

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.

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).

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

¿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)



¿Cuántas veces te he dicho que te
quedes 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...

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

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



¿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

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!



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

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



EXT. LAGO. DÍA



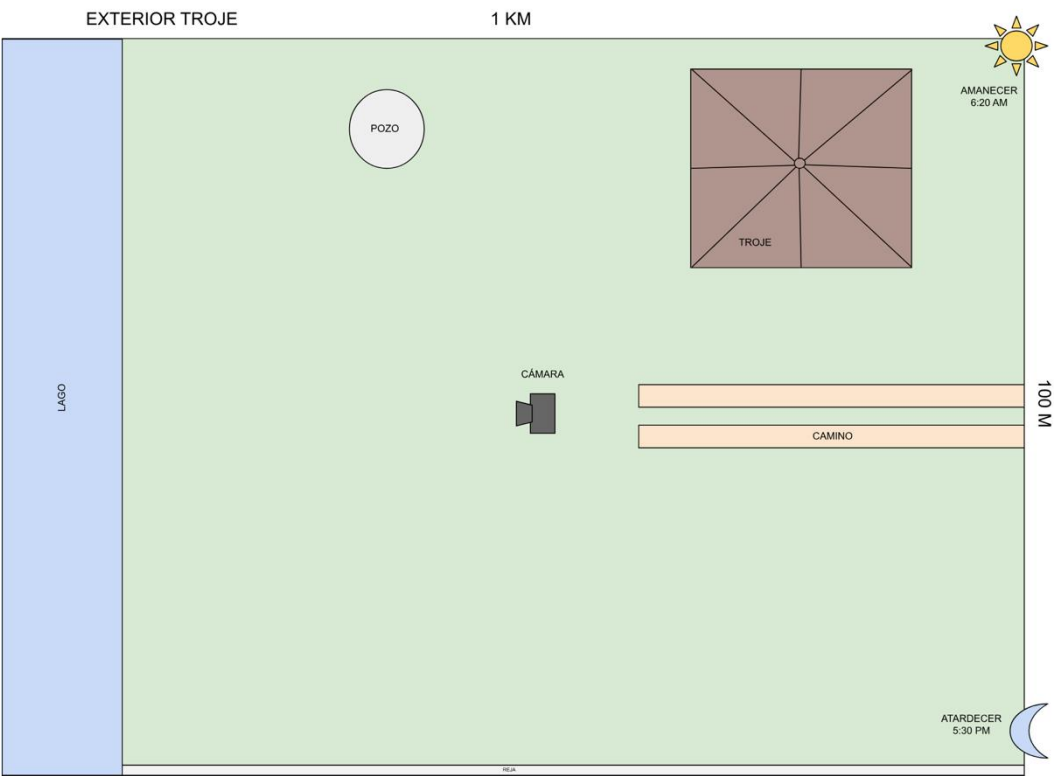
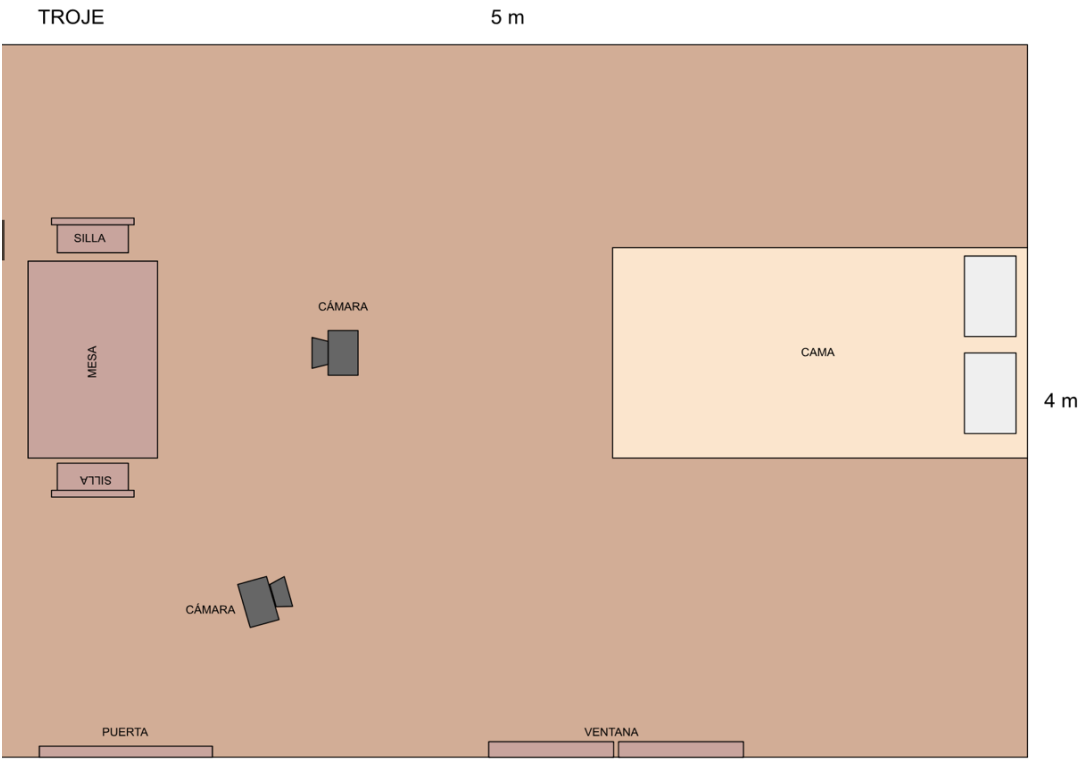
EXT. MILPA. DÍA



EXT. CERRO. DÍA

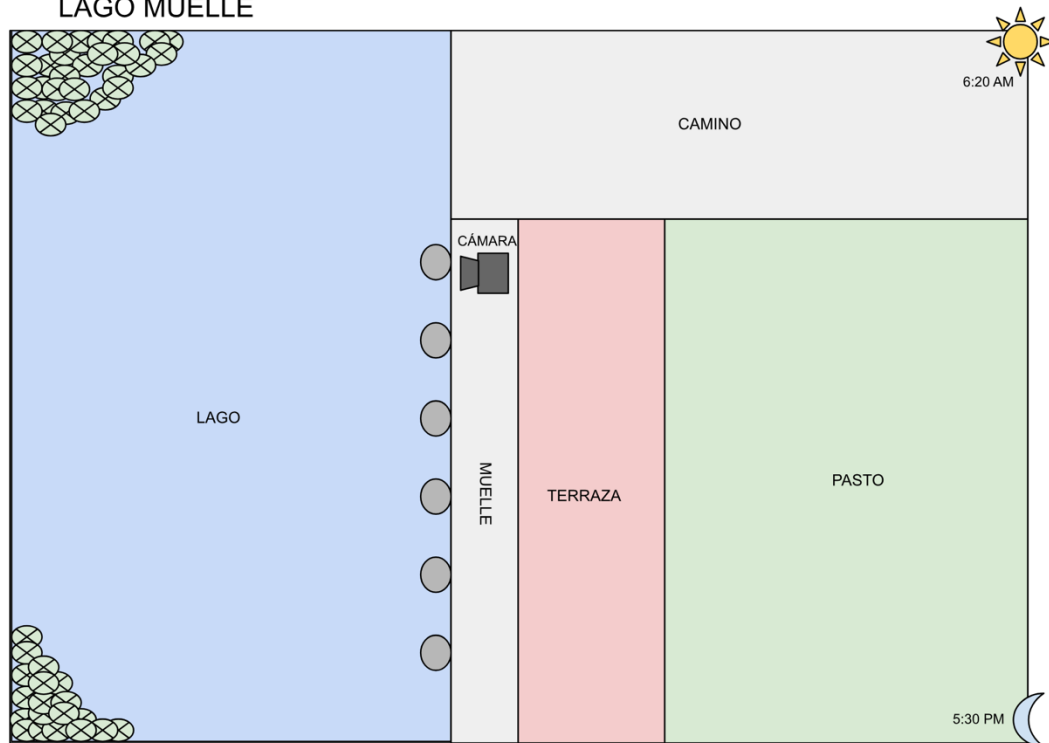


FLOOR PLANS

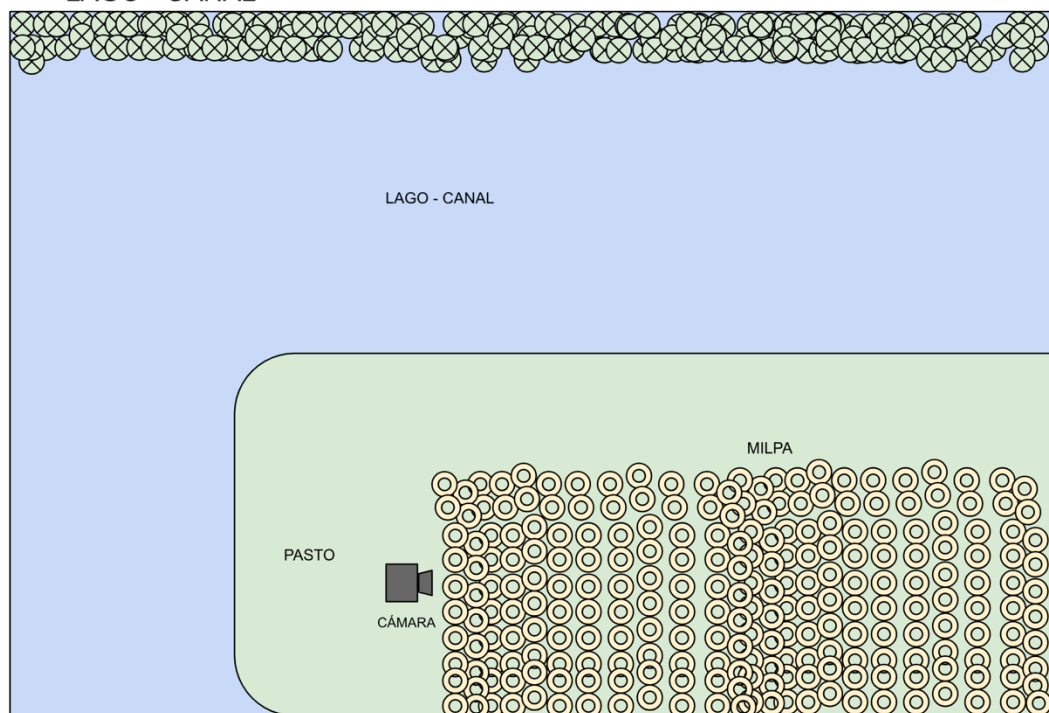


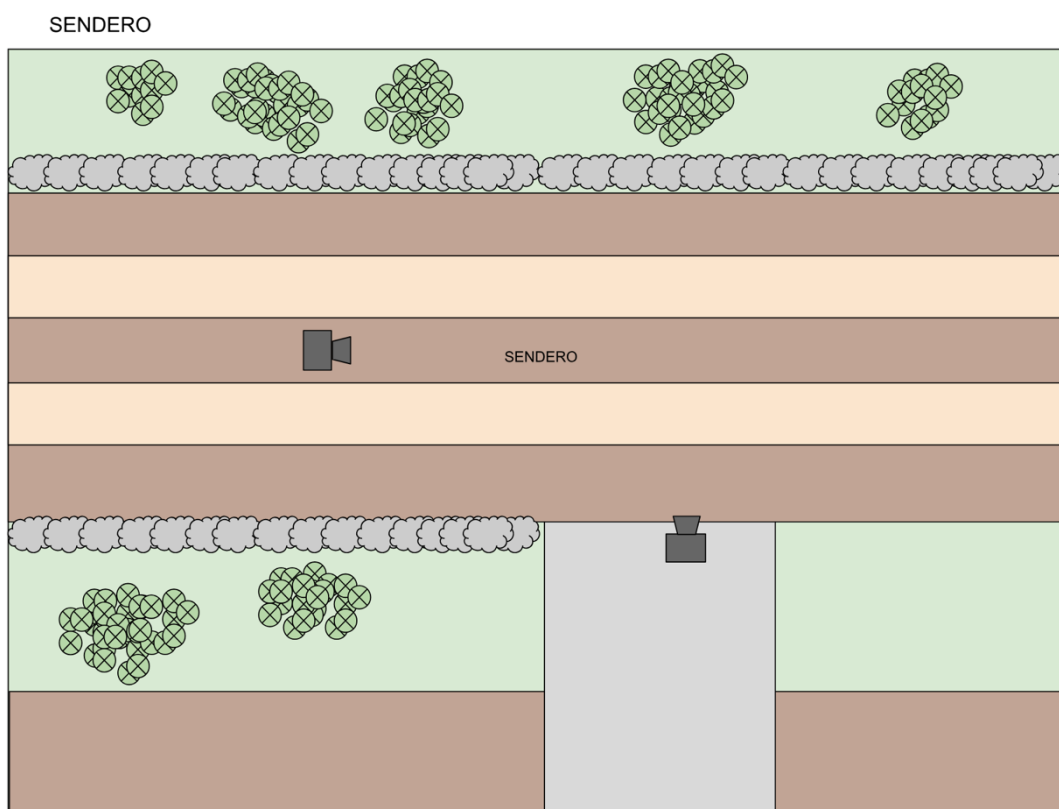
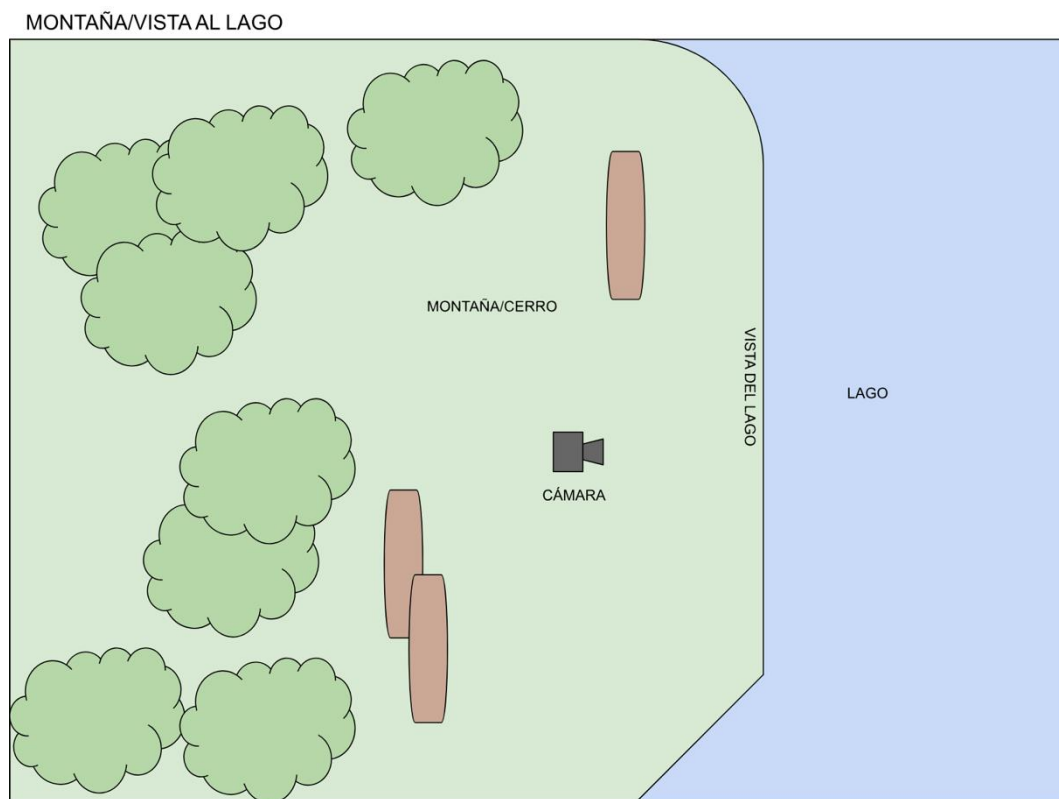
MIRINKUA: CARPETA DE PRODUCCIÓN

LAGO MUELLE



LAGO - CANAL





SHOOTING LIST

SHOOTING LIST																		
ESCENA	INT/EXT	LOCACIÓN	DÍA/NOCHE	PLANO	ENCUADRE	ÁNGULO	MOVIMIENTO	PERSONAJES	DESCRIPCIÓN	Estabilización	NOTAS							
1	EXT	LAGO/MUELLE	AMANECER	1	PG/Back	Neutral	Dolly-in	Itzuri y Tinkani	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		Tinkani llama a Itzuri									
				8	PG	Neutral	Estático		Itzuri voltea									
				9	CU	Lateral	Estático		Tinkani 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 colibri									
				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	Rig								
				20	CU	Neutral	Estático		Itzuri hablando									
				21	CU	Neutral	Estático		Kúkuli hablando									
				3	EXT	CERRO	DÍA		22	PGM/Back	Neutral		Itzuri y Kúkuli	Chicas sentadas	Triplé	Plano compuesto/armado (Cold War)		
									23	PGM	Lateral			Chicas comiendo pan				
24	CU	Neutral	Estático					Itzuri hablando										
25	CU	Neutral						Kúkuli hablando										
26	CU	Lateral						Itzuri dice su motivo										
27	DETALLE	Neutral	Varios															
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 y hombre	Itzuri toma mano inmóvil de su papá	Rig	Inserto (flashback)							
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	Neutral	Dolly in	Itzuri, la niña y Atari	Bosque, montañas, lago	Ronin	Dron/J cut risas			
				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	Tracking	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	Rig	MS (I) - PG (Atari sendero) - MS (I) - PG (árbol donde estaba la niña) - MS (Itzuri levantándose) - MS (Itzuri caminando, Atari detrás desenfocado)								
				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		Itzuri	Troje	Triplé	Iluminación Rembrandt (Cold War)
								55			CU		Picado			Servilleta colibri enjalado		
								56			MS		Neutral			Itzuri sentada en la cama		
57	CU	Neutral	Estático					Itzuri inexpressiva										
58	CU	Neutral						Atari inexpressivo										
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		Inserto (flashback)												
6	EXT	CAMPO/LAGO	NOCHE	62	MS - PG	Neutral	Paneo	Itzuri y la niña	Itzuri baja las escaleras de la fachada y ve a la niña	MS - paneo hacia la izquierda - PG de la niña	Plano compuesto/armado							
				63	PG	Lateral			Itzuri y la niña se ven de frente									
				64	MCU	Neutral			Itzuri está desconcertada -cómo te llamas?-									
				65	CU	Neutral	Estático		Rostro de la niña (mitad de la cara)									
				66	DETALLE	Neutral			Marcas de manos en el cuello									
				67	MCU	Diagonal			Itzuri -¿Qué te pasó-									
				68	DETALLE	1/2 Picado	Paneo		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	Rig	Ronin				
				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		Itzuri, Atari y la niña	Siluetas de la niña desenfocada entrando al lago, Itzuri corriendo al fondo	Rig	Más alejado para alcanzar a ver la reacción de Itzuri							
				77	MS	Neutral			Itzuri se detiene de golpe									
				78	GPG	Neutral			La niña ve a Itzuri fijamente									
				79	FS/Back	Neutral			Itzuri ve a la niña									
				80	MCU	Lateral			Itzuri está a punto de dar un paso adelante, una mano la sujeta									
				81	MS/OS	Semisubjetivo			Atari jala a Itzuri y ella grita									
				82	MS/OS	Semisubjetivo	Estático		Vemos a Atari									
				83	MS/TS	Lateral			-¿Qué haces aquí...? (Continúa la discusión)									
				84	MS/OS	Neutral			-Habla una niña en el... Itzuri voltea hacia el lago									
				85	PG	Neutral			La niña ha desaparecido del lago									
				86														
				87	MS/OS	Neutral			Atari la regaña y la jala hacia la troje									
				88	GPG	Neutral			Itzuri y Atari caminan hacia adelante con el lago de fondo y se ve a lo lejos la silueta de la niña dentro del agua									
				89	MCU				Ambos entran a la troje, Atari cierra la puerta de golpe						(TBD)			

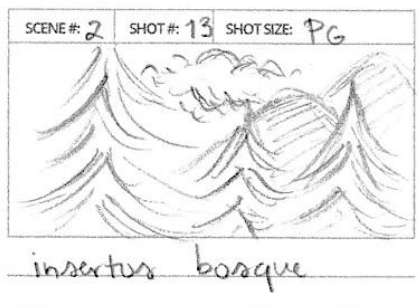
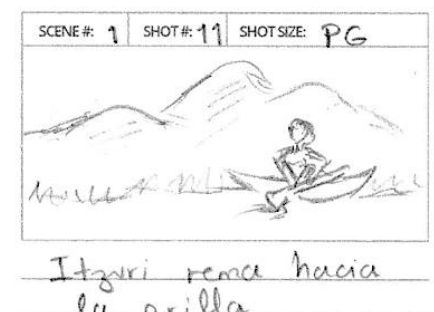
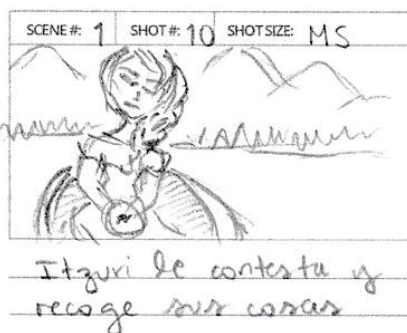
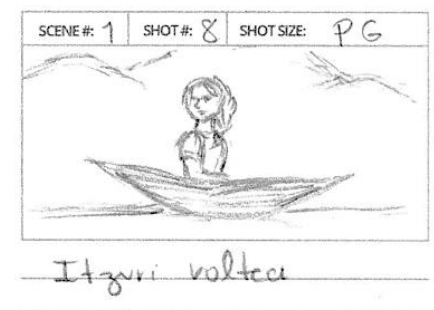
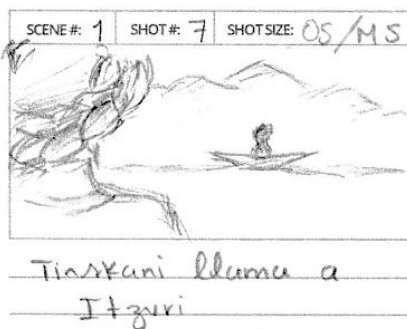
7	INT	TROJE	NOCHE	90	MCU			Atari e Itzuri	Itzuri está muy agitada			Cámara en mano
				91	OS				-Perdóname Itzuri...-			
				92	OS				Itzuri se cruza de brazos y mira al suelo			
				93	DETALLE		Neutral	Shaky cam	Itzuri forcejeando dentro del agua			Inserto (flashback)
				94	OS				Itzuri mira a Atari 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
8	EXT	CERRO	ATARDECER	97	CU				Itzuri con la mirada perdida			
				98	GPG				Itzuri y Kúkuñ sentadas sobre un tronco conversando			Tripié
				99	OS/MCU		Back	Shaky cam	Kúkuñ la mira con el ceño fruncido -¿Y si nos vamos...-			Cámara en mano
				100	OS/MCU				-No Kúkuñ... 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 gritándole a Itzuri y pegándole			Inserto (flashback)
				104	OS/MCU		Back	Shaky cam	Itzuri se percata de que está anocheciendo			
				105	MCU - TS		Neutral	Tracking	-¿Ya tengo que regresar...? Itzuri intenta alejarse pero Kúkuñ la detiene, tienen una discusión e Itzuri rompe en llanto			Cámara en mano
				106	MCU			Shaky cam	Kúkuñ la suelta y le dice -Quédate-			
9	INT	TROJE/HABITACIÓN	DÍA	107	MCU				Itzuri le dice -Perdóname-			cut in action
				108	GPG		Lateral	Estático	Itzuri se va y Kúkuñ se queda de pie observándola			
				109	CU		Neutral	Estático	Itzuri mirándose frente a un espejo probándose su vestido tradicional de novia			Tripié
				110	Detalle			Shaky cam	Entra Tinskari, le pone el collar y conversan			Insertos de texturas del vestido, manos, piel - RIG
				111	MS/OS			Estático	Tinskari trenza su cabello y siguen conversando			Con vista al espejo
				112	MS		Lateral		Termina de trenzar su cabello -Todo va a estar bien...-			Tripié
				113	MS/OS		Neutral	Dolly in (muy lento)				Con vista al espejo
10	INT	TROJE/COMEDOR	NOCHE	114	PG/TS		Lateral		Itzuri y Atari cenando			Tripié (Tarkovsky)
				115	MS		Diagonal		Atari hablando			Intercalar entre estos tres planos
				116	MS		Diagonal		Itzuri reaccionando			
				117	Detalle		Neutral		Rostro de Itzuri sobresalida			Iluminación suave
				118	PG/TS		Lateral	Estático	Atari se levanta y se dirige hacia Itzuri			
				119	MS		Neutral		Atari intenta darle un beso, ella se quita y le arranca su collar			
				120	PG/TS		Lateral		Atari se retira e Itzuri se queda en la mesa, se levanta			Rig
				121	Detalle		A nivel del suelo		Manos de Itzuri recogiendo las piezas del collar			
				122	ECU		Contrapicado		Rostro de Itzuri viendo las plumas			
				123	CU		Contrapicado		Rostro de Atari enojado			
11	EXT	CAMPO	NOCHE	124	PG		Neutral		Atari cortando madera con un hacha			tripié
				125	MS		Neutral		Atari cansado, clava el hacha			cut in action
				126	MS		Lateral		Atari se deja caer al suelo y se recompone			Rig
				127	PG		Lateral					
				128	GPG		Lateral		Continúa cortando madera			(Noche americana)
				129	MS		Neutral	Estático	Atari está dormido de espaldas, se voltea hacia la cámara			Tripié (SUEÑO)
12	INT	TROJE/HABITACIÓN	MADRUGADA	130	MS - MCU		Neutral	Dolly in	Itzuri viéndose al espejo			
				131	Detalle Espejo/Reflejo General		Neutral	Dolly in	Se acerca la niña, comienza a correr agua desde el espejo y salen unas manos por detrás			
13	INT	TROJE/HABITACIÓN	MADRUGADA	132	CU		Central		Itzuri se despierta de golpe			(REALIDAD)
				133	PG/TS				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		Itzuri se agacha			
				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			
				140	MCU		Back	Tracking	Camina a paso rápido volteando alrededor			
				142	Detalle		A nivel del suelo	Tracking	Pies de Itzuri			
14	EXT	SENDERO	MADRUGADA	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 se adentra a la milpa con dificultad			
				146	CU		Lateral	Shaky cam				
				147	CU		Back	Shaky cam	Atari se adentra a la milpa			
				148	MS		Neutral	Tracking				
				149	CU		Lateral	Shaky cam				
				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		Lateral	Estático	Itzuri descubre la figura de la niña			
				155	Detalle		Neutral	Estático	Marcas en el cuello de la niña			
				156	MS/TS		Lateral	Estático	Itzuri se cubre la boca con sus manos, sigue observando a la niña			
				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	Los marcos agarran a Itzuri por el cuello			
				164	Detalle		Neutral	Shaky cam	Forja siluetas/milpa en movimiento			
16	EXT	LAGO	MADRUGADA	165	PG		Neutral	Estático	Milpa en movimiento, se detiene			
				166	Detalle		A nivel del suelo	Tracking	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			
				169	NEGRO							
				170	Detalle		Neutral	Tracking	Olas de agua/remo			
				171	PG		Neutral	Estático	Atari remando en el lago			
				172	MS		Picado	Shaky cam	Cuerpo de Itzuri envuelto			
				173	PG		Neutral	Estático	Atari arroja el cuerpo al lago			
				174	MS		Lateral	Estático	Atari con la respiración agitada viendo cómo se hunde el cuerpo			
17	EXT	LAGO	MADRUGADA	175	PG		Neutral	Estático	Atari se sienta y rema de vuelta a la orilla			
				176	PG		Neutral	Estático	El cuerpo de Itzuri descendiendo y suelta un grito ahogado			DEBAJO DEL AGUA
18	EXT	LAGO	AMANECER	178	PG		Neutral	Estático	Vista del lago			Tripié
				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	Siluetas de Atari/Se ve el lago de fondo			
				185.1	MCU/OS		Back	Estático	Siluetas de Atari/Se ve la figura de Itzuri en el lago			
				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	Huaraches de Atari caminando, deja caer su botella, se ve el lago a lo lejos			
				189.1	Detalle		Back	Estático	Huaraches de Atari caminando, deja caer su botella, se ve la figura de Itzuri muy a lo lejos			
				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	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			
				194	PG		Neutral	Estático	El lago/paisaje			
				194.1	PG		Neutral	Estático	La Miringua			



STORYBOARD

PROJECT MIRINKUA

PAGE 1 / 12

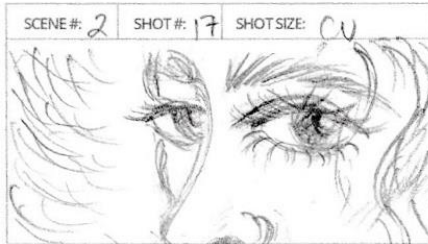


PROJECT MIRINKUA

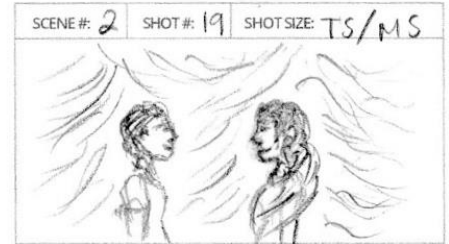
PAGE 2 / 12



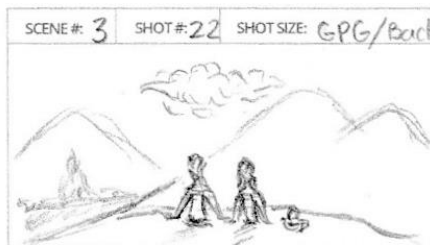
Itzuri busca al colibrí



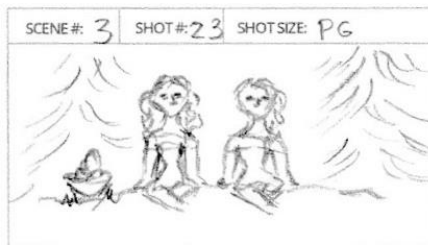
Mirada de Itzuri



Aparece Kúkúti y conversan



Itzuri y Kúkúti comen pan y conversan



Comen pan



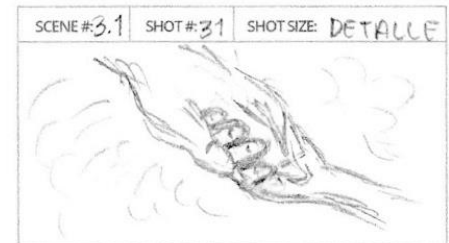
Itzuri hablando



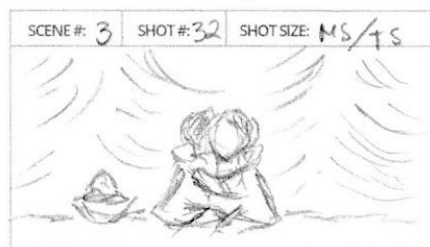
Kúkúti hablando



"Curar a mi papá"



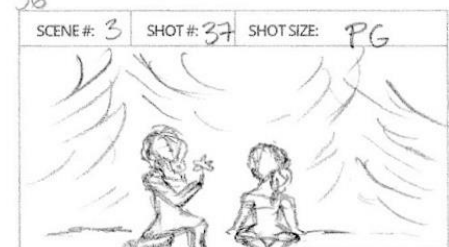
Itzuri tomando la mano de su padre



Kúkúti abraza a Itzuri



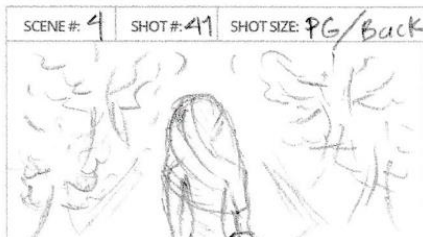
Ambas hablan sobre Atari.



Itzuri y Kúkúti juegan

PROJECT MIRINKUA

PAGE 3 / 12



Itzuri camina sola
por el sendero



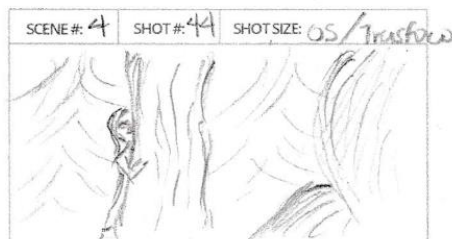
Itzuri mira hacia
los árboles (silbido)



La niña ve a Itzuri
de lejos



Itzuri ve a la
niña



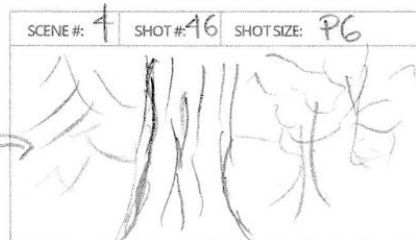
Aparece la niña



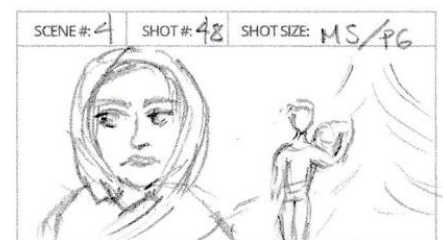
Perfil de la niña
detrás del árbol



Itzuri ve a Atari



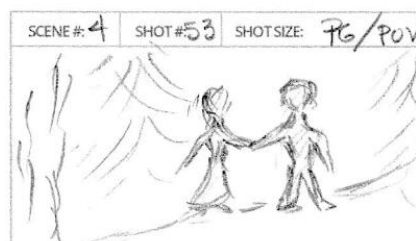
Voltea de nuevo pero
la niña desaparece



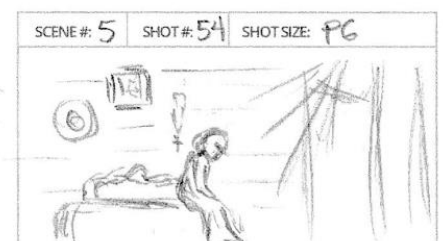
Itzuri huye de Atari
(de fondo desenfocado)



Itzuri y Atari
discuten



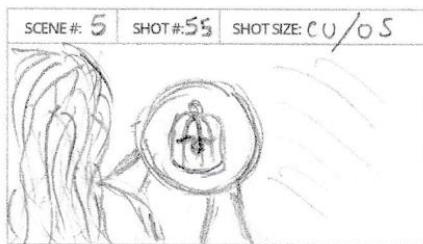
La niña ve cómo Atari
se lleva a Itzuri



INT. TROJE / HABITACIÓN
Luz de luna por la ventana

PROJECT MIRINKUA

PAGE 4 / 12



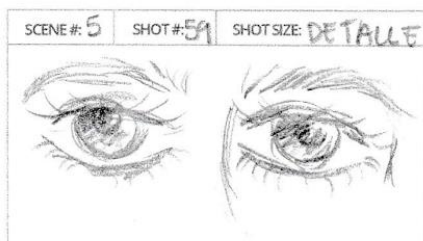
Itzuri bordando un colibrí enajulado



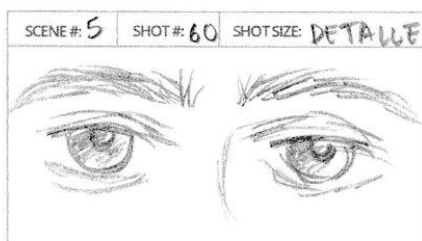
Posto de Itzuri inexpressivo



Posto de Aturi inexpressivo (gemidos)



Ojos de Itzuri (insertos)



Ojos de Aturi (insertos)



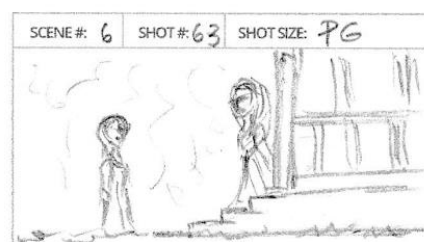
Itzuri se reincorpora y escucha el silbido



Itzuri sale de la toje y ve a la niña



Vemos a la niña



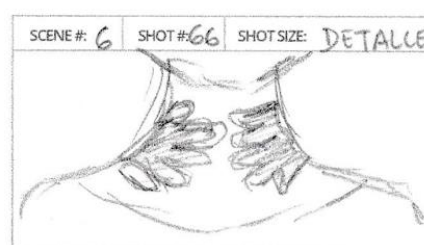
Itzuri y la niña se ven de frente



- ¿Cómo te llamas? -
(Itzuri) desorientada



Mitad del rostro de la niña

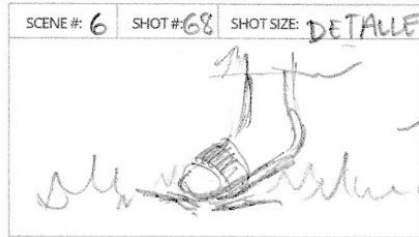


Marcas de manos en su cuello

PROJECT MIRINKUA

PAGE 5 / 12

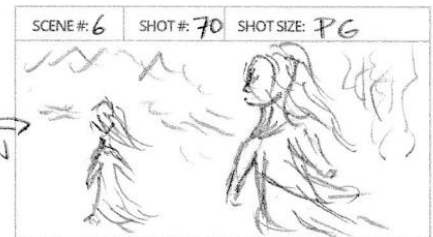
64



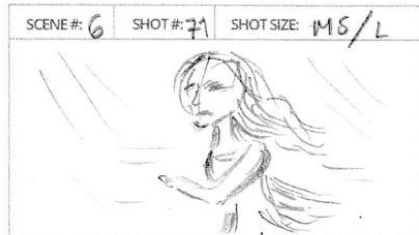
Itzuri da un paso y rompe una rama



Itzuri volta a ver a la niña



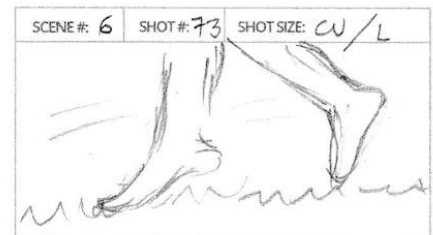
La niña sale corriendo e Itzuri la persigue



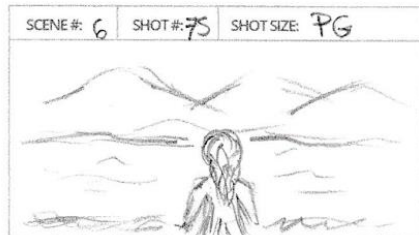
Itzuri corre detrás de la niña



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

PROJECT MIRINKUA

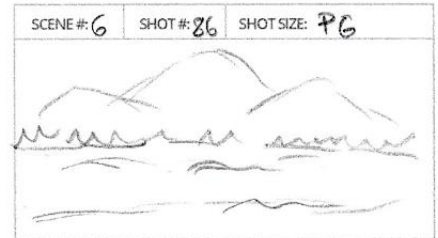
PAGE 6 / 12



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



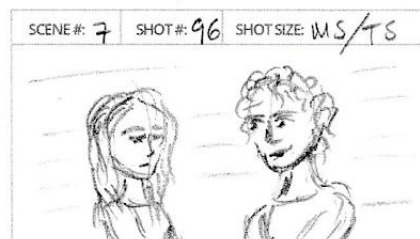
Atari se disculpa con Itzuri



Itzuri baja la mirada



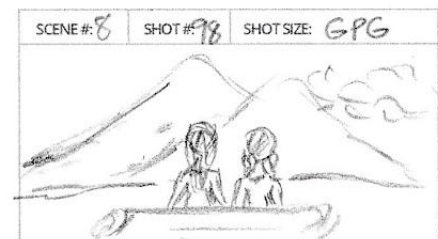
(INSERTO) Itzuri forcejeando en el lago



Atari le dice que tienen que casarse



Itzuri con la mirada perdida.



Itzuri y Kufuti conversan

PROJECT MIRINKUA

PAGE 7 / 12



Kikuti habla con Itzuri



Itzuri le contesta



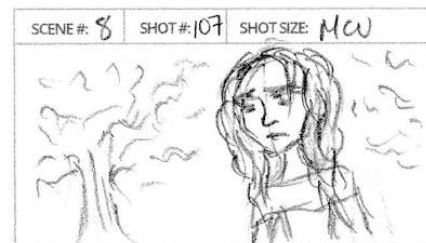
(INSERTO) Atari gritándole a Itzuri



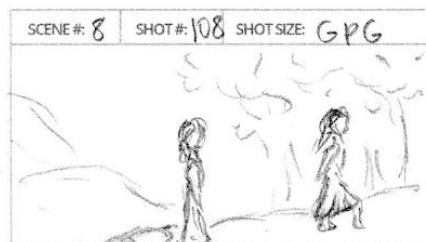
Itzuri quiere irse pero Kikuti no la deja



- Quédate... -
(Kikuti)



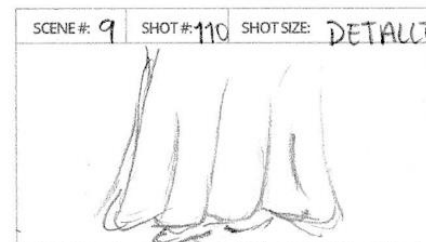
- Perdóname -
(Itzuri)



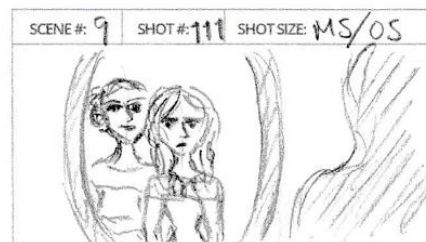
Kikuti se queda viendo cómo Itzuri se aleja.



Itzuri mirándose frente a un espejo



(insertos, tela, colores, texturas)



Tinskani le pone el collar a Itzuri



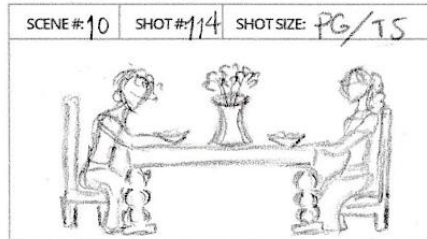
Itzuri y Tinskani conversan



(- Todo va a estar bien mi hija... -)

PROJECT MIRINKUA

PAGE 8 / 12



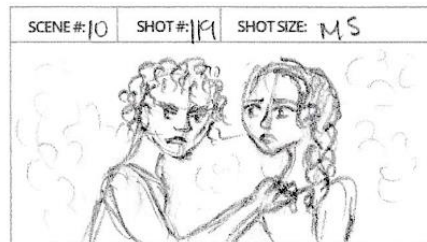
Atari e Itzuri
están cenando



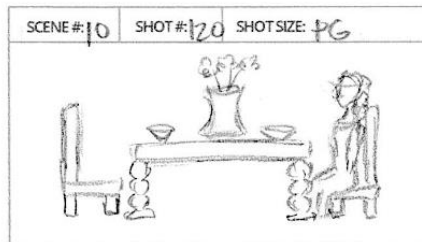
Atari hablando



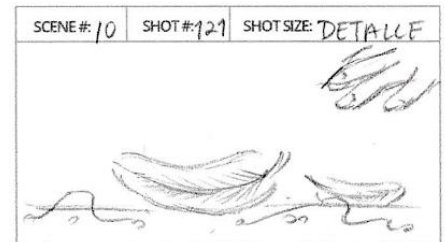
Itzuri reaccionando



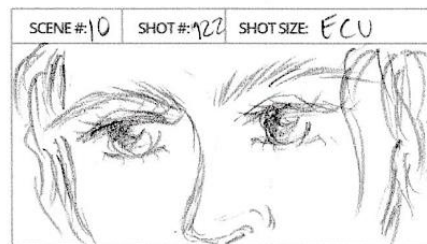
Atari intenta besarla, ella
se quita y él arranca
su collar.



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



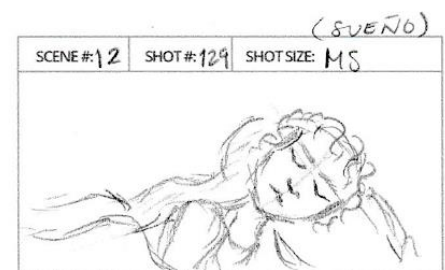
Atari cortando madera



Atari comienza a
llorar



Atari se recompone y
continúa cortando madera



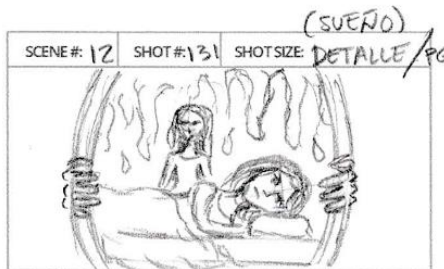
Atari está dormido

PROJECT MIRINKUA

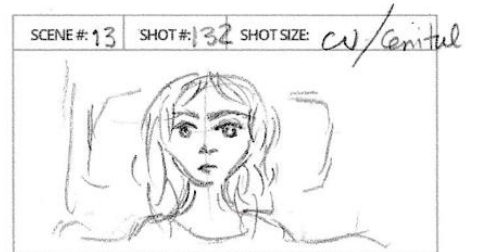
PAGE 9 / 12



Itzuri viéndose al espejo



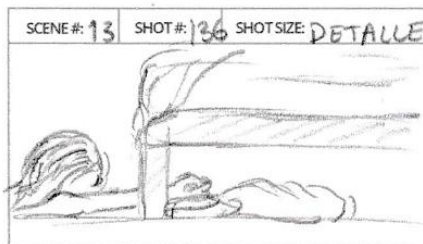
Aparece la niña, agua corre del espejo, aparecen manos



Itzuri despierta de golpe



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



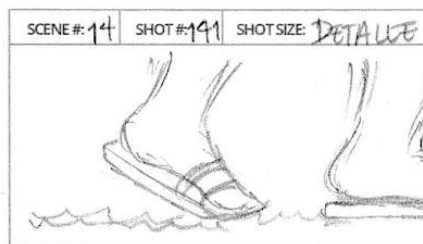
Itzuri saca su morral debajo de la cama



Itzuri sale de la toje



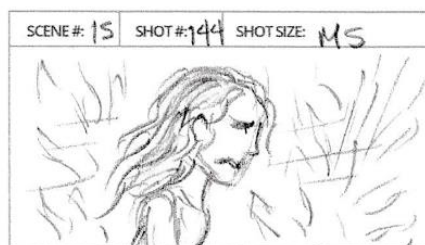
(Tracking) Itzuri camina rápido por el sendero



Pies de Itzuri



Itzuri escucha la voz de Aturi y corre



Itzuri se adentra a la milpa con



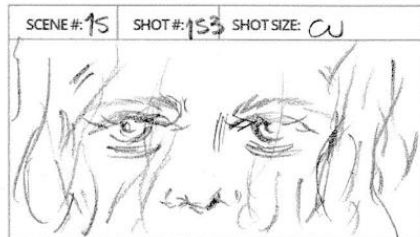
Aturi la persigue en la milpa



Itzuri se detiene, escucha los gritos

PROJECT MIRINKUA

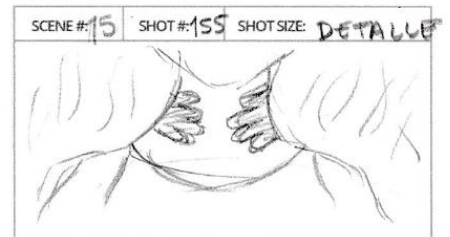
PAGE 10 / 12



Ojos de la niña entre la milpa



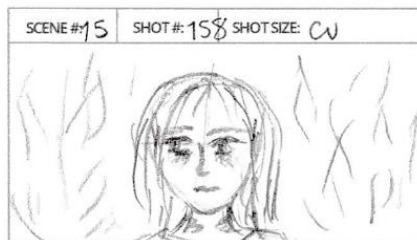
Itzuri y la niña se ven de frente



Marcas en el cuello de la niña



Itzuri se tranquiliza y observa a la niña



La niña la observa



Ambos se toman de la mano



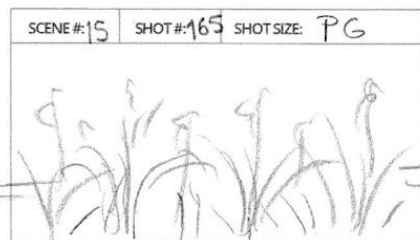
Itzuri llorando



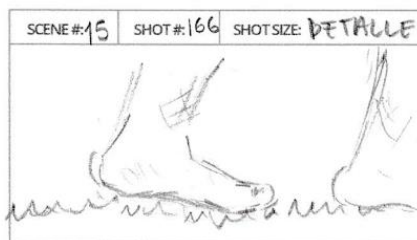
Las marcas en el cuello de la niña desaparecen



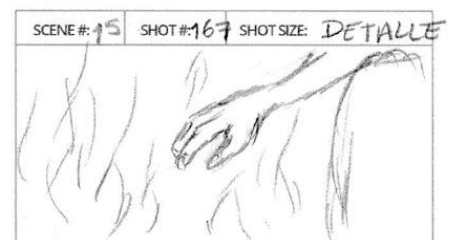
Dos manos toman a Itzuri del cuello.



Milpa en movimiento se detiene



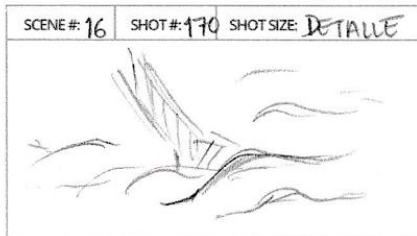
Pies suabos de Atari



Mano de Itzuri colgando

PROJECT MIRINKUA

PAGE 11 / 12



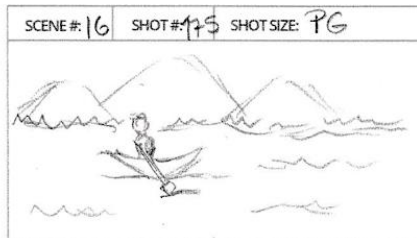
Olas del agua
(LAGO) (remo)



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



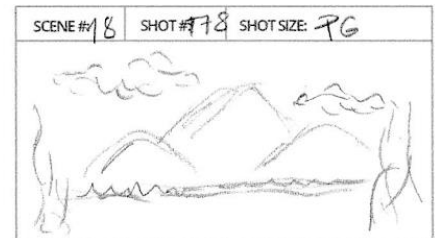
Atari ve el cuerpo
descender



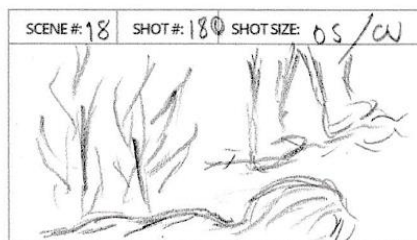
Atari rema de nuevo
a la orilla



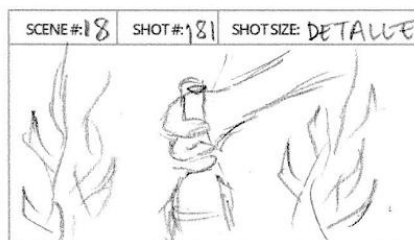
Itzuri suelta un grito
ahogado debajo del agua
→ CORTE A NEGRO



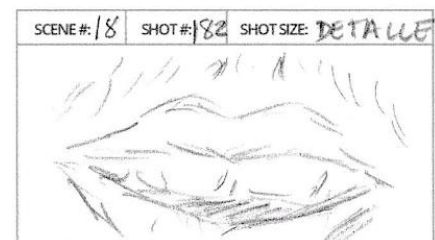
Vista del lago
(insertos)



Siluetas de una mujer en
el suelo, pies se alejan



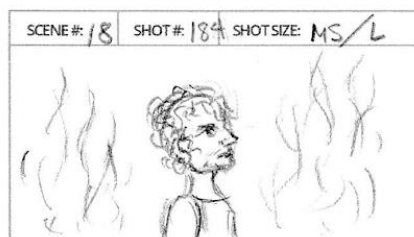
Botella en mano entre
la milpa



Boca reseca, maldiciendo



Atari caminando hacia
el lago



Atari se detiene
en seco



Vemos la figura de
Itzuri en el lago

PROJECT MIRINKUA

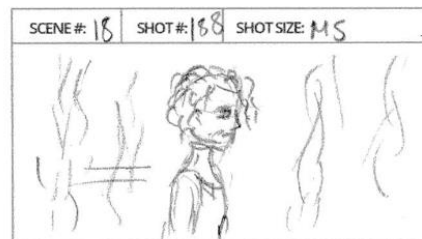
PAGE 12 / 12



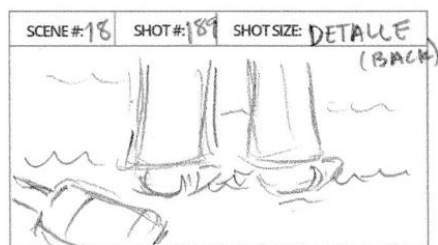
Atari observándola



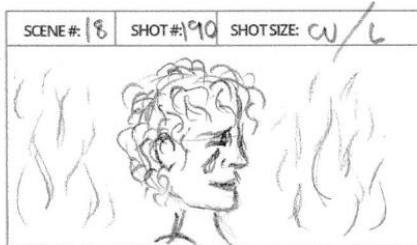
Itzuri con marcas en el cuello



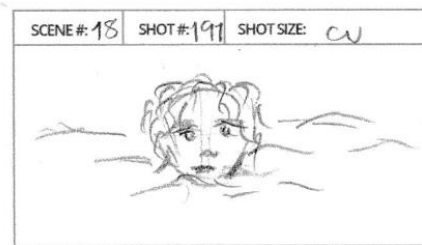
Atari camina hacia el lago



Atari deja caer su botella y sigue caminando



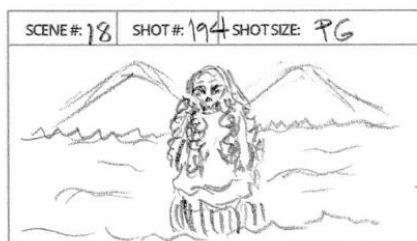
Atari caminando con lágrimas en los ojos



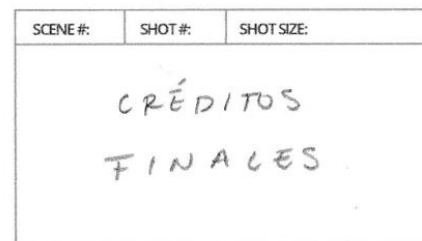
Seguimos a Atari hasta que se ahoga



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.	
		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: lavalliers 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)	
	60								
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	
		145							
		146							
		147							
		148							
		149							
		150							
		151							
		152							
		153							
		154							
		155				*Podemos intentar con un lavallier para Itzuri		*Ir prendiendo fogata	
		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	
		124				*Lavallier para Atari		*Se cambió por corta milpa con un machete	
		125							
		126							
		127							
	128						*Regresar a la niña a su casa		
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 NOVEMBRE 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.					
		179						*Tener a una chica para que esté tirada en el suelo					
		180						*Alistar MESA o PADEL dentro del agua para que se suba Camila					
		181						*Crew: Foto y Sonido con TRAJE DE BAÑO					
		182						*Montar la jaula a la cámara					
		183						*Ir a traer a Citlali (Tinskani de Morelia)					
		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											
		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 NOVIMEBRE 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				Sonido ambiental: Boom		
		171						
		172						
		173						
		174						
		175						
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				Diálogos: Lavaliers		
		15						
		16						
		17						
		18						
		19						
		20						
		21						
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.

TALENTO Itzuri Tinskani EXTRAS / BITS 	ARTE / DECO Canoa 	PROPS Servilleta de tela con bordado de colibrí Hilo y aguja Remos
VESTUARIO Indumentaria tradicional femenina completa (x2) 	MAQUILLAJE / PEINADOS Maquillaje natural Cabello trenzado 	VEHÍCULOS / ANIMALES Lancha (equipo de producción)
SONIDO / MÚSICA Viento, agua, cantar de los pájaros Itzuri canta una pirekua 	EFFECTOS ESPECIALES 	EQUIPO ESPECIAL Ronin

NOTAS DE PRODUCCIÓN

*Lancha aparte para cámara.

CORTOMETRAJE: MIRINKUA

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

2	EXT	SENDERO	DÍA
<i>Itzuri está caminando tranquilamente por un camino lleno de árboles y se encuentra con Kúkuti</i>			

TALENTO
Itzuri Kúkuti
EXTRAS / BITS

ARTE / DECO
Sendero Árboles

PROPS
Canasta Pan

VESTUARIO
Indumentaria tradicional femenina completa (x2)

MAQUILLAJE / PEINADO
Maquillaje natural Cabello trenzado

VEHÍCULOS / ANIMALES

SONIDO / MÚSICA
Silbido de un colibrí

EFFECTOS ESPECIALES

EQUIPO ESPECIAL

NOTAS DE PRODUCCIÓN

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.

TALENTO
Itzuri Kúkuti
EXTRAS / BITS

ARTE / DECO
Montañas Árboles

PROPS
Pan Flor

VESTUARIO
Indumentaria tradicional femenina completa (x2)

MAQUILLAJE / PEINADOS
Maquillaje natural Cabello trenzado

VEHÍCULOS / ANIMALES

SONIDO / MÚSICA
Sonidos del bosque Viento

EFFECTOS ESPECIALES

EQUIPO ESPECIAL

NOTAS DE PRODUCCIÓN

*Inserto de Itzuri tomando la mano inmóvil de su padre

CORTOMETRAJE: MIRINKUA

Fecha: _____

Escena: 4

No. Página: 4

Día/Noche: _____ Día

Duración: 1' 02"

4	EXT	SENDERO	DÍA
---	-----	---------	-----

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

Itzuri: Indumentaria tradicional femenina completa con rebozo

Niña: Camisón blanco mojado

Atari: Indumentaria tradicional masculina completa

MAQUILLAJE / PEINADOS

Itzuri: Natural, cabello trenzado

Niña: Ojeras, marcas en el cuello, cabello suelto y mojado

Atari: Natural, sombrero

VEHÍCULOS / ANIMALES**SONIDO / MÚSICA**

Viento

EFFECTS 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.

TALENTO
Itzuri
EXTRAS / BITS

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

PROPS
Servilleta de tela bordada Hilo y aguja Rebozo

VESTUARIO
Indumentaria tradicional femenina completa con rebozo

MAQUILLAJE / PEINADOS
Natural, cabello suelto

VEHÍCULOS / ANIMALES

SONIDO / MÚSICA
Respiración agitada, gemidos masculinos Silbido de colibrí

EFFECTOS ESPECIALES

EQUIPO ESPECIAL
Iluminación fría para la ventana Iluminación cálida para interior (velas)

NOTAS DE PRODUCCIÓN

*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
<i>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. La persigue pero Atari la sorprende y la regaña.</i>			
TALENTO Itzuri Niña Atari		ARTE / DECO Pasto Lago/Agua	
EXTRAS / BITS			
VESTUARIO Itzuri: Indumentaria tradicional femenina completa con rebozo Niña: Camisón blanco mojado Atari: Indumentaria tradicional masculina completa con poncho		MAQUILLAJE / PEINADOS Itzuri: Natural, cabello suelto Niña: Ojeras, marcas en el cuello, cabello suelto y mojado Atari: Natural, sombrero	
SONIDO / MÚSICA Música de tensión		EFFECTOS 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"

7	INT	TROJE	NOCHE
---	-----	-------	-------

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 Itzuri: Indumentaria tradicional femenina completa con rebozo Atari: Indumentaria tradicional masculina completa con poncho	MAQUILLAJE / PEINADOS Itzuri: Natural, cabello suelto Atari: Natural, sombrero	VEHÍCULOS / ANIMALES
SONIDO / MÚSICA 	EFFECTOS 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 	EFFECTOS 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"

9	INT	TROJE/HABITACIÓN	DÍA
----------	------------	-------------------------	------------

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

TALENTO
Itzuri
Tinskani
EXTRAS / BITS

ARTE / DECO
Espejo
Decoración tradicional
purépecha
Cuadros

PROPS
Collar de plumas

VESTUARIO
Itzuri: Vestido tradicional de novia completo, collar de plumas
Tinskani: Indumentaria tradicional femenina completa

MAQUILLAJE / PEINADOS
Itzuri: Natural, cabello suelto
Tinskani: Natural, cabello trenzado

VEHÍCULOS / ANIMALES

SONIDO / MÚSICA

EFFECTOS ESPECIALES

EQUIPO ESPECIAL

NOTAS DE PRODUCCIÓN

--

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

Itzuri: Indumentaria tradicional femenina completa

Atari: Indumentaria tradicional masculina completa

MAQUILLAJE / PEINADOS

Itzuri: Natural, cabello trenzado

Atari: Natural

VEHÍCULOS / ANIMALES**SONIDO / MÚSICA****EFFECTOS 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"

11	EXT	CAMPO	Noche
----	-----	-------	-------

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

TALENTO

Atari

ARTE / DECO

Exterior naturaleza
Base de árbol

PROPS

Hacha
Trozos de madera

EXTRAS / BITS**VESTUARIO**

Indumentaria tradicional masculina completa

MAQUILLAJE / PEINADOS

Natural, cabello desaliñado

VEHÍCULOS / ANIMALES**SONIDO / MÚSICA**

Música de tensión
Respiración agitada

EFFECTOS ESPECIALES

EQUIPO ESPECIAL

Iluminación fría
Fuente de luz
Extensiones

NOTAS DE PRODUCCIÓN

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
Itzuri: Camisón blanco Atari: Ropa interior

MAQUILLAJE / PEINADOS
Natural, cabello suelto

VEHÍCULOS / ANIMALES

SONIDO / MÚSICA
Música de tensión

EFFECTOS 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

Itzuri: Camisón blanco, rebozo, huaraches
Atari: Ropa interior

MAQUILLAJE / PEINADOS

Natural, cabello suelto

VEHÍCULOS / ANIMALES**SONIDO / MÚSICA**

Silbido de colibrí

EFFECTOS 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.

TALENTO
Itzuri
EXTRAS / BITS

ARTE / DECO
Árboles
Sendero

PROPS
Morral

VESTUARIO
Itzuri: Camisón blanco, rebozo, huaraches

MAQUILLAJE / PEINADOS
Natural, cabello suelto

VEHÍCULOS / ANIMALES

SONIDO / MÚSICA
Sonidos nocturnos
Silbido de colibrí
Gritos de Atari

EFFECTOS ESPECIALES

EQUIPO ESPECIAL
Iluminación fría
Fuente de luz
Extensiones
Ronin

NOTAS DE PRODUCCIÓN
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

Itzuri: Camisón blanco, rebozo, huaraches

Atari: Camisa base blanca, pantalón de manta y huaraches

Niña: Camisón blanco mojado

MAQUILLAJE / PEINADOS

Itzuri: Natural, cabello suelto, sudada

Niña: Natural, cabello suelto mojado, marcas en el cuello

Atari: Ropa sucia, cabello desaliñado

VEHÍCULOS / ANIMALES**SONIDO / MÚSICA**

Gritos de Atari
Música de tensión
Sonidos nocturnos
Perros ladrando
Gritos ahogados de Itzuri

EFFECTOS 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	ARTE / DECO	PROPS
Atari	Canoa Remos	Cadáver falso envuelto en una manta amarrado con piedras
EXTRAS / BITS		
VESTUARIO	MAQUILLAJE / PEINADO	VEHÍCULOS / ANIMALES
Camisa base blanca, pantalón de manta y huaraches	Natural, cabello desaliñado, ropa sucia	Lancha (equipo de producción)
SONIDO / MÚSICA	EFFECTOS ESPECIALES	EQUIPO ESPECIAL
Sonidos del agua Respiración agitada de Atari Música melancólica/tensión		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"

18	EXT	CAMPO/LAGO	AMANECER
<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>			

TALENTO
Atari Itzuri Miringua
EXTRAS / BITS
Mujer

ARTE / DECO
Milpa Lago Neblina

PROPS
Botella de cerveza vacía

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

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

VEHÍCULOS / ANIMALES

SONIDO / MÚSICA
Música de tensión/onírica Silbido de colibrí

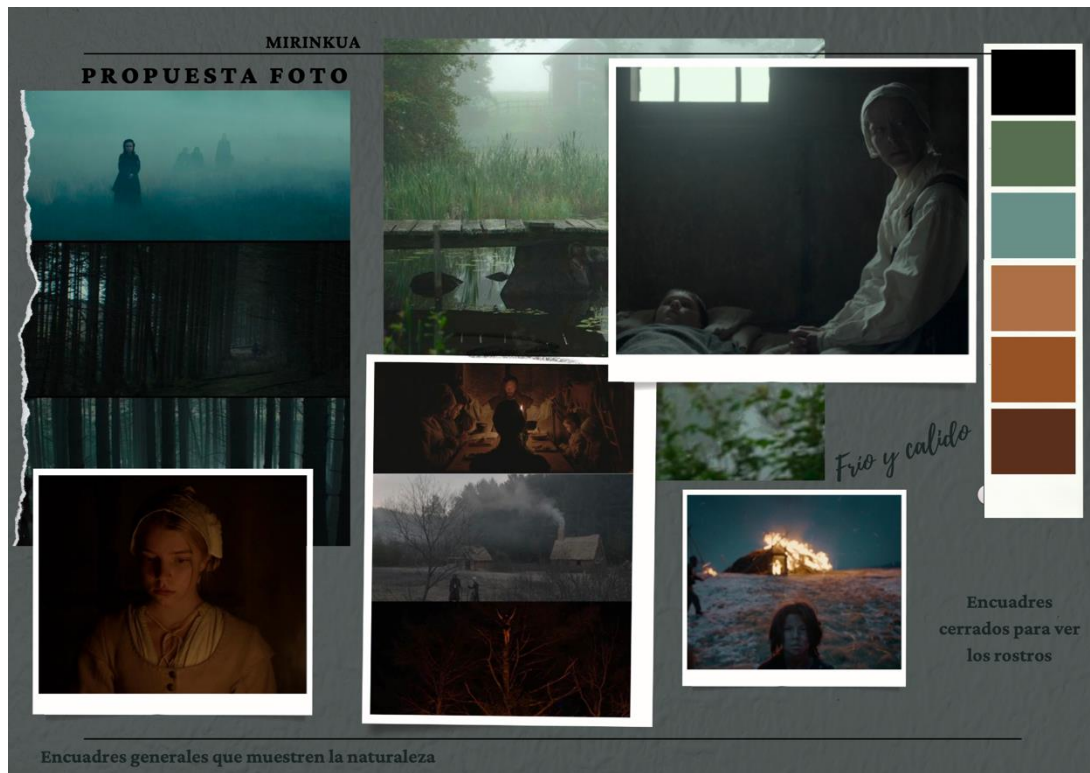
EFFECTOS ESPECIALES
*La figura de Itzuri y la Miringua están sostenidas sobre el lago
*Neblina

EQUIPO ESPECIAL
Jaula para cámara
Máquina de humo
Fuente de luz
Extensiones
Mesa
Iluminación fría

NOTAS DE PRODUCCIÓN

*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 esta 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, esta 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 bebé, 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

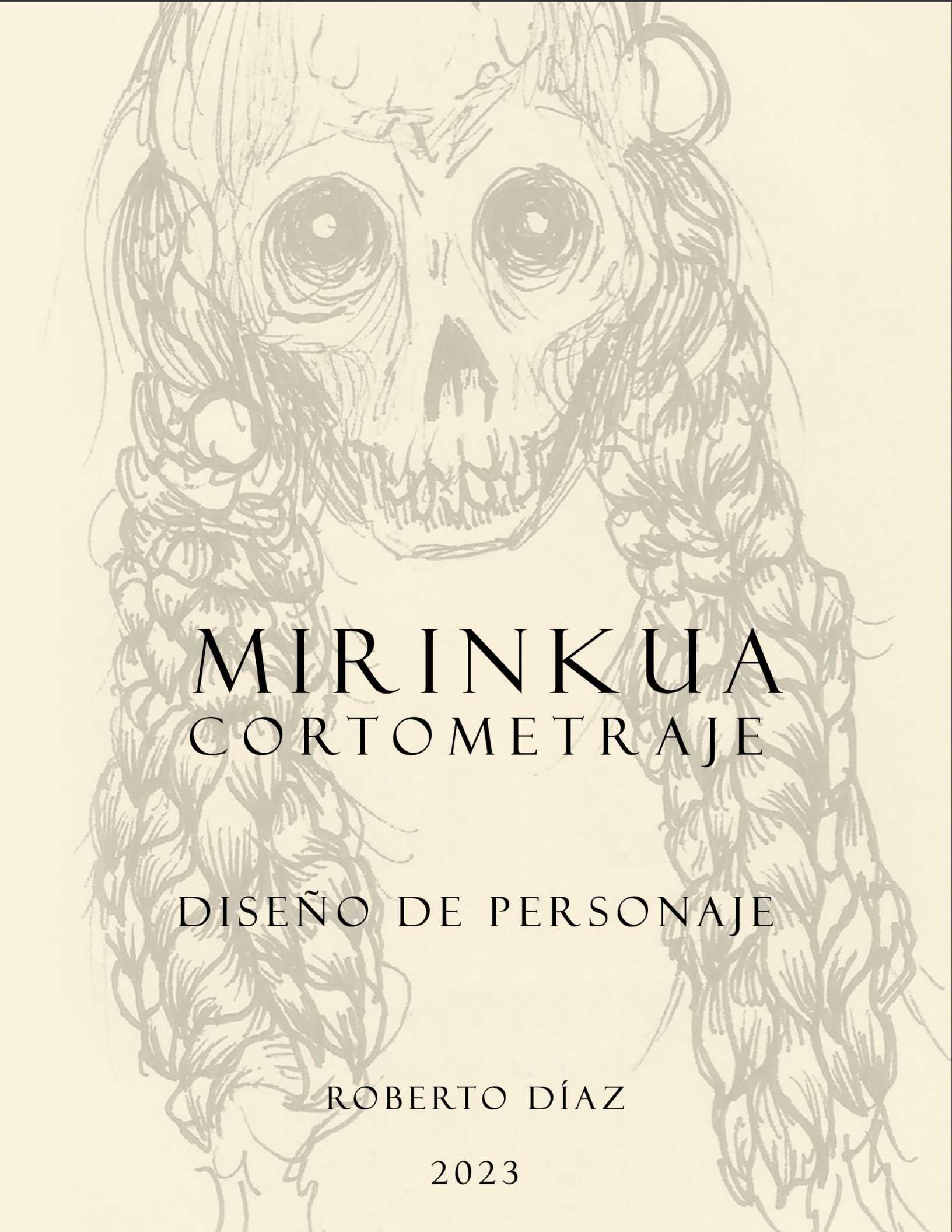


Atari



Tinskani





MIRINKUA CORTOMETRAJE

DISEÑO DE PERSONAJE

ROBERTO DÍAZ

2023

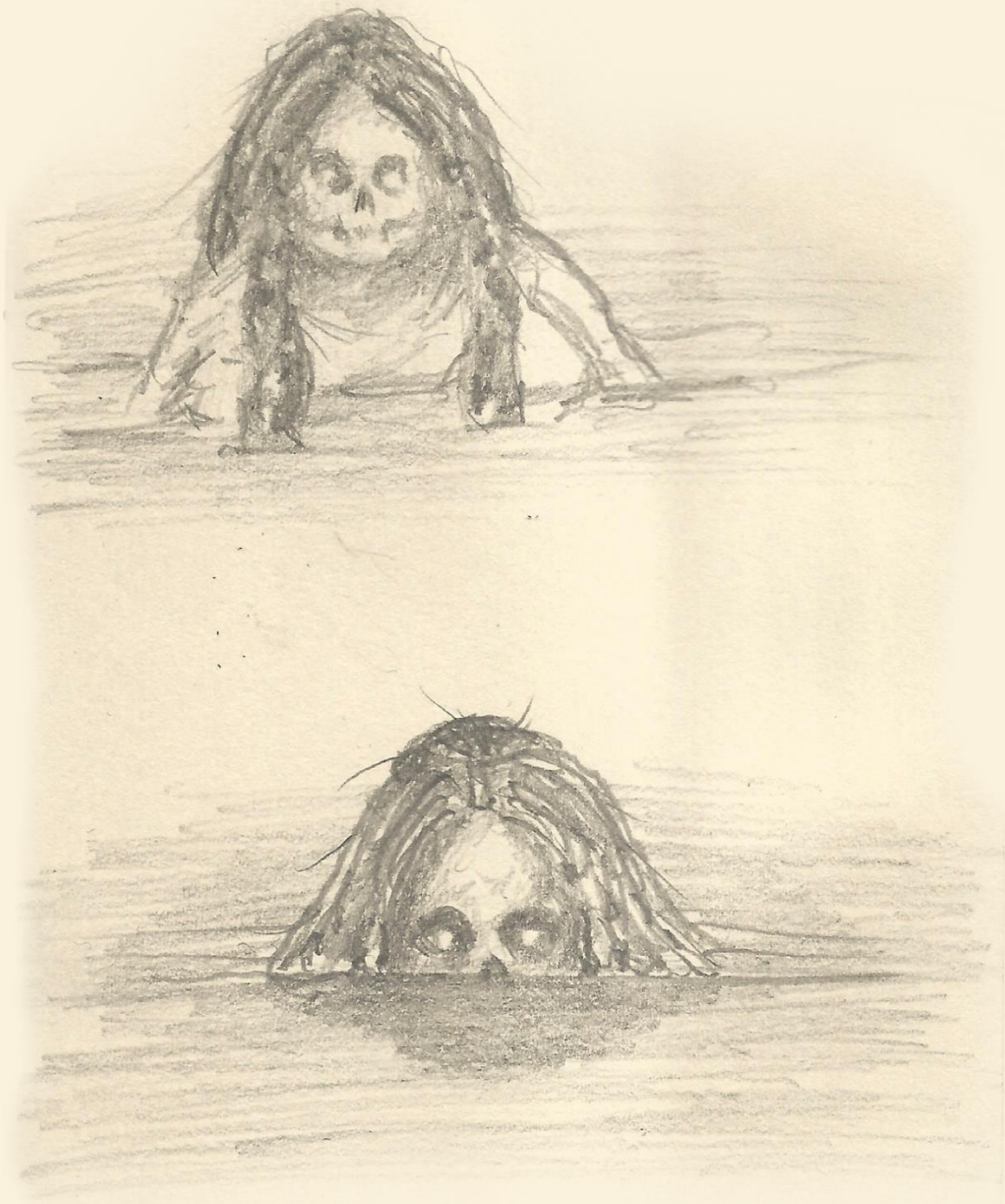
MIRINKUA:

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

PRESUPUESTO REAL: \$21,530 MXN.

PRESUPUESTO REAL						
RUBRO		CANTIDAD	COSTO	DÍAS	SUBTOTAL	TOTAL
DIRECCIÓN						
Director		2	\$0		0	
						0
PRODUCCIÓN						
Productor		2	0		0	
Producción Ejecutiva		1	0		0	
Asistente de producción		1	0		0	
						0
FOTOGRAFÍA						
Director de fotografía		1	0		0	
Asistente de director de fotografía		1	0		0	
Gaffer		1	0		0	
Iluminación		1	0		0	
BTS		1	0		0	
Claqueta/Continuidad		1	0		0	
Disco duro		1	\$900		\$900	
						\$900
Renta de cámaras						
Sony S7R		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						
Luces de foto con Soft box		2	0	3	0	
Focos		12	0	3	0	
Panetes de luz LED dimeables		2	0	3	0	
Anaran P60C		3	\$100	3	\$300	
Rebotadores NEWER		1	0	3	0	
						\$300
Renta de lentes						
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
SONIDO						
Director de sonido		1	0		0	
Asistente de sonido		1	0		0	
						0
Renta de sonido						
Tascam DR600 CINE 001		1	0	3	0	
Microfono Boom		1	0	3	0	
Grabadora TASCAM DR40		1	0	3	0	
Microfono Lavalier 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
DISEÑO DE PRODUCCIÓN						
Diseñador de producción		2	0		0	
Vestuarista			0		0	
			0		0	
Indumentaria tradicional femenina completa		3	0		0	
Indumentaria tradicional masculina completa		2	\$350	3	\$350	
Traje de boda tradicional boda femenino		1	0		0	
Camisón blanco		1	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	\$76		\$76	
Collar artesanal		1	\$180		\$180	
Papel aluminio		1	\$35			
Tiembras		2	\$210		\$210	
Aerosol		1	\$60		\$60	
						\$1,708
Maquillista		1	0		0	
Kit de maquillaje básico		1	0		0	
						0
Escenógrafo		2	0		0	
Cinta gris		2	\$214		\$214	
Cinta azul		1	\$62		\$62	
Cinta doble cara		1	\$62		\$62	
						\$338
UTILERÍA						
Canoa		1	\$200	2	\$400	
Pozole		1	\$100	1	\$100	
Servilleta de tela		2	0		0	
Cobijas		3	0		0	
Canasta con pan		1	\$60	2	\$60	
Flor		1	0		0	
Cama		1	0		0	
Mesa		1	0		0	
Sillas		2	0		0	
Cuadros		3	0		0	
Cortar		1	0		0	
Jarón de flores		1	0		0	
Botella de charanda		2	0		0	
Caballito		1	0		0	
Marchete		1	0		0	
Espéje		1	0		0	
Monal		1	0		0	
Manta		1	0		0	
Soga		1	0		0	
						\$460

CATERING						
Desayuno para 20 personas 2 días		11	\$600	2		
Comida para 20 personas 3 días		11	\$1500	3		
Cena para 20 personas 2 días		11	\$1,000	2		
Coffee break, agua y snacks limitado 3 días		11	\$1,300	3		
						\$4,500
LOGÍSTICA Y TRANSPORTE						
Gasolina para 2 vehículos		2	\$950	3	\$950	
						\$950
DIRECCIÓN ESCÉNICA						
Director escénico		2	0		0	
						0
CAST						
Atores		5				
Izuri			\$600	3	\$1500	
Atari			\$400	3	\$1000	
Kukuli			\$700	1	\$500	
Niña			\$300	2	\$500	
Tinkani			\$300	1	\$300	
Mirinkua			\$400	1	\$400	
						\$4,200
RENTA DE ESPACIO						
Casa del lago			\$5,000	3	\$15,000	
Troje			\$4,000	3	\$12,000	
						0
HOSPEDAJE						
11 personas	5 habitaciones	11	0	3	0	
Servicio de Limpieza			\$650	3	\$650	
						\$650
LABORATORIOS						
Sonido		1	0	5	0	
Edición		1	0	5	0	
						0
FESTIVALES						
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
TOTAL:						\$21,530

PRESUPUESTO IDEAL: \$346,530 MXN.

PRESUPUESTO IDEAL						
RUBRO		CANTIDAD	COSTO	DÍAS	SUBTOTAL	TOTAL
DIRECCIÓN						
Director		2	\$12,000		\$24,000	
						\$24,000
PRODUCCIÓN						
Productor		2	\$15,000		\$30,000	
Producción Ejecutiva		1	\$20,000		\$20,000	
Asistente de producción		1	\$8,000		\$8,000	
						\$58,000
FOTOGRAFÍA						
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
Renta de cámaras						
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
Renta de luces						
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
Renta de lentes						
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
SONIDO						
Director de sonido		1	\$6,000		\$6,000	
Asistente de sonido		1	\$3,000		\$3,000	
						\$9,000
Renta de sonido						
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
DISEÑO DE PRODUCCIÓN						
Diseñador de producción		2	\$10,000		\$20,000	
						\$20,000
Vestuarista			\$5,000		\$5,000	
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
Maquillista		1	\$3,000		\$3,000	
Kit de maquillaje básico		1	\$1,000		\$1,000	
						\$4,000
Escenógrafo		2	\$4,000		\$8,000	
						\$8,000
Utería		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	
Cama		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		\$300	
Caballito		1	\$50		\$50	
Hacha		1	\$300		\$300	
Espajo		1	\$200		\$200	
Morral		1	\$200		\$200	
Manta		1	\$100		\$100	
Soga		1	\$100		\$100	
						\$9,200

CATERING						
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
LOGÍSTICA Y TRANSPORTE						
Gasolina para 4 vehiculos		4	\$500		\$2,000	
						\$2,000
DIRECCIÓN ESCÉNICA						
Director escénico		2	\$6,000		\$12,000	
						\$12,000
CAST						
Actores		5				
Itzuri			\$1,000	3	\$3,000	
Atari			\$1,000	3	\$3,000	
Kukuli			\$1,000	1	\$1,000	
Niña			\$500	3	\$1,000	
Tinskani			\$500	1	\$500	
Mirinkua			\$500	1	\$500	
						\$8,500
RENTA DE ESPACIO						
Casa del lago			\$5,000	3	\$15,000	
Troje			\$4,000	3	\$12,000	
						\$27,000
HOSPEDAJE						
20 personas	5 habitaciones	20	\$1,000	3	\$15,000	
						\$15,000
LABORATORIOS						
Sonido		1	\$1,500	5	\$7,500	
Edición		1	\$3,000	5	\$15,000	
						\$22,500
FESTIVALES						
	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
TOTAL:						\$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.

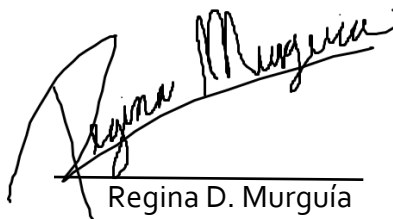
- Se nos proporcionó un apoyo económico de **\$10,000 MXN** por parte de la Secretaría de Cultura del Gobierno del Estado de Michoacán de Ocampo.
- Se realizó la rifa de un par de tenis personalizados por Roberto Díaz Murguía el día 19 de noviembre de 2023 en donde se vendió una cantidad de 100 boletos 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

PLAN DE TRABAJO

DIAGRAMA DE GANTT - CORTOMETRAJE MIRINKUA

GANTTPRO

Gantt Chart Software for Project Management

Nombre de la tarea	Fecha de inicio	Fecha de finalización	Asignado	Estado	31.07.2023	01.08.2023	02.08.2023	03.08.2023	04.08.2023	05.08.2023	06.08.2023	07.08.2023	08.08.2023	09.08.2023	10.08.2023	11.08.2023	12.08.2023	13.08.2023	14.08.2023	15.08.2023	16.08.2023	17.08.2023	18.08.2023	19.08.2023	20.08.2023	21.08.2023
PREPRODUCCIÓN	31.07.2023	23.11.2023																								
Investigación Pueblos Originarios	07.08.2023	18.08.2023	Xime y Regina	Terminado																						
Selección de Tema	21.08.2023	25.08.2023	Xime y Regina	Terminado																						
Marco TEÓRICO	28.08.2023	01.09.2023	Xime y Regina	Terminado																						
Redacción del GUIÓN	05.09.2023	29.09.2023	Xime y Regina	Terminado																						
LOCACIONES	05.09.2023	05.09.2023	Xime y Regina	Terminado																						
Redacción Sinopsis Comercial	10.09.2023	10.09.2023	Xime y Regina	Terminado																						
Redacción Sinopsis Profesional	10.09.2023	10.09.2023	Xime y Regina	Terminado																						
Redacción Carta Motivación	12.09.2023	12.09.2023	Xime y Regina	Terminado																						
Redacción Visión Directoras	12.09.2023	12.09.2023	Xime y Regina	Terminado																						
Lista de Crew	12.09.2023	12.09.2023	Xime y Regina	Terminado																						
Investigación de Campo	20.09.2023	20.09.2023	Xime y Regina	Terminado																						
SHOOTING LIST	26.09.2023	08.10.2023	Regina, Xime y Chema	Terminado																						
Moodboard	26.09.2023	26.09.2023	Ximena	Terminado																						
PRESUPUESTO ideal	26.09.2023	01.10.2023	Regina	Terminado																						
<i>Presupuesto real</i>	26.09.2023	01.10.2023	Regina	Terminado																						
Ficha Técnica	01.10.2023	01.10.2023	Chema	Terminado																						
BREAKDOWN	01.10.2023	01.10.2023	Ximena	Terminado																						
Permisos de grabación	03.10.2023	03.10.2023	Xime y Regina	Terminado																						
Floor Plans	03.10.2023	04.10.2023	Regina	Terminado																						
Diseño Vestuario y Maquillaje	07.10.2023	13.10.2023	Ximena	Terminado																						
Propuesta de Foto	08.10.2023	13.10.2023	Chema	Terminado																						
Paletas de color	08.10.2023	13.10.2023	Chema	Terminado																						
RIFA - Recaudación de fondos	08.10.2023	19.11.2023	Xime y Regina	Terminado																						
Propuesta de sonido	09.10.2023	13.10.2023	Xime y Regina	Terminado																						
Filmografía	09.10.2023	13.10.2023	Xime y Regina	Terminado																						
Plan de financiamiento	09.10.2023	13.10.2023	Xime y Regina	Terminado																						
PLAN DE RODAJE	09.10.2023	13.10.2023	Xime y Regina	Terminado																						
CASTING	14.10.2023	14.10.2023	Xime y Regina	Terminado																						
Conseguir CATERING	16.10.2023	19.11.2023	Xime y Regina	Terminado																						
Cartas de interés/Contratos	16.10.2023	20.10.2023	Xime y Regina	Terminado																						
Certificado de la obra	01.11.2023	11.11.2023	Xime y Regina	Abierto																						
EVENTO - Recaudación de fondos	04.11.2023	04.11.2023	Xime y Regina	Terminado																						
Conseguir vestuarios, props y escenografía	06.11.2023	12.11.2023	Regina, Xime y Rober	Terminado																						
Agendar renta de equipo de sonido y foto	07.11.2023	10.11.2023	Xime y Regina	Terminado																						
ENSAYO puesta de cámara e iluminación	11.11.2023	11.11.2023	Regina, Xime y Chema	Terminado																						
Diseñar BLOCKING	11.11.2023	11.11.2023	Regina, Xime y Chema	Terminado																						
Hojas de llamado	13.11.2023	17.11.2023	Xime y Regina	Terminado																						
Recolección de equipo para arte	13.11.2023	23.11.2023	Regina, Xime y Rober	Terminado																						
Preparar escenografía	18.11.2023	19.11.2023	Xime, Rober, Regina y Lulú	Terminado																						
PRODUCCIÓN	24.11.2023	26.11.2023																								
DIRECCIÓN/PRODUCCIÓN																										
Imprimir copias de guion, shooting, plan de rodaje	22.11.2023	22.11.2023	Xime y Regina	Terminado																						
Comprar snacks	20.11.2023	23.11.2023	Xime y Regina	Terminado																						
Recoger catering	24.11.2023	26.11.2023	Xime y Regina	Terminado																						
FOTOGRAFÍA																										
Recoger luces y extensiones	21.11.2023	23.11.2023	Xime y Regina	Terminado																						
Recoger cámaras y lentes	21.11.2023	23.11.2023	Xime y Regina	Terminado																						
DISEÑO DE PRODUCCIÓN																										
Alistar materiales y vestuario	23.11.2023	23.11.2023	Xime y Regina	Terminado																						
SONIDO																										
Comprar baterías	21.11.2023	23.11.2023	Xime y Regina	Terminado																						
Recoger equipo de sonido	23.11.2023	23.11.2023	Xime y Regina	Terminado																						
RODAJE	24.11.2023	26.11.2023	CREW y CAST	Terminado																						
POSTPRODUCCIÓN	27.11.2023	07.06.2024																								
Selección de videos	01.12.2023	01.01.2024	Xime y Regina	Abierto																						
Organización de videos	01.12.2023	01.01.2024	Xime y Regina	Abierto																						
Montaje	22.01.24	08.03.2024	Xime y Regina	Abierto																						
Títulos	08.03.2024	15.03.2024	Xime y Regina	Abierto																						
Créditos	08.03.2024	15.03.2024	Xime y Regina	Abierto																						
Corrección de color	08.03.2024	30.04.2024		Abierto																						
Diseño Sonoro	01.04.2024	01.05.2024	Toño Campos	Abierto																						
Musicalización	01.04.2024	31.05.2024	Toño Campos	Abierto																						
Mezcla de sonido	01.05.2024	31.05.2024	Toño Campos	Abierto																						
Inscripción a festivales	01.06.2024	14.06.2024	Xime y Regina	Abierto																						

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: AUPA RGS AUPACOSI RGS, con CURP: AUPA20511MMNKNBA9 tener su domicilio en: Miguel Gallaga #64, 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: DIEMR010625HL4, con CURP: DIEMR010625MMN2RGAG tener su domicilio en: Tranisco de la Barona #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.)

Abel
Abel
Abel

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

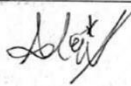
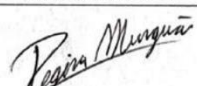
El ACTOR declara no haber contraído compromiso alguno anterior que le impida el cumplimiento de las obligaciones que a su cargo se establecen en las cláusulas del presente contrato al que concede prioridad comprometiéndose además a no adquirir compromiso de trabajo de cualquier género a realizar durante 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
	
<u>Abril Aburto</u>	<u>Regina Díaz Murguía</u>
NOMBRE Y FIRMA	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

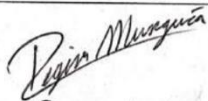
El ACTOR declara no haber contraído compromiso alguno anterior que le impida el cumplimiento de las obligaciones que a su cargo se establecen en las cláusulas del presente contrato al que concede prioridad comprometiéndose además a no adquirir compromiso de trabajo de cualquier género a realizar durante 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 Díaz 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: HZCE130823MANRLVA6 tener su domicilio en: Tararío.
- 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: DIIMR010625MANZR6A6 tener su domicilio en: Francisco de la Barrera #123, Residencial Escarabe 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 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.

Hónica 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 Vadica 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 O
Eugenia Citali Ocegueda Robledo C.
CALIDAD DE PRESTADOR DE SERVICIOS O ACTOR AL TENOR DE LOS EN
SIGUIENTES:

ANTECEDENTES

Declara el PRESTADOR:

- I. Ser mexicano [a], ser persona física, con RFC: OERE790627MUS con
CURP: OERE790811MNCB60R 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: DIAR010625#L4 con
CURP: DIAR010625MMN2RGA6 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 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 Camacho 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 Río, Tlalpuhuala #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: DIEMR010625HLC4, con CURP: DIEMR010625MMNZRGAG tener su domicilio en: Francisco de la Bóveda #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
 <u>Camila Medina Camacho</u> NOMBRE Y FIRMA	 <u>Regina Diaz Murguía</u> 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 (veintitres) 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

1ER ASISTENTE DE FOTOGRAFÍA – Saúl Montañez Trinidad

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:

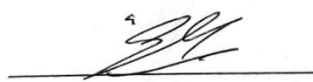
CLAUSULAS

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 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.


Saúl Montañez Trinidad


Regina Díaz Murguía
PRODUCTOR

26 de noviembre 2023, Morelia, Michoacán

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

ANTECEDENTES

1. Emiliano Bugarini Mirck, 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:

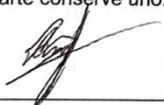
CLAUSULAS

PRIMERA. - Emiliano Bugarini Mirck 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 Mirck



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:

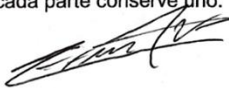
CLAUSULAS

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.

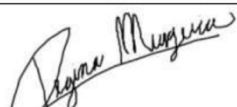
El PRESTADOR percibirá como retribución por el préstamo de su equipo:
La cantidad de \$2,500.00 (dos mil quinientos pesos M.N.)

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	REGINA DÍAZ MURGUÍA
NOMBRE Y FIRMA	NOMBRE Y FIRMA

FOTOGRAFÍAS: BEHIND THE SCENES



MIRINKUA: CARPETA DE PRODUCCIÓN



A close-up, profile view of a person's face, looking down, with a dark, moody background. The person's hair is dark and slightly messy. The lighting is soft, highlighting the contours of the face. The overall tone is contemplative and artistic.

MIRINKUA