La fecha de inicio podrá retrasarse o adelantarse, debiéndolo comunicar el PRESTATARIO al ACTOR a la mayor brevedad posible una vez tenga conocimiento de tal circunstancia.

**TERCERA. CONDICIONES.**

EL PRESTATARIO determinará las fechas del rodaje según las necesidades de la obra, comprometiéndose a comunicar los cambios al ACTOR con una antelación mínima de 24 horas. En este supuesto, el ACTOR deberá desarrollar su actividad en el día que le sea señalado sin que por dicho cambio tenga derecho a ninguna clase de retribución o compensación extraordinaria. Si el cambio hiciera imposible al ACTOR su participación en el rodaje, éste deberá comunicarlo a EL PRESTATARIO en el plazo máximo de 24 horas, con expresión de los motivos que le impiden intervenir, quedando EL PRESTATARIO facultada para resolver este acuerdo sin que dicha resolución dé lugar a ninguna clase de compensación o indemnización al ACTOR.

Durante la vigencia del contrato, el ACTOR estará a disposición de los responsables de dirección, realización y producción del cortometraje para cuantos ensayos, pruebas, grabaciones, etc. se consideren necesarios.

Asimismo, el ACTOR se compromete a prestar toda su colaboración en el supuesto de que hubiera que realizar cualquier clase de grabación extraordinaria, por necesidades de producción o emisión.

El aviso de convocatoria será dado fehacientemente. El ACTOR viene obligado a dejar dicho en su domicilio habitual el lugar donde se encuentra para poder ser llamado en caso excepcional.

**CUARTA. LUGAR DE TRABAJO.**

EL ACTOR desarrollará su actividad laboral en los lugares que EL PRESTATARIO determine en función de las necesidades de producción y realización del CORTOMETRAJE.

El ACTOR que convenga con EL PRESTATARIO ser trasladado por éste al lugar de presentación, estará puntualmente en el lugar acordado en la convocatoria para la recogida. Del mismo modo caso de que tenga que trasladarse por sus propios medios al lugar de presentación estará puntualmente en el mismo en la hora indicada en la convocatoria.

**QUINTA. JORNADA DE TRABAJO.**

Expresamente se compromete el ACTOR a la absoluta disponibilidad en cuanto a la duración y distribución de su jornada laboral y en consecuencia a adecuar sus horarios de trabajo a los planes de producción del CORTOMETRAJE incluyendo tanto el montaje como en los casos en que el ACTOR tenga que realizar los ensayos o ayuda de dobles o doblajes de sus intervenciones.

El artista se obliga a determinar de buena fe con EL PRESTATARIO las fechas en las que él mismo habrá de doblar sus intervenciones cuando dicho doblaje resulte necesario o conveniente por motivos técnicos, sin percibir retribución especial alguna por dicha actividad.

El ACTOR podrá ser doblado por segunda persona, salvo pacto en contrario estipulado en el presente contrato.

**SEXTA. REMUNERACIÓN.**

El artista percibirá como retribución por su trabajo:

La cantidad de un salario consistente en \$400.00 (cuatrocientos pesos M.N.)



Del mismo modo, en la retribución pactada se incluye la correspondiente a ensayos y pruebas y –en concreto la relativa a las citaciones para la lectura de guiones que tendrán lugar –salvo modificaciones de EL PRODUCTOR.

Esta cantidad se pagará una vez que quede realizada a entera satisfacción la filmación del cortometraje.

#### **SÉPTIMA. CESIÓN DE DERECHOS.**

EL ACTOR cede a EL PRODUCTOR en exclusiva y sin limitación temporal (por el tiempo máximo que marca la ley) y para todo el territorio mundial, los derechos de reproducción, transformación, distribución, comunicación pública y cualesquiera otros que pudieran corresponder por las prestaciones derivadas de la relación laboral establecida en el presente contrato, así como la totalidad de los derechos de propiedad industrial, intelectual y de imagen para su explotación, tanto cinematográfica y televisiva, en todo tipo de soportes o formatos y en cualquier procedimiento técnico o sistema, así como su explotación por cualquier otro medio.

En cualquier caso, EL PRODUCTOR podrá utilizar los registros audiovisuales obtenidos con la participación del ACTOR para la promoción de la obra.

#### **OCTAVA. SERVICIOS PARA EL ACTOR.**

EL PRODUCTOR proporcionará a su cargo al actor/actriz los servicios de vestuario, maquillaje, peluquería y catering. Si el ACTOR exigiera algún servicio distinto de los habituales, el coste del mismo será por su cuenta.

#### **NOVENA. IMAGEN PERSONAL Y VESTUARIO.**

El ACTOR acepta expresamente las normas de carácter general que EL PRODUCTOR tenga establecidas o que pueda establecer en el futuro respecto a su IMAGEN PERSONAL en aquellos trabajos o actividades complementarias que requieran su relación con personas ajenas a EL PRODUCTOR o su aparición en pantalla.

#### **DÉCIMA. PUBLICIDAD.**

Si EL PRODUCTOR considera conveniente la inclusión en la obra de publicidad que requiera la colaboración directa del ACTOR éste deberá prestar dicha colaboración –sin percibir por ello cantidad especial alguna y atender las indicaciones que reciba de EL PRODUCTOR salvo que la misma supusiera una agresión o menoscabo de su IMAGEN PERSONAL, PROFESIONAL O ARTÍSTICA.

#### **UNDÉCIMA. PROMOCIONES.**

El ACTOR se compromete a prestar toda su colaboración profesional para cualquier actividad relacionada con la promoción o lanzamiento publicitario de la obra, de los productos comerciales derivados del mismo o de la cadena de televisión o teatro o espectaculares, sin que ello dé lugar a ninguna clase de retribución complementaria.



**DUODÉCIMA. RESTRICCIÓN Y EXCLUSIVIDAD**



El ACTOR declara no haber contraído compromiso alguno anterior que le impida el cumplimiento de las obligaciones que a su cargo se establecen en las cláusulas del presente contrato al que concede prioridad comprometiéndose además a no adquirir compromiso de trabajo de cualquier género a realizar durante la vigencia del presente contrato sin la previa autorización por escrito por parte de EL PRODUCTOR.

**DECIMOTERCERA. CRÉDITOS EN MATERIA ACTORAL**

En los títulos de crédito el ACTOR figurará de la siguiente forma: A JUICIO EL PRODUCTOR.

En todo lo referente a clichés, fotos, carteles, radio, trailers, televisión, etc... la PRODUCTORA podrá incluir el nombre, la figura y la voz del ACTOR si lo considera necesario.

Ambas partes manifiestan que no existió dolo, mala fe, error u otro vicio de la voluntad, firmando al margen y al calce para todos los efectos legales a que haya lugar.

EL ACTOR	EL PRODUCTOR
 Camila Medina Camacho NOMBRE Y FIRMA	 Regina Diaz Murguía NOMBRE Y FIRMA

# CONTRATOS: CREW

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA - José María Cano Sánchez

26 de noviembre 2023, Morelia, Michoacán

CONTRATO DE VOLUNTADES QUE CELEBRAN José María Cano Sánchez Y MUXO FILMS, EN REPRESENTACIÓN REGINA DÍAZ MURGUÍA, PARA LLEVAR A CABO LA REALIZACIÓN DEL CORTOMETRAJE "MIRINKUA".

## ANTECEDENTES

1. José María Cano Sánchez, persona física con nacionalidad mexicana con 13 (veintitrés) años) cumplidos del sexo masculino, estado civil soltero.
2. Regina Díaz Murguía, persona física con nacionalidad mexicana con 21 (veintiún años) cumplidos del sexo femenino, estado civil soltero.

Ambas partes se sujetan a las siguientes cláusulas:


## CLAUSULAS

PRIMERA. - José María Cano Sánchez reconoce y expresa con capacidad plena y suficiente a celebrar el presente contrato en donde se desempeñará como "Dirección de Fotografía" en la realización del cortometraje "MIRINKUA", comprometiéndose a laborar en un horario indefinido los días 24, 25 y 26 de noviembre del 2023 (días de rodaje y filmación), desde la preproducción del proyecto hasta su postproducción.

SEGUNDA. – Regina Díaz Murguía reconoce y expresa con capacidad plena y suficiente a celebrar el presente contrato en donde se desempeñará como "PRODUCTOR" en la realización del cortometraje "MIRINKUA", comprometiéndose a laborar en un horario indefinido sin fecha límite, desde la preproducción del proyecto hasta su postproducción.

TERCERA. – Ambas partes acceden a tomar su nombre como parte del equipo de producción para la distribución del cortometraje en diferentes festivales nacionales e internacionales.

CUARTA. -El presente documento se imprime en dos tantos y se firman en original para que cada parte conserve uno.

  
\_\_\_\_\_  
José María Cano Sánchez

  
\_\_\_\_\_  
Regina Díaz Murguía  
PRODUCTOR

26 de noviembre 2023, Morelia, Michoacán

CONTRATO DE VOLUNTADES QUE CELEBRAN Saúl Montañez Trinidad Y MUXO FILMS, EN REPRESENTACIÓN REGINA DÍAZ MURGUÍA, PARA LLEVAR A CABO LA REALIZACIÓN DEL CORTOMETRAJE "MIRINKUA".

ANTECEDENTES

1. Saúl Montañez Trinidad persona física con nacionalidad mexicana con 18 (dieciocho años) cumplidos del sexo masculino, estado civil soltero.

2. Regina Díaz Murguía, persona física con nacionalidad mexicana con 21 (veintiún años) cumplidos del sexo femenino, estado civil soltero.

Ambas partes se sujetan a las siguientes cláusulas:

CLAUSULAS

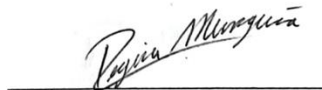
PRIMERA. Saúl Montañez Trinidad reconoce y expresa con capacidad plena y suficiente a celebrar el presente contrato en donde se desempeñará como "Asistente de Fotografía" en la realización del cortometraje "MIRINKUA", comprometiéndose a laborar en un horario indefinido los días 24, 25 y 26 de noviembre del 2023 (días de rodaje y filmación), desde la preproducción del proyecto hasta su postproducción.

SEGUNDA. – Regina Díaz Murguía reconoce y expresa con capacidad plena y suficiente a celebrar el presente contrato en dónde se desempeñará como "PRODUCTOR" en la realización del cortometraje "MIRINKUA", comprometiéndose a laborar en un horario indefinido sin fecha límite, desde la preproducción del proyecto hasta su postproducción.

TERCERA. – Ambas partes acceden a tomar su nombre como parte del equipo de producción para la distribución del cortometraje en diferentes festivales nacionales e internacionales.

CUARTA. -El presente documento se imprime en dos tantos y se firman en original para que cada parte conserve uno.

  
Saúl Montañez Trinidad

  
Regina Díaz Murguía  
PRODUCTOR

26 de noviembre 2023, Morelia, Michoacán

CONTRATO DE VOLUNTADES QUE CELEBRAN Emiliano Bugarini Mirckes Y MUXO FILMS, EN REPRESENTACIÓN REGINA DÍAZ MURGUÍA, PARA LLEVAR A CABO LA REALIZACIÓN DEL CORTOMETRAJE "MIRINKUA".

ANTECEDENTES

1. Emiliano Bugarini Mirckes, persona física con nacionalidad mexicana con 21 (veintiún) años) cumplidos del sexo masculino, estado civil soltero.

2. Regina Díaz Murguía, persona física con nacionalidad mexicana con 21 (veintiún años) cumplidos del sexo femenino, estado civil soltero.

Ambas partes se sujetan a las siguientes cláusulas:

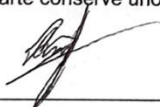
CLAUSULAS

PRIMERA. - Emiliano Bugarini Mirckes reconoce y expresa con capacidad plena y suficiente a celebrar el presente contrato en donde se desempeñará como "Sonido directo" en la realización del cortometraje "MIRINKUA", comprometiéndose a laborar en un horario indefinido los días 24, 25 y 26 de noviembre del 2023 (días de rodaje y filmación), desde la preproducción del proyecto hasta su postproducción.

SEGUNDA. – Regina Díaz Murguía reconoce y expresa con capacidad plena y suficiente a celebrar el presente contrato en donde se desempeñará como "PRODUCTOR" en la realización del cortometraje "MIRINKUA", comprometiéndose a laborar en un horario indefinido sin fecha límite, desde la preproducción del proyecto hasta su postproducción.

TERCERA. – Ambas partes acceden a tomar su nombre como parte del equipo de producción para la distribución del cortometraje en diferentes festivales nacionales e internacionales.

CUARTA. -El presente documento se imprime en dos tantos y se firman en original para que cada parte conserve uno.



Emiliano Bugarini Mirckes



Regina Díaz Murguía

PRODUCTOR

26 de noviembre 2023, Morelia, Michoacán

CONTRATO DE VOLUNTADES QUE CELEBRAN Efrén Villa Cortés Y MUXO FILMS, EN REPRESENTACIÓN REGINA DÍAZ MURGUÍA, PARA LLEVAR A CABO LA REALIZACIÓN DEL CORTOMETRAJE "MIRINKUA".

ANTECEDENTES

1. Efrén Villa Cortés, persona física con nacionalidad mexicana con 22 (veintidos) años) cumplidos del sexo masculino, estado civil soltero.
2. Regina Díaz Murguía, persona física con nacionalidad mexicana con 21 (veintiún años) cumplidos del sexo femenino, estado civil soltero.

Ambas partes se sujetan a las siguientes cláusulas:

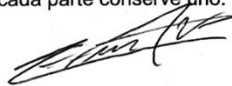
CLAUSULAS

PRIMERA. - Efrén Villa Cortés reconoce y expresa con capacidad plena y suficiente a celebrar el presente contrato en donde se desempeñará como "Gaffer" en la realización del cortometraje "MIRINKUA", comprometiéndose a laborar en un horario indefinido los días 24, 25 y 26 de noviembre del 2023 (días de rodaje y filmación), desde la preproducción del proyecto hasta su postproducción.

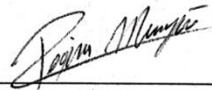
SEGUNDA. – Regina Díaz Murguía reconoce y expresa con capacidad plena y suficiente a celebrar el presente contrato en donde se desempeñará como "PRODUCTOR" en la realización del cortometraje "MIRINKUA", comprometiéndose a laborar en un horario indefinido sin fecha límite, desde la preproducción del proyecto hasta su postproducción.

TERCERA. – Ambas partes acceden a tomar su nombre como parte del equipo de producción para la distribución del cortometraje en diferentes festivales nacionales e internacionales.

CUARTA. -El presente documento se imprime en dos tantos y se firman en original para que cada parte conserve uno.



Efrén Villa Cortés



Regina Díaz Murguía

PRODUCTOR

# CONTRATOS: RENTA DE EQUIPO

CONTRATO DE PRÉSTAMO DE USO DE EQUIPOS AUDIOVISUALES ENTRE **SAÚL MONTAÑEZ TRINIDAD EN CALIDAD DE PRESTADOR Y MUXO FILMS, EN REPRESENTACIÓN REGINA DÍAZ MURGUÍA EN CALIDAD DE PRESTATARIO.**

Morelia, Michoacán a 23 de noviembre del 2023

## ANTECEDENTES

Declara el PRESTADOR:

- I. Ser mexicano [a], ser persona física, con RFC: \_\_\_\_\_, con CURP: MOTS041218HMNNRLA8 tener su domicilio en: Ejemplar #13 Uruapan Michoacan Mexico.
- II. Que es su voluntad celebrar el presente contrato y entiende los alcances jurídicos del mismo.

Declara el PRESTATARIO:

- I. Ser mexicano [a], ser persona física, con RFC: DIMRO10625HL4, con CURP: DIMRO10625MMNZRGA6 tener su domicilio en: Francisco de la Barcena #123, Residencial. Esmeralda 1
- II. Que es su voluntad celebrar el presente contrato y entiende los alcances jurídicos del mismo.

AMBAS PARTES SE SUJETAN A LAS SIGUIENTES CLAUSULAS:

### PRIMERA. OBJETO.

El objeto de este contrato es el préstamo de equipo audiovisual para la realización del cortometraje MIRINKUA.

El equipo que será prestado es el siguiente:

- I. Sony alpha 7IV (ILCE-7M4)
- II. Lentes:
  - a. 50mm G master f1.4
  - b. 16-35 f4 G con power zoom
  - c. 24-105 f4 G
- III. Amaran P60C (3)
- IV. DJI wireless
- V. Lavalier Rode lav 2

### SEGUNDA. DURACIÓN DEL CONTRATO.

De acuerdo con los planes de producción, comprenderá los días 24, 25 y 26 DE NOVIEMBRE DEL 2023.



No obstante, si se necesita hacer un re-shoot en días posteriores, la prestación seguirá vigente, debiéndolo comunicar el PRESTATARIO al PRESTADOR a la mayor brevedad posible una vez tenga conocimiento de tal circunstancia.

### TERCERA. CONDICIONES.

EL PRESTATARIO determinará las fechas del rodaje según las necesidades de la obra, comprometiéndose a comunicar los cambios al PRESTADOR con una antelación mínima de 24 horas. En este supuesto, el PRESTADOR deberá prestar el equipo en el día que le sea señalado sin que por dicho cambio tenga derecho a ninguna clase de retribución o compensación extraordinaria.

Durante la vigencia del contrato, el equipo del PRESTADOR estará a disposición de los responsables de dirección, realización y producción del cortometraje para cuantos ensayos, pruebas, grabaciones, etc. se consideren necesarios.

Si el equipo llegase a sufrir cualquier tipo de daño durante la filmación del cortometraje, MUXO FILMS se hará cargo de pagar las reparaciones completamente.

### CUARTA. REMUNERACIÓN.


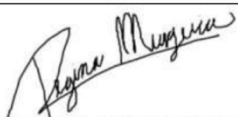
El PRESTADOR percibirá como retribución por el préstamo de su equipo:  
La cantidad de \$2,500.00 (dos mil quinientos pesos M.N.)

Esta cantidad se pagará una vez que quede realizada a entera satisfacción la filmación del cortometraje.

### QUINTA. CRÉDITOS

En los títulos de crédito el PRESTADOR figurará de la siguiente forma: A JUICIO EL PRODUCTOR.

Ambas partes manifiestan que no existió dolo, mala fe, error u otro vicio de la voluntad, firmando al margen y al calce para todos los efectos legales a que haya lugar.

EL PRESTADOR	EL PRESTATARIO
 SAÚL MONTAÑEZ TRINIDAD NOMBRE Y FIRMA	 REGINA DÍAZ MURGUÍA NOMBRE Y FIRMA

# FOTOGRAFÍAS: BEHIND THE SCENES





MIRINKUA: CARPETA DE PRODUCCIÓN





MIRINKUA