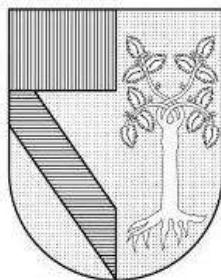


UNIVERSIDAD PANAMERICANA

**ESCUELA DE COMUNICACIÓN
POSGRADO**



“ORIGAMI LETTERS”

PROYECTO

QUE PRESENTA

JOSÉ ANDRÉS ALVARADO OCHOA

PARA OBTENER EL GRADO DE

MAESTRO EN NARRATIVA Y PRODUCCIÓN DIGITAL

DIRECTOR DEL PROYECTO

MTRA. MARÍA DE LOURDES LÓPEZ GUTIÉRREZ

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Agradecimientos	1
Introducción	2
Objetivo	3
Nombre de la producción y justificación del título.....	4
Ficha técnica.....	5
Sinopsis.....	6
Tratamiento y estructura	7
Personajes.....	9
Guión.....	12
Storyboard	18
Guión técnico.....	22
Requerimientos técnicos	30
Presupuesto	34
Scouting.....	36
Casting	37
Breakdown y cronograma de producción	39
Postproducción.....	69
Distribución	70
Comentarios finales	71

LIGAS WEB

<https://vimeo.com/33269925>

<http://alfproducciones.com.mx/origami-letters>

AGRADECIMIENTOS

A mamá, porque sin su perseverancia y apoyo incansable, no estaría donde estoy hoy. Nunca importó qué tan loco o imposible de hacer pareciera, siempre estuvo ahí para sacar adelante mis historias, incluyendo la que lees ahora.

A papá, quien me armó con las armas más poderosas y efectivas para hacer mis cortometrajes y videos. No había barrera demasiado alta que no pudiera ayudarme a resolver con tal de llegar a la fecha de estreno.

A mi hermana, a quien le hice pasar muchos momentos difíciles de explicar con tal de traer un personaje a la vida. Ya fuera delante o detrás de cámara, ahí estaba, lista para responder a mi siguiente, y probablemente loca, petición.

A mis amigos, viejos y nuevos: los que me enseñaron a ser profesional en todo momento y que no con tal de grabar un par de tomas más, debía dejarlos sin comer. A ustedes que estuvieron ahí, trabajando hasta altas horas de la noche y echándome porras aún contra todo pronóstico de catástrofe. Son ustedes ese equipo colaborativo que hace que contar historias sea la gran aventura que es.

A mis mentores, dentro y fuera de las aulas. Gracias por darle rumbo a mi ingenuidad.

Y, finalmente, a Manis, cuya infinita energía e imaginación, no solo trajeron a la vida al protagonista de “Origami Letters”, sino que hicieron de mí, el cuenta cuentos que soy hoy.

INTRODUCCIÓN

¿Qué pasa cuando tienes 8 días para hacer un cortometraje?

“Origami Letters” es un cortometraje que cae bajo el género del realismo mágico o fantasía urbana en la que un hombre misterioso recupera cartas que fueron enviadas, pero por alguna u otra razón no llegaron a su destinatario. Este hombre hace figuras de papel con las cartas y, con un toque de magia, las envía al destino que siempre debieron tener.

Siempre me ha gustado explorar la realidad más allá de lo que está a simple vista, por ello el realismo mágico es mi género favorito, y poder encontrar la forma de conciliar un gusto muy personal que es el origami con este género, fue la oportunidad perfecta para ponerlo a prueba en pantalla.

Sin duda alguna, trabajar bajo la presión del tiempo es un gran motivante. La clase de Narrativa Digital de los viernes fue el punto de nacimiento de este proyecto y ese mismo viernes (o más bien la madrugada del sábado) ya tenía el guión listo para producirse.

Me puse en contacto con un amigo y para el sábado en la mañana estábamos en la locación listos para grabar. La fotografía principal se concluyó el mismo día y el domingo lo usé para *pick-ups* y tomas con *green screen* que faltaban. Durante la semana edité, musicalicé y finalmente presenté este cortometraje que considero es un mensaje muy personal de mi parte.

OBJETIVO

Con una obra de ficción es muy difícil establecer un solo objetivo de comunicación porque siempre queda abierto a la interpretación de la audiencia. Si yo tuviera que elegir uno muy específico para “Origami Letters”, sería el del destino: que todo aquello que pasa, la vida misma, encuentra su camino y eventualmente (valga la redundancia) pasa.

Sin embargo, en un nivel más personal, mi objetivo con cualquier historia que cuento, sea cual sea el formato, es el de poner a volar la imaginación de la audiencia. Que cuestione la realidad, que lo imposible es posible.

“Origami Letters” no está presentado en la estructura tradicional de tres actos y esto es completamente a propósito, pues lo que quise hacer fue proponer una tesis que no puede quedar mejor resumida que en las palabras de Ian Malcom en la novela de Michael Crichton, “Jurassic Park”: La vida encuentra su camino.

Este personaje misterioso representa a la vida, al destino que en el mundo real puede ser una coincidencia, un error, una buena obra, un “estar en el lugar indicado en el momento indicado”. Lo que sea, pero que hace que las cosas pasen.

NOMBRE DE LA PRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TÍTULO

El título oficial del cortometraje es “Origami Letters” y hace alusión bastante literal a la trama del mismo sin revelar nada de la misma. Alfred Hitchcock acuñó un término para el o los objetos del deseo que mueven la trama de una película. Este nombre es “McGuffin”. Tiempo después, Steven Spielberg dijo que si el McGuffin era lo suficientemente poderoso y atractivo, era muy buena idea incluirlo en el título. Pues así lo hice, aunque no sólo por un tema de *trivia* cinematográfica.

Un título breve es el más efectivo (de dos a tres palabras), debe enganchar a la audiencia sin revelar los secretos de la historia, pero si invitándola a querer conocerla. Tomando en cuenta estos puntos, el proyecto cumple efectivamente por dos razones:

- Había dos posibles opciones para el título: origami y papiroflexia. De las dos, la más universal y atractiva fonéticamente hablando era obvia.
- Origami es una palabra conocida en todo el mundo y conlleva una carga de interés y duda que se puede resumir en: ¿Porqué se hace? ¿Para qué sirve? No sé, pero se hacen cosas estéticas y llenas de arte.

“Origami Letters” es un título que genera preguntas sobre algo real que puede o no tener una carga de ficción y un uso adicional a los más comunes que tienen estas figuras de papel a las que solo se puede obtener respuesta si miras el cortometraje.

¿Por qué está en inglés?

En un tema completamente de distribución, pensado desde la concepción de la idea, hice el cortometraje con una mínima cantidad de diálogos para poder distribuirlo e inscribirlo a público y festivales de habla inglesa. Tenía un gran interés en ver qué recepción tendría una historia escrita por mí en una audiencia que no habla ni vive en español y en ver qué tan compatible era mi interpretación del tema del destino y de la cultura del origami.

FICHA TÉCNICA

Año: **2011.**

Guión, producción y dirección: **J.A. Alvarado.**

1st AD, asistente de producción y Sonidista: **Roberto Serna.**

Fotografía y Edición: **J.A. Alvarado.**

Música: **Alastair Cameron (bajo licencia Creative Commons).**

Diseño de producción, vestuario y maquillaje: **Rosa Ninfa Ochoa del Valle.**

Cast: **José Ochoa Pagaza.**

Rosa Ninfa Ochoa del Valle.

Alejandra Sánchez Acevedo.

José Jorge Ochoa del Valle.

Duración: **7:42 minutos.**

Cámara: **Nikon D5100.**

Software: **Final Cut Studio.**

Presupuesto: **\$ 95,689.48**

Tiempo de producción: **Ocho días (dos de grabación, seis de postproducción).**

Número de locaciones: **Dos, ambas en la Ciudad de México.**

SINOPSIS

¿Cuántas veces sabemos exactamente qué decir, pero no nos atrevemos a hacerlo? Millones de personas alrededor del mundo escriben cartas a diario que no llegan a su destino... o eso creen.

Un misterioso anciano recorre la ciudad en busca de estas palabras perdidas para después, con un toque de magia, darles vida a todos esos papeles sin rumbo y regresarlos a su camino para que lleguen al destino que siempre tuvieron.

TRATAMIENTO Y ESTRUCTURA

Destino. Se dicen muchas cosas sobre él, sobre cómo funciona, si existe o si es un invento más, sin embargo, ¿por qué no encontrar un punto medio?

La existencia (o no) de una fuerza que controla nuestras decisiones y, por ende, nuestro futuro es un tema extremista, pero puede haber un punto de balance entre el “sí existe” y el “no existe”. En el caso de “Origami Letters” lo encontré al volverlo un personaje tan humano como el resto. No es un dios, un ente supremo, una fuerza omnipresente... No, se trata de un hombre que por decisión propia recorre las calles de la ciudad y “presta un servicio a la comunidad” al cumplir el propósito de todos los mensajes perdidos entre las personas.

Faltaba agregar un toque de magia para entrar en el género del realismo mágico.

La inspiración fantástica vino de la naturaleza misteriosa y mágica que tienen las figuras de origami y una pregunta muy simple: ¿Y si cobraran vida? Una manera divertida, original y mágica de hacer que las cartas perdidas llegaran a su destino, era que lo hicieran por sí mismas una vez que el anciano les otorgara “vida”.

Habiendo establecido un universo en el que un hombre mágico se encarga de completar el camino de cartas perdidas a través de la magia del origami, faltaba una historia que contar. El camino evidente y más sencillo era escribir sobre dos personajes y la carta perdida entre ellos; una estructura de tres actos elemental.

Sin embargo, la idea anterior volvía al personaje de José un elemento secundario, un detonador para una historia en la que él no era el foco principal de atención y no quería eso. El camino que decidí tomar fue el que eventualmente llegó a la pantalla: un primer acto en el que vemos una versión rápida y resumida de cuál es el problema que enfrenta la sociedad, presentamos a nuestro protagonista misterioso, vemos qué y cómo es que lo hace y nos vamos a un montaje que reemplaza a los siguientes dos actos tradicionales para establecer nuestra tesis acerca del destino: un recorrido por la ciudad, miles de cartas perdidas o abandonadas, un hombre que las vuelve figuras de papel artesanal y que después, con un toque de magia, las regresa a su camino y a su verdadero propósito en la vida.

La narrativa sigue una temporalidad lineal con elipsis siempre hacia delante que permite entender el proceso desde que alguien escribe una carta hasta que su

destinatario la recibe, pero de manera abstracta, ya que la historia no demanda un manejo preciso del tiempo.

Esta ausencia de la estructura narrativa tradicional o la falta de un clímax formal no elimina la presencia de una conclusión a la historia de un hombre que vaga por el mundo ayudando a las personas a reconectarse entre ellos y que aún terminado el cortometraje, en el universo ahí creado, sigue y seguirá haciéndolo.

PERSONAJES

José (Anciano)

- Lo físico: Es un hombre viejo (de unos 80 años), estatura promedio, tez clara, gestos nobles pero determinados, poco pelo entre gris y blanco, camina ligeramente encorvado.

Usa lentes, camisa de cuadros con apariencia antigua y sobre ella una chamarra roja (un símil al color de la ropa que viste otro personaje mágico que se encarga de entregar regalos a los niños del mundo), pantalones grises y tenis (hay que tener en cuenta que es un trotamundos).

- Lo psicológico: El protagonista de esta historia es un misterio. Es un hombre solitario; alguna vez tuvo una familia pero él es el último sobreviviente y sabe lo que es perder todo lo que alguna vez quisiste. Su motivación viene de ahí: pensar que las personas (sin saberlo) se separan y alejan por razones muchas veces estúpidas e insignificantes, en el contado tiempo que tienen en la Tierra.

Este hombre nació con magia en su ser, que usó durante su vida para hacer volar la imaginación de su familia y amigos, pero que hoy usa para ayudar a otros. Es un hombre feliz y pleno, pese a estar solo, porque lo que hace lo acerca a aquellos con los que espera reunirse algún día.

Sus acciones son desinteresadas pues lo único que quiere es que la humanidad goce del tiempo que tiene y comparta con otros, ya que esa es la única forma de vivir de verdad.

Rosy (Mamá)

- Lo físico: Señora de unos 40-50 años, de estatura baja, complexión media que de a entender que es una mujer que vive en el mundo real (sin elementos estéticos como los que se presentan en la mayoría de las películas de Hollywood), tez clara, rostro triste, cabello oscuro.

Su vestimenta es casual para un ama de casa, intenta ocultar su tristeza con el uso de maquillaje y para eventos de trascendencia (como el encuentro con su hija) usa ropa más formal y pensada que lo que se pone estando en casa. La ropa cambia de color, de los tonos oscuros para los momentos tristes o de presión, a los alegres y vivos para el momento del reencuentro con María.

- Lo psicológico: Madre soltera que lucha por no perder lo único que le queda en la vida: su hija. Esta mujer ha sufrido bastante, habiendo perdido a sus padres y, más recientemente, a su esposo por una separación. Su hija vive en un mundo aparte, ella no sabe como conciliarlos y termina por alejarla una y otra vez.

Es muy fuerte y parece inquebrantable aunque en los momentos de soledad es cuando más vulnerable se vuelve y es a lo que más miedo le tiene. Su corazón es enorme y todo lo hace por su familia, que al final de cuentas es su apoyo; por lo que se encuentra en un círculo vicioso generado por el miedo a perder a su hija.

María (Hija)

- Lo físico: Es una adolescente de 17 años que vive arreglada todo el tiempo. Tiene estatura promedio, un cuerpo realista (igual que el de Rosy, sin estereotipos hollywoodenses), tez clara, cabello oscuro.

Siempre viste bien y está maquillada como si en cualquier momento fuera a salir con sus amigas o algún chico. Pese a la diferencia de pensamiento que la separa de su mamá, a través del color de la ropa vemos que están interconectadas: los tonos oscuros son para los momentos tristes, los vivos para los felices.

- Lo psicológico: Como buen adolescente, no logra congeniar con Rosy. Piensa muy distinto a ella y odia el control que quiere imponerle. Pese a todo esto, es muy cercana a ella, la quiere con todo su corazón y, aunque no lo acepte conscientemente, comparte su más grande temor: perderla.

Está dolida por la partida de su papá pero siempre estará del lado de su madre, por lo que la apoya por completo y sabe que son una simbiosis en la cual una no puede existir sin la otra. Sus actos son controlados por impulsos y

el momento en que deja a su mamá, ya está pensando en cómo volver; solo que el orgullo y miedo a que no sea bienvenida de vuelta (esos sentimientos que sí están a flor de piel, no como los verdaderos) evitan que regrese de inmediato a casa.

GUIÓN

ORIGAMI LETTERS

por
J.A. Alvarado

alfProducciones
Ciudad de México
@alfProducciones

FADE IN:

1 EXT. HABITACIÓN HIJA -- DÍA 1

La puerta está entreabierta. Dentro, escuchamos una discusión entre dos mujeres. Están discutiendo. Sube de todo. Culmina cuando una de las voces grita terminantemente. Se escucha movimiento, seguido por pasos que se acercan a la puerta. Alcanzamos a ver a una mujer joven asomarse por la puerta, decidida a salir-

CUT TO:

2 INT. PASILLO CASA MAMÁ -- CONTINUO 2

La misma joven, como de 20 años- MARÍA- avanza por el pasillo, alejándose de la casa. Va decidida, arrastrando una maleta y con varias bolsas al hombro. Se ve enojada, con lágrimas en el rostro y el maquillaje corrido-

Detrás de ella aparece una señora más grande- ROSY- quien se detiene en el marco de la puerta y extiende su brazo como en un intento por detener a su hija, aunque sabiendo que no lo va a lograr. Ni siquiera lo intenta, es más bien un acto de vencimiento, de derrota. Permanece ahí mientras María sale de la casa sin mirar atrás. Rosy está devastada, lágrimas en su rostro-

FADE TO:

3 INT. HABITACIÓN HUÉSPEDES -- NOCHE 3

Llueve. María está sentada sobre la cama. Se nota que ha estado llorando. Escribe sobre una hoja de color. Es una nota de arrepentimiento para su madre. En ella podemos observar las siguientes palabras clave: PERDÓN, PARQUE DE CUANDO ERA NIÑA, MAMÁ, AMOR.

Termina de escribirla. La levanta y la lee. Está dispuesta a mandarla a su madre. La dobla para meterla en un sobre y en eso- se arrepiente y la hace BOLITA. En un arranque de enojo, lanza la carta deshecha al bote de la basura, donde se queda, perdida para siempre-

DISSOLVE TO:

4 EXT. CASA HUÉSPEDES -- DÍA 4

La bolsa de basura que contiene la carta deshecha descansa contra la pared de la casa. Se escucha el camión de la basura-

2.

Segundos después, un hombre- del cual solo vemos la mitad de su cuerpo- se acerca y recoge la bolsa.

DISSOLVE TO:

5 INT. COCINA CASA MAMÁ -- DÍA 5

Rosy está de pie frente al lavabo. Está lavando los trastes. Se nota triste y su mirada está perdida en la ventana frente a ella.

FADE TO:

6 INT. COVACHA -- DÍA 6

Una mesa de madera. Vieja y llena de polvo. Sobre ella- descansa la CARTA DESECHA de María para su mamá. Se escucha un ruido-

Se abre la puerta al fondo de la covacha. Sin revelar el cuerpo completo, entra el mismo hombre que se lleva la bolsa de basura fuera de la Casa de Huéspedes. Cierra detrás de él y se dirige hacia la mesa. Jala un banquito y se sienta-

Con sus manos, comienza a manipular la carta. Alcanzamos a ver algunas de las palabras que tiene escritas. Le hace dobleces, pliegues. Finalmente, revelamos el rostro de este hombre- de unos 80 años- JOSÉ. Mira a través de sus lentes. Está concentrado en lo que hace-

La carta arrugada comienza a tomar forma. Sus manos llenas de experiencia, doblan y desdoblan, hacen pliegues y forman una figura de papel- Un AVE VOLADORA.

El hombre admira su creación. Bella, simple, poderosa.

FADE TO:

7 EXT. PARQUE -- DÍA 7

El hombre camina por el parque. Figura de papel en mano. Hay un quiosco por el que pasa. Camina con calma. Finalmente se detiene entre los árboles y mira a su alrededor, hacia arriba, al cielo- Después de un momento, levanta la figura de papel y la observa por un segundo- Entonces, la lanza hacia arriba- La figura vuela como por arte de magia y se aleja entre los árboles, hacia el cielo-

DISSOLVE TO:

- 8 INT. HABITACIÓN HIJA -- DÍA 8
Rosy está sentada en la orilla de la cama de su hija. Lee una hoja- un trabajo escolar de su hija cuando era pequeña. De pronto, escucha un ruido-
- 9 EXT. CASA MAMÁ -- CONTINUO 9
El ave de papel vuela hacia la ventana abierta de la habitación. Entra-
- 10 INT. HABITACIÓN HIJA -- CONTINUO 10
El ave aterriza en la cama, a un costado de Rosy. Ella ve la figura de papel- sorprendida, sin entender. La levanta y la deshace por instinto. Encuentra la carta de su hija- la lee.
CUT TO:
- 11 EXT. PARQUE -- DÍA 11
María está sentada en una banca del parque- Su mirada perdida en el lugar. Atrás, aparece Rosy. María no se percató hasta que su madre se acerca y toca su hombro- Se levanta sobresaltada y gira para quedar de frente a su madre.
Las dos dan la vuelta para no tener obstáculos entre ellas. Finalmente, después de un momento, las dos se abrazan tiernamente y así, permanecen.
DISSOLVE TO:
- 12 EXT. CASA 1 -- DÍA 12
José recoge una bolsa de basura colocada fuera de una casa- igual que la vez pasada.
- 13 EXT. CASA 2 -- DÍA 13
José camina por la banqueta- a la espalda trae un par de bolsas llenas de basura.
- 14 EXT. CASA 3 -- DÍA 14
Una bolsa de basura descansa contra la pared. Pasa un auto que cubre todo el cuadro. Cuando sale de cuadro- La bolsa ya no está.

4.

15 EXT. CASA 4 -- DÍA 15
José abre una bolsa de basura sin que nadie lo vea. Vemos el interior.

16 EXT. CASA 5 -- DÍA 16
Vemos las manos de José, mientras busca en la basura. Encuentra una hoja de cuaderno con una carta.

17 EXT. CASA 6 -- DÍA 17
Al fondo- José saca papeles de una bolsa de basura. En primer plano- Un monton de papeles hechos bola y arrugados- cartas.

DISSOLVE TO:

18 INT. COVACHA -- DÍA 18
Secuencia de MONTAJE: La mesa de madera está llena de papeles y cartas arrugadas. José está sentado frente a la mesa. Sus manos manipulan los papeles. Los dobla. Los moldea. Uno a uno van tomando forma. Diversas figuras toman su lugar- ranas, barquitos, aviones, otros animales.

DISSOLVE TO:

19 EXT. INDISTINTO 1 -- DÍA 19
Unas escaleras de cemento. Una RANA de papel sobre el barandal. La mano de José la presiona y esta salta hacia delante- fuera de cuadro.

20 EXT. INDISTINTO 2 -- DÍA 20
Un BARQUITO viaja con la corriente de un riachuelo.

21 EXT. INDISTINTO 3 -- DÍA 21
Un AVIÓN vuela por los aires y desaparece entre dos edificios.

22 INT. COMEDOR INDISTINTO -- DÍA 22
Un HELICÓPTERO de papel aterriza sobre una mesa de cristal.

5.

23 INT. AUTOMÓVIL -- DÍA 23

Del lado de afuera del parabrisas- cae una FLOR de papel.

CUT TO:

24 INT. COVACHA -- DÍA 24

José termina de trabajar en una figura y la deja sobre la mesa de madera. Se levanta y sale de la covacha.

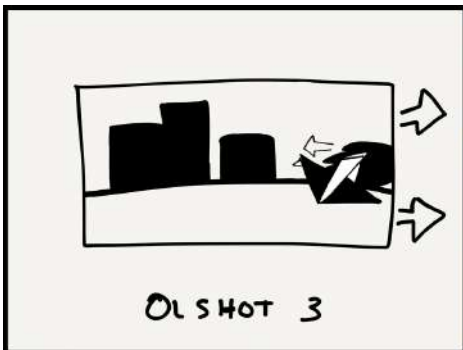
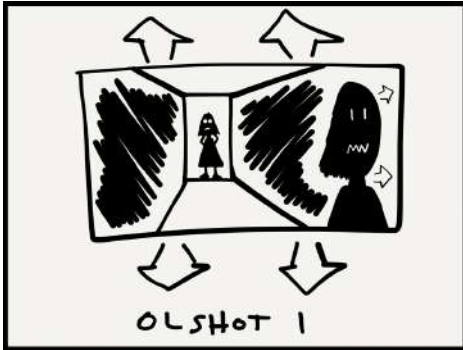
Sobre la mesa, vemos la última figura que hizo- algo hermoso y llamativo. Descansa ahí, en espera de unir a dos personas separadas por problemas de la vida diaria-

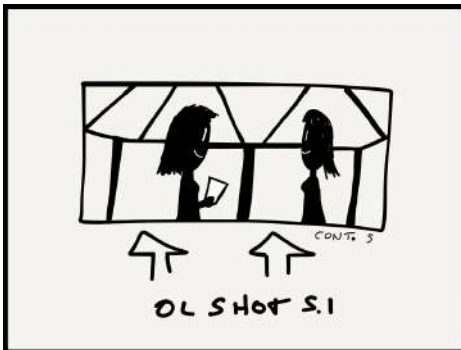
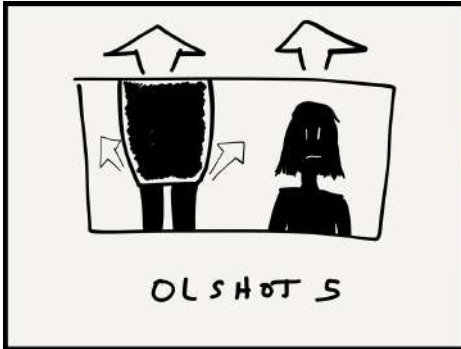
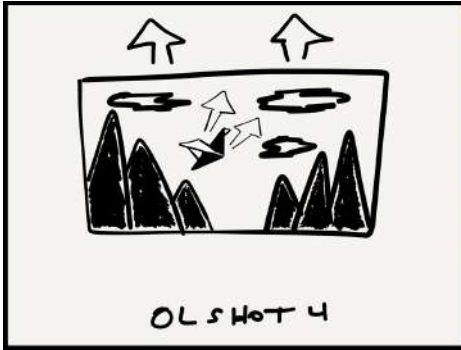
FADE OUT.

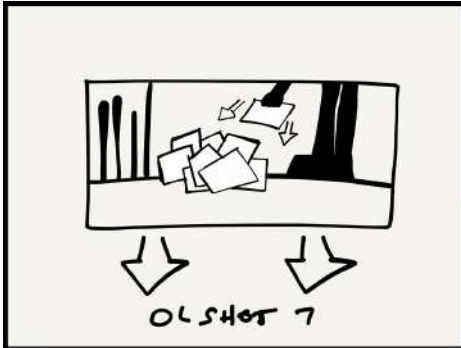
CRÉDITOS.

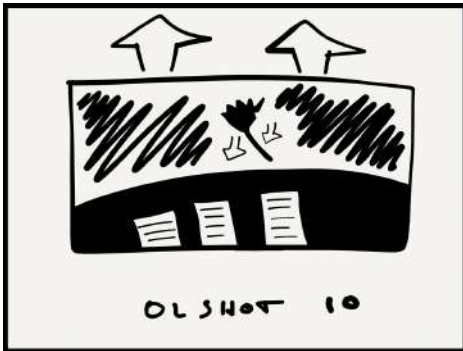
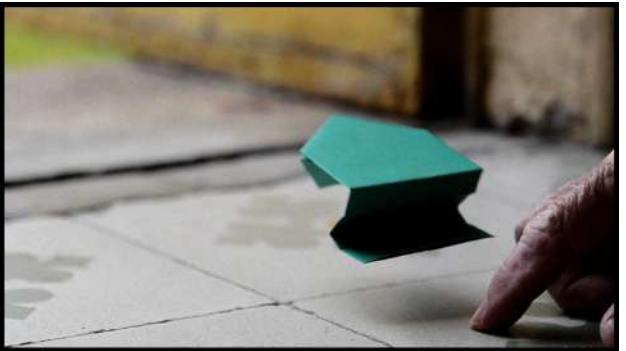
FIN.

STORYBOARD









GUIÓN TÉCNICO

ALF PRODUCCIONES

Título: CORTO ORIGAMI
SHOOTING LIST
Director: J.A. Alvarado
Productor: J.A. Alvarado
Fecha: 18 nov 2011

ESCENA	PLANO	MOVIMIENTO	DIÁLOGO	OBSERVACIONES
ESC. 1 EXT. HABITACIÓN HIJA -- DÍA				
1.1	FS.	Dolly In.	Gritos en off.	Dolly In a puerta hasta que se abre.
ESC. 2 INT. PASILLO CASA MAMÁ -- CONTINUO				
2.2	FS.	Dolly Out.	Llanto silencioso.	Dolly Out desde fondo del pasillo. No vemos detalles ni seguimos a nadie.
ESC. 3 INT. HABITACIÓN HUÉSPEDES -- NOCHE				
3.3	FS. Angulado	Dolly In.	N/A	Vemos la cama o lugar y a ella sentada.
3.4	OS. Insert.	Dolly In.	N/A	Dolly In OS a Carta.
3.5	Insert.	Paneo.	N/A	Insert con paneo a texto.
3.6	MS. Angulado	Dolly In.	N/A	Dolly In a levanta carta.
3.7	OS Insert.	Dolly In.	N/A	Dolly In OS a Carta doblada.
3.8	MS. Angulado	Dolly In.	N/A	Dolly In se arrepiente, hace bolita la carta y la lanza.
3.9	Insert.	Dolly In.	N/A	Dolly In a bote de basura. Cae bolita de papel y nos quedamos ahí.

ESCENA	PLANO	MOVIMIENTO	DIÁLOGO	OBSERVACIONES
ESC. 4 EXT. CASA HUÉSPEDES -- DÍA				
4.10	FS.	Dolly In.	N/A	FS. Bolsa y pared. Dolly In hasta que pasa Hombre en MS inferior y se la lleva. Cámara permanece.
ESC. 5 INT. COCINA CASA MAMÁ -- DÍA				
5.11	FS. Desde atrás.	Dolly In.	N/A	FS. Desde atrás, dolly in.
5.12	MS. Frontal.	N/A	Suspira.	Lava y suspira. Desde marco de la ventana.
ESC. 6 INT. COVACHA -- DÍA				
6.13	Insert.	Travel.	N/A	Insert mesa. Travel recorre lento. Queda en carta.
6.14	FS.	N/A	N/A	FS. Covacha. Entra José y cierra la puerta. Avanza al interior.
6.15	MS. Inferior	N/A	N/A	Desde MS inferior, avanza al escritorio y se sienta.
6.16	Insert.	N/A	N/A	Insert ojos, pone lentes. CHECAR SI LENTES VAN CUANDO SALE A CAMINAR. YO DIGO QUE NO.
6.17	Insert. Picada.	N/A	N/A	Insert a hoja/palabras. Comienza dobleces en hoja. PICADA.
6.18	Insert x 3 A nivel. Cenital. Picada.	N/A Paneo. Fija.	N/A	Hacer 3 inserts variados de dobleces y pliegues.

ESCENA	PLANO	MOVIMIENTO	DIÁLOGO	OBSERVACIONES
ESC. 6 INT. COVACHA -- DÍA				
6.19	Insert.	Paneo	N/A	Desde insert, paneo arriba, a cara José.
6.20	Cenital	Giro.	N/A	Cenital con giro: vemos el trabajo en proceso.
6.21	Insert. Picada.	N/A	N/A	Insert picada: último pliegue.
6.22	Insert. A nivel.	N/A	N/A	Ave reposa en mesa. Mano de José la levanta.
6.23	MS. Frontal.	Cambio de foco.	N/A	Desde ventana. Foco en ave y cambia a José que admira su creación.
6.24	FS.	Dolly Out.	N/A	FS covacha. Dolly Out. José admira su figura.
ESC. 7 EXT. PARQUE -- DÍA				
7.25	MS.	Paneo.	N/A	Paneo a él caminando entre los árboles.
7.26	FS. Lateral.	N/A	N/A	FS lateral cuando pasa frente al quiosco.
7.27	FS. Frontal.	N/A	N/A	Frontal, se detiene a medio pasillo entre árboles.

ESCENA	PLANO	MOVIMIENTO	DIÁLOGO	OBSERVACIONES
ESC. 7 EXT. PARQUE -- DÍA				
7.28	MS. Angulado. Ligera contrapicada.	N/A	N/A	MS angulado, José mira hacia arriba.
7.29	FS. Contrapicada.	Paneo.	N/A	Paneo hacia arriba y lado para revelar cielo y árboles.
7.30	MS. Lateral.	N/A	N/A	José levanta el ave y la echa para arriba.
7.31	FS. Contrapicada.	Paneo.	N/A	Con paneo se sigue la trayectoria del ave (que se agregará en post).
7.32	MS. Lateral.	N/A	N/A	José mira el cielo.
7.32.1	MS. Angulado.	N/A	N/A	José mira el cielo.
ESC. 8 INT. HABITACIÓN HIJA -- DÍA				
8.33	FS. Angulado.	Dolly In.	N/A	Ella en la cama sentada. Vemos todo su cuerpo. Escucha ruido y voltea hacia ventana.
ESC. 9 EXT. CASA MAMÁ -- CONTINUO				
9.34	POV FS.	Dolly In.	N/A	POV del ave, entra por la ventana.
ESC. 10 INT. HABITACIÓN HIJA -- CONTINUO				
10.35	Insert. Picada.	N/A	N/A	En cama, a lado de Rosy, donde cae el ave.

ESCENA	PLANO	MOVIMIENTO	DIÁLOGO	OBSERVACIONES
ESC. 10 INT. HABITACIÓN HIJA -- CONTINUO				
10.36	MS. Contrapicada	N/A	N/A	Desde donde quedó el ave, Rosy toma el ave.
10.37	MS. Angulado.	Dolly In.	N/A	Rosy toma el ave, la mira, la deshace y la lee.
ESC. 11 EXT. PARQUE -- DIA				
11.38	FS. desde atrás.	Dolly In.	N/A	Dolly In a banca, desde atrás de María. Al final, que Rosy entre a cuadro por la izquierda in llenarlo. Ella no se detiene ahí.
11.39	MS. Frontal.	Paneo arriba.	N/A	De María, que está sentada en orilla derecha de banca. Rosy llega por atrás, toca su hombro, y María se levanta.
11.40	Two Shot. Lateral. FS.	N/A	N/A	Se miran entre las dos.
11.41	MS. Angulado. OS.	N/A	N/A	De María.
11.42	MS. Angulado. OS.	N/A	N/A	De Rosy.
11.43	Two Shot. Lateral. MS.	N/A	N/A	Se acercan las dos y se abrazan. Cámara se queda en ellas.
ESC. 12 EXT. CASA 1 -- DIA				
12.44	FS. Lateral.	N/A	N/A	Vemos la fachada y la bolsa pero está vez si vemos a José completo.

ESCENA	PLANO	MOVIMIENTO	DIÁLOGO	OBSERVACIONES
ESC. 13 EXT. CASA 2 – DÍA				
13.45	MS. Angulado. Frontal. Ligera contrapicada.	Ligero paneo hacia la izquierda.	N/A	José camina con las bolsas a la espalda. Cámara lo sigue ligeramente, nunca cruza el cuadro.
13.46	MS. Angulado. Trasero. Ligera contrapicada.	Ligero paneo hacia la derecha.	N/A	José camina con las bolsas a la espalda. Cámara lo sigue y se va transformando en FS mientras avanza por la banqueta.
ESC. 14 EXT. CASA 3 – DÍA				
14.47	FS. Lateral.	N/A	N/A	Vemos fachada en FS, pasa el coche y cubre TODO EL CUADRO .
14.48	MS. Fachada en Zoom desde mismo punto.	N/A	N/A	Lugar en donde estaba la bolsa pero ya no está.
ESC. 15 EXT. CASA 4 – DÍA				
15.49	MS. Contrapicada.	N/A	N/A	Desde bolsa, abre la bolsa.
15.50	Insert. Picada.	N/A	N/A	Abre la bolsa y vemos los contenidos.
ESC. 16 EXT. CASA 5 – DÍA				
16.51	FS.	Paneo	N/A	Paneo comienza en esquina y revelamos a José con la bolsa de basura atrás de la esquina.
16.52	Insert. Picada.	N/A	N/A	Manos de José encuentran una carta en hoja de cuaderno. La toma.
ESC. 17 EXT. CASA 6 – DÍA				
17.53	FS.	Crane down.	N/A	Al fondo, José saca papeles de la bolsa. Cambia foco a primer plano donde vemos un montón de hojas en la banqueta.

ESCENA	PLANO	MOVIMIENTO	DIÁLOGO	OBSERVACIONES
ESC. 18 INT. COVACHA -- DÍA				
18.54	Insert. Picada.	Paneo.	N/A	Recorrido de la mesa, con muchos papeles con cartas. Al final, mano de José entra a cuadro y dobla una de las hojas.
18.55	FS.	Dolly In.	N/A	José trabaja en el escritorio. Checar que estén lentes, aquí sí van.
18.56	Insert. OS. Picada.	Paneo ligero hacia abajo.	N/A	Vemos su trabajo con las manos en los papeles.
18.57	Insert. Lateral. A nivel.	N/A	N/A	Insert a mesa lateral y a nivel. Sin movimiento, para poder hacer un paso de tiempo en el que vemos cada vez menos papeles y más figuras.
18.58	MS. Frontal. Desde ventana.	Dolly In.	N/A	Vemos a José mientras trabaja, concentrado.
18.59	Insert. Picada.	Paneo.	N/A	Paneo en picada en mesa con figuras terminadas.
18.60	FS.	Dolly Out.	N/A	José sigue trabajando en otra figura.
ESC. 19 EXT. INDISTINTO 1 -- DÍA				
19.61	FS. Angulado. Ligera picada.	Dolly In.	N/A	A escalera, desde afuera, la Rana está en el escalón superior. Checar si puerta va abierta o cerrada.
19.62	Insert. FS. Angulado. Casi a nivel. Trasero.	N/A	N/A	Viendo hacia el jardín. Atrás, entra mano de José y presiona la rana, que sale brincando hacia delante.

ESCENA	PLANO	MOVIMIENTO	DIÁLOGO	OBSERVACIONES
ESC. 20 EXT. INDISTINTO 2 -- DÍA				
20.63	Insert. FS. Picada.	Paneo.	N/A	Seguimos al barquito mientras baja por el agua.
ESC. 21 EXT. INDISTINTO 3 -- DÍA				
21.64	FS. Contrapicada.	Paneo.	N/A	Con paneo seguimos la trayectoria del avión (que después será agregado en Post).
ESC. 22 INT. COMEDOR INDISTINTO -- DÍA				
22.65	FS.	Paneo abajo. Dolly in.	N/A	Movimiento al lugar en el que cae el Helicóptero en la mesa. Checar si va actor. No se llega al INSERT.
22.66	Insert. Picada.	N/A	N/A	Lugar en el que cayó el helicóptero.
ESC. 23 INT. AUTOMÓVIL -- DÍA				
23.67	FS. e Insert.	Dolly in.	N/A	Dolly In desde asiento de piloto a parte baja del parabrisas, donde cae la rosa.
ESC. 24 INT. COVACHA -- DÍA				
24.68	MS. Angulado.	N/A	N/A	A nivel, José termina una figura y la deja sobre la mesa.
24.69	FS.	Dolly in. y Fija.	N/A	José termina la figura, se quita los lentes, los deja sobre la mesa. Se levanta y sale hacia la puerta. Cámara no lo sigue.
24.70	Insert. Ligera picada.	Dolly in.	N/A	Figura sobre la mesa. Cámara permanece un rato.

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

De fotografía

La estética visual del cortometraje debía cumplir dos funciones principales: mantener un *look* realista con posibilidad de jugar con los elementos que contiene cada cuadro, como si se tratara de la textura de una tela; y que la cámara nos llevara por la trama con movimientos suaves y delicados como las rimas de un poema.

Para lograrlo se consideró lo siguiente:

- Cámara DSLR con óptica intercambiable.
- Tarjetas de memoria para cámara.
- Tripié con cabezal móvil para movimientos tipo *tilt* y *pan*.
- *Steady* para movimientos como *dollies* y *travels*.
- Iluminación básica para interiores.
- Lámina de *green screen* para escenas de figuras voladoras.

De sonido

La parte auditiva de “Origami Letters” debía seguir en línea con el realismo de la historia y, debido a la mínima cantidad de diálogos, se enfocó en efectos de sonidos naturales o *foleys*, grabados en locación. Era importante enfatizar el sonido del papel, sus dobleces e interacciones con los personajes.

Para lograrlo se consideró lo siguiente:

- Micrófono tipo *boom*.
- Caña extensible.
- Grabadora de audio independiente.
- Tarjeta de memoria para grabadora.
- Audífonos canceladores de ruido.

Arte/Vestuario/Maquillaje y peinado

El universo en que sucede la historia es la realidad, sin embargo éste se debe vestir y decorar con un toque de magia y propósito. El uso de colores, formas y

texturas responde a necesidades narrativas específicas que comunican algo a la audiencia y hacen de la realidad, un mundo en el que todo puede suceder. Había dos elementos importantes a considerar: las figuras de papel y los colores que visten los personajes para simbolizar su estado emocional.

Para lograrlo se consideró lo siguiente:

Arte/Vehículos/Equipo especial

- Hojas de papel de distintos colores brillantes.
- Hojas de cuaderno.
- Plumones o plumas de punta gruesa para poder escribir en un tamaño que registrara la cámara a distancia.
- Instructivos para la creación de figuras de origami.
- La decoración de la guarida de José es como la de un taller, por lo que hay cajas, botes, herramientas, maderas, etc.
- La decoración para la casa Rosy es tradicional, con una decoración en tonos neutros.
- La decoración para la casa donde se queda María durante su separación es un lugar vacío, sólo existe un bote de basura.
- El resto de los lugares utiliza la ambientación y decoración real.
- Bolsa y maleta para María.
- Bolsas de basura y basura.
- Dos automóviles distintos.
- Una manguera de agua para crear un riachuelo.

Vestuario

- Ropa roja, negra y zapatos deportivos para José.
- Lentes antiguos y descuidados.
- Cambio de ropa en tonos grises y negros para mamá e hija.
- Cambio extra para Rosy tipo pants en tonos grises y negros.
- Joyería básica, no muy ostentosa para Rosy.
- Cambio de ropa en tonos cálidos y brillantes para mamá e hija.
- Cambio de ropa casual para personaje extra (hombre).

Maquillaje y peinado

- Base para eliminar brillo en José, lo demás lo dejamos a la realidad.
- Kit básico de maquillaje (con polvo, base, blush, brochas, delineador, rímel, quebrador y labial).
- Spray a base de agua para correr el maquillaje y simular lágrimas.
- Kit de peinado (con spray, plancha, peines, ligas para cabello).

Postproducción

El final del camino viene con la postproducción. Aquí se arma todo el material levantado por la cámara y se termina de contar la historia. “Origami Letters” requirió de un montaje que llevará la historia con ritmo, una corrección de color que resaltara los tonos y la falta de ellos y una musicalización que tuviera la mezcla perfecta entre fantasía y misterio.

Para lograrlo se consideró lo siguiente:

- Computadora para edición.
- Software de edición de video, corrección de color y edición de sonido.
- Librería de efectos de sonido (adicional a los foleys grabados).
- Música bajo licencia Creative Commons que cumpla los requisitos narrativos (a falta de tiempo para elaborarla específicamente para el cortometraje).

Distribución

Una vez que “Origami Letters” estaba terminado, quedaba el tema de cómo se iba a presentar al público. Es de suma importancia darlo a conocer para luego poder llegar efectivamente a la audiencia.

Para lograrlo se consideró lo siguiente:

- Plataforma digital para carga del cortometraje.
- Sitio web para distribución.
- Software de diseño gráfico y edición de video para la producción de material gráfico promocional (pósters y trailer).
- Redes sociales para promoción.
- Software de masterización de discos para inscripción a festivales.

- DVDs para distribución.
- *Press Kit* informativo del cortometraje.
- Paquetería para envío de materiales.

PRESUPUESTO

alf PRODUCCIONES

Título: CORTO ORIGAMI
SIMULADOR DE PRESUPUESTO
Productor: J.A. Alvarado
Fecha: 18 nov 2011

Cast

Requerimiento	Cantidad	Días/Llamado	Honorarios
Anciano (protagonista)	1	1	\$ 7,000.00
Mamá (segunda parte)	1	1	\$ 5,000.00
Hija (tercera parte)	1	1	\$ 5,000.00
Hombre (extra)	1	1	\$ 3,000.00
Subtotal			\$ 20,000.00

Locación

*Seguro de daños a terceros \$1,000.00 p/locación + \$300.00 de permiso

Requerimiento	Cantidad	Días/Llamado	Renta
Multilocación (Casa 1, Casa 2, Taller/Guarida, Casa 3, Jardín, edificios)	1	1	\$ 10,000.00
Calles y parque	3	1	\$ 2,300.00
Subtotal			\$ 12,300.00

Fotografía

Requerimiento	Cantidad	Días/Llamado	Renta
Nikon D5100 c/óptica 50mm y 24-70 mm/Tarjetas de memoria SD (16 y 32 GB)/Tripié Barber Tech	1	2	\$ 3,600.00
SteddiePod Barber Tech	1	1	\$ 1,000.00
Set de Kinos (2)	1	2	\$ 2,000.00
Green Screen 60x60 cm	2	1	\$ 300.00
Subtotal			\$ 6,900.00

Sonido

Requerimiento	Cantidad	Días/Llamado	Honorarios
Sonidista	1	1	\$ 5,000.00
Rode Phantom Shotgun con cables y batería			
Rode Boompole			
Zoom H1 con cables y batería			
Tarjeta de memoria SD (16 GB)			
Audífonos Sony MDR-7506			
Subtotal			\$ 5,000.00

Arte/Vehiculos/Equipo especial

Requerimiento	Cantidad	Días/Llamado	Compra
Block de hojas de colores tamaño oficio	1	2	\$ 90.00
Block de hojas de cuaderno tamaño carta	1	1	\$ 15.00
Set de plumones Sharpie (negros)	1	1	\$ 150.00
Pluma multicolor Bic	1	1	\$ 10.00
Origami y Papiroflexia, Editorial Diana	1	2	\$ 230.00
Bote de basura metálico	1	1	\$ 200.00
Bolsa de mano Zara	1	1	\$ 500.00
Maleta de viaje Samsonite	1	1	\$ 1,800.00
Paquete de bolsas de basura	1	1	\$ 200.00
Basura genérica	10	1	\$ 50.00
Vaso de cristal	1	1	\$ 30.00

Manguera de agua	1	1	\$	150.00
Honda Fit	1	1	\$	2,000.00
GMC Acadia	1	1	\$	2,000.00
Subtotal				\$ 7,425.00

Vestuario

Requerimiento	Cantidad	Días/Llamado	Honorarios	
Vestuarista	1	1	\$ 10,000.00	
Cambio 1 Anciano (Camisa, chamarra, pantalón de vestir, tenis, lentes de vista)				
Cambio 1 Mamá (Blusa, jeans, zapatos tacón, collar, aretes y anillos)				
Cambio 2 Mamá (Deltantal de cocina, tenis)				
Cambio 3 Mamá (Pants)				
Cambio 1 Hija (Blusa, pants, tenis)				
Cambio 2 Hija (Sudadera)				
Cambio 3 Hija (Blusa, Jeans)				
Cambio 1 Extra (Camisa, chamarra, jeans, zapatos, reloj)				
Subtotal				\$ 10,000.00

Maquillaje y peinado

Requerimiento	Cantidad	Días/Llamado	Honorarios	
Maquillista/Peinador	1	1	\$ 5,000.00	
Base para eliminar brillo Mac				
Kit de maquillaje Mac (polvo, base, blush, brochas, delineador, rímel, quebrador y labial)				
Kit de peinado (spray, plancha, peines, ligas para cabello)				
Botella de spray para agua				
Subtotal				\$ 5,000.00

Postproducción

*El diseño gráfico se cobra por proyecto, no por horas

Requerimiento	\$ p/hr	Horas/Trabajo	Honorarios	
Horas de edición	\$ 800.00	20	\$ 16,000.00	
Horas de diseño de audio	\$ 400.00	10	\$ 4,000.00	
Horas de musicalización	\$ 600.00	1	\$ 600.00	
Diseño gráfico	-	-	\$ 5,000.00	
Subtotal				\$ 25,600.00

Distribución

Requerimiento	\$ unitario	Cantidad	Compra	
Video Hosting (Vimeo Plus)	-	1	\$ 780.00	
Web Hosting (Raxa.com)	-	1	\$ 809.48	
Masterización de DVDs	\$ 64.00	20	\$ 1,280.00	
Impresión de Press Kit	\$ 20.00	3	\$ 60.00	
Paquetería (FedEx)	-	1	\$ 535.00	
Subtotal				\$ 3,464.48

Total \$ 95,689.48

SCOUTING

Las locaciones para grabar “Origami Letters” debían servir dos propósitos: ser una parte funcional y colaborativa de la historia y apoyar en la efectiva productividad de los días de grabación.

Lo anterior se encontró en una casa en la Ciudad de México que proporcionaba todos los sets de la historia, menos las calles y el parque, los cuales se encontraron a un par de cuadras de distancia. Esto hizo posible terminar la fotografía principal en un día, apoyando al talento y permitiendo cumplir el calendario de producción y entrega del cortometraje.

Curiosamente, las locaciones ya eran conocidas para mí, por lo que al trabajar el guión, pude hacerlo alrededor de ellas, integrando trama y lugares físicos de manera casi natural, dejando muy poco que ambientar de estos lugares al momento de grabar.

Hay muchas ocasiones en el que las locaciones se vuelven personajes dentro de la trama, sin embargo en este caso son más una proyección que refleja el sentir y las emociones de los personajes humanos. La casa de Rosy es un lugar decorado, con muebles y demás objetos pero sin vida; la casa a la que se muda María de manera provisional es un reflejo de ella misma: vacía. El taller del anciano tiene una atmósfera misteriosa, oscura y mágica.

Las locaciones exteriores debían ser igual de realistas que todo lo demás, por lo que se buscaron calles con autos estacionados, un parque con transeúntes y vida ordinaria.

Es la combinación de estas locaciones altamente efectivas y su integración con la trama que hacen que “Origami Letters” genere un ambiente narrativo que envuelve a la audiencia en la trama, sus personajes y sus realidades.

CASTING

Hay talentos ocultos en todas partes y para la selección del cast de “Origami Letters” descubrí varios. Todo se quedó entre familia y amigos.

Un actor debe mimetizarse con el personaje a tal grado que los dos se vuelvan uno mismo. De esta forma, el personaje obtiene características del actor y viceversa.

José (Anciano)/José Ochoa Pagaza

Podría decir que al escribir el personaje del anciano, siempre tuve en mente a mi abuelo: un hombre de edad avanzada, pero con más energía que muchos jóvenes y con la imaginación que cualquier creativo quisiera tener. Sin decir una sola palabra, logró transmitir el mensaje del cortometraje.

Durante mucho tiempo me dijo que quería trabajar conmigo (siempre quiso hacer de todo) y al día de hoy, es uno de los mejores actores con los que he trabajado.

Rosy (Mamá)/Rosa Ninfa Ochoa del Valle

Mi mamá ha ayudado en la producción de muchos de mis proyectos y ha actuado en varios de ellos, teniendo desde papeles incidentales como reportera dentro de un noticiero de televisión, hasta archienemiga de un agente secreto.

Una vez que lee sobre el personaje que va a interpretar, se mete en él y pone de su experiencia de vida para, valga la redundancia, darle vida.

María (Hija)/Alejandra Sánchez Acevedo

Esta joven logró el objetivo de convertirse en una hija adolescente que odia y ama a su mamá. Alejandra llevó al set una de las cualidades primordiales de cualquier actor: intención.

Aún siendo su primer trabajo actoral, interpretó un papel que requiere, en un 90%, de expresiones faciales y corporales para transmitir su parte en la trama.

Hombre (Extra)/José Jorge Ochoa del Valle

Dicen que no hay papeles pequeños, y para los segundos en pantalla en que cae del cielo un helicóptero de papel, José dio vida y propósito a esa escena sin la cual, “Origami Letters” estaría incompleto.

BREAKDOWN Y CRONOGRAMA DE PRODUCCIÓN

Origami Letters Cast List

1. José (Anciano)
2. Rosy (Mamá)
3. María (Hija)
4. Hombre (extra)

Origami Letters scenes

1

Number	Nickname	Location	Description	Page	Count	Cast
1	Presentación conflicto	I/E-HABITACIÓN HIJA-DAY	Mamá e hija pelean.	1	1/8	2, 3
2	Huida de casa	INT-PASILLO CASA MAMÁ-DAY	María se va de casa. Rosy queda desconsolada.	1	2/8	2, 3
3	Soledad y arrepentimiento	INT-HABITACIÓN HUÉSPEDES-NIGHT	María escribe una carta a su mamá pero la desecha.	1	2/8	3
4	Inicia el viaje de la carta	EXT-CASA HUÉSPEDES-DAY	Un hombre se lleva la basura con la carta de María.	1	1/8	1
5	Tristeza y soledad	INT-COCINA CASA MAMÁ-DAY	Rosy lava platos, triste por la partida de María.	2	1/8	2
6	Inicia la magia	INT-COVACHA-DAY	José hace una figura de papel de la carta que tiró María a la basura.	2	4/8	1
7	La carta cobra vida	EXT-PARQUE-DAY	José manda la carta de María volando hacia su destino.	2	2/8	1
7A	Composición 1	INT-GREEN SCREEN-DAY	Ave de papel aleteando.	2	1/8	
8	Recuerdos	INT-HABITACIÓN HIJA-DAY	Rosy recuerda épocas mejores con su hija.	3	1/8	2
9	La carta llega a su destino	EXT-CASA MAMÁ-DAY	La carta voladora llega a Rosy.	3	1/8	2
10	Lo que ella quería decir	INT-HABITACIÓN HIJA-DAY	Rosy lee la carta que originalmente le iba a dar su hija.	3	1/8	2
11	Reencuentro	EXT-PARQUE-DAY	Rosy y María se reencuentran y hacen las paces.	3	3/8	2, 3
12	Inicia el viaje de José	EXT-CASA 1-DAY	José recoge una bolsa de basura de enfrente de una casa.	3	1/8	1
13	El viaje de José	EXT-CASA 2-DAY	José camina con bolsas de basura al hombro.	3	1/8	1
14	Desaparición	EXT-CASA 3-DAY	Una bolsa de basura desaparece al pasar un auto enfrente.	4	1/8	
15	Revelación del contenido	EXT-CASA 4-DAY	José abre una bolsa llena de cartas no leídas.	4	1/8	1

Origami Letters scenes

2

16	Búsqueda	EXT-CASA 5-DAY	José busca cartas perdidas entre la basura.	4	1/8	1
17	Recolección de cartas	EXT-CASA 6-DAY	José va juntando más y más cartas perdidas.	4	1/8	1
18	José hace su magia	INT-COVACHA-DAY	José arma figuras de papel con las cartas perdidas (secuencia de montaje).	4	2/8	1
19	Rana	EXT-INDISTINTO 1-DAY	José lanza una rana de papel.	4	1/8	1
20	Barco	EXT-INDISTINTO 2-DAY	Un barco de papel viaja por un riachuelo.	4	1/8	
21	Avión	EXT-INDISTINTO 3-DAY	Un avión vuela entre edificios.	5	1/8	
21A	Composición 2	INT-GREEN SCREEN-DAY	Avión vuela.	5	1/8	
22	Helicóptero	INT-COMEDOR INDISTINTO-DAY	Un helicóptero llega a su destino.	5	1/8	4
23	Flor	INT-AUTOMÓVIL-DAY	Una flor de papel cae sobre el parabrisas.	5	1/8	
24	Hacia el futuro	INT-COVACHA-DAY	José arma una última figura de papel que espera la llegada de su destino.	5	2/8	1

alf PRODUCCIONES

Script Breakdown (desglose de guión)

Día Ext. - Amarillo
 Noche Ext. - Verde
 Día Int. - Blanco
 Noche Int. - Azul

Fecha: 11/17/11

alfProducciones
 Compañía de producción

Corto Origami sin nombre
 Producción

Pág. Breakdown: 1

Escena # 1 Título escena: Habitación hija Int./Ext. Ext./Int.

Descripción: Presentación del conflicto entre madre e hija. Día/Noche Día

Conteo página: 1/8 Pág de Script: 1

REPARTO (rojo) Rosy (Mamá) VOZ. María (Hija) VOZ y CUERPO.	STUNTS (naranja) N/A	EXTRAS/ATMOSPHERE (verde) Pasillo corto con puerta a habitación al fondo. Puerta entreabierta. Sin mayor decoración en paredes o piso. <i>Puerta recámara abajo Manis.</i>
	EXTRAS/BITS (amarillo) N/A	
EFEKTOS ESPECIALES (azul) N/A	PROPS (violeta) Maleta de rueditas. Dos bolsas llenas.	VEHÍCULOS/ANIMALES (rosa) N/A
VESTUARIO (círculo) Cambio número 1 de ropa. De señora sin marcas. Juvenil sin marcas.	MAQUILLAJE/PEINADO (*) Maquillaje para evitar charolazo. Peinado que no queden cabellos sueltos que ensucien.	EFEKTOS SONOROS/MÚSICA (café) Gritos en OFF. Suben de tono. Música en Post.
EQUIPO ESPECIAL (recuadro) Checar si dolly o Steady. Tripié. Micrófono externo para VOZ.	NOTAS Usar angular para espacio reducido del pasillo. Checar con Manis si tiene patineta y llevar una tabla de madera y unigel para dolly.	

alf PRODUCCIONES**Script Breakdown (desglose de guión)**

Día Ext. - Amarillo
 Noche Ext. - Verde
 Día Int. - Blanco
 Noche Int. - Azul

Fecha: 11/17/11

alfProducciones
 Compañía de producción

Corto Origami sin nombre
 Producción

Pág. Breakdown: 2Escena # 2 Título escena: Pasillo casa Mamá Int./Ext. Int.Descripción: María deja la casa y Rosy se queda triste. Día/Noche Día continuoConteo página: 2/8 Pág de Script: 1

REPARTO (rojo) Rosy (Mamá). María (Hija).	STUNTS (naranja) N/A	EXTRAS/ATMOSPHERE (verde) Pasillo largo con la cocina de fondo. Ambientado con casitas de cerámica en la pared y algunas plantas en el Piso. <i>Pasillo cocina Manis.</i>
	EXTRAS/BITS (amarillo) N/A	
EFFECTOS ESPECIALES (azul) N/A	PROPS (violeta) Maleta de rueditas. Dos bolsas llenas.	VEHÍCULOS/ANIMALES (rosa) N/A
VESTUARIO (círculo) Cambio número 1 de ropa. De señora sin marcas. Juvenil sin marcas.	MAQUILLAJE/PEINADO (*) Maquillaje corrido x llanto de las 2. Peinado que no queden cabellos sueltos que ensucien. En continuidad con esc anterior.	EFFECTOS SONOROS/MÚSICA (café) Sonido ambiente con micrófono externo. Música en Post.
EQUIPO ESPECIAL (recuadro) Tripié. Micrófono externo y Boom. Checar Dolly o Steady.	NOTAS Usar angular para espacio reducido del pasillo. Checar con Manis si tiene patineta y llevar una tabla de madera y unigel para dolly.	

alf PRODUCCIONES

Script Breakdown (desglose de guión)

Día Ext. - Amarillo
 Noche Ext. - Verde
 Día Int. - Blanco
 Noche Int. - Azul

Fecha: 11/17/11

alfProducciones
 Compañía de producción

Corto Origami sin nombre
 Producción

Pág. Breakdown: 3

Escena # 3 Título escena: Habitación huésped. Int./Ext. Int.

Descripción: María escribe carta a su Mamá. La desecha. Día/Noche Noche

Conteo página: 2/8 Pág de Script: 1

REPARTO (rojo)	STUNTS (naranja)	EXTRAS/ATMOSPHERE (verde)
María (Hija).	N/A	Lugar casi vacío. Puede no haber ni cama y que esté recargada en pared o ventana. Habría que cerrar cortinas para efecto noche.
	EXTRAS/BITS (amarillo) N/A	<i>Recámara casa vacía Manis (tentativo)</i> Ambiente triste y oscuro.
EFFECTOS ESPECIALES (azul) Checar si podemos hacer lluvia. Iluminación para noche.	PROPS (violeta) Hoja de color cálido no fuerte x3 Una con carta empezada. Dos con carta terminada. 1 doblada. 1 arrugada. 1 limpia. Bote de basura equis.	VEHÍCULOS/ANIMALES (rosa) N/A
VESTUARIO (círculo) Cambio número 2 de ropa. Juvenil, sin marcas. Más relajado tipo pants.	MAQUILLAJE/PEINADO (*) Sin maquillaje pero con llanto. Peinado de flojera (cola de caballo).	EFFECTOS SONOROS/MÚSICA (café) Checar si va lluvia en Post. Ambiental de ella escribiendo, arrugando carta y caída a basura.
EQUIPO ESPECIAL (recuadro) Tripié. Checar Dolly o Steady. Gran angular. Micrófono externo. Boom.	NOTAS Checar que se resalten las palabras: Perdón, Parque de cuando era niña, Mamá, amor. Letra de niña. Checar si hay patineta. Tabla de madera y unicef. Para dolly. Lente normal para acercamientos. Reflector y extensión.	

alf PRODUCCIONES**Script Breakdown (desglose de guión)**

Día Ext. - Amarillo
 Noche Ext. - Verde
 Día Int. - Blanco
 Noche Int. - Azul

Fecha: 11/17/11

alfProducciones
 Compañía de producción

Corto Origami sin nombre
 Producción

Pág. Breakdown: 4Escena # 4 Título escena: Casa huéspedes Int./Ext. Ext.Descripción: Un hombre se lleva la bolsa de basura con carta. Día/Noche DíaConteo página: 1/8 Pág de Script: 1.2

REPARTO (rojo)	STUNTS (naranja)	EXTRAS/ATMOSPHERE (verde)
José (Hombre).	N/A	Contra reja de la casa. Es de día, iluminación natural. Fresco, nuevo.
	EXTRAS/BITS (amarillo) N/A	<i>Fachada casa Manis (reja).</i>
EFFECTOS ESPECIALES (azul) N/A	PROPS (violeta) Bolsa de basura llena. Negra. Genérica para todas las escenas.	VEHÍCULOS/ANIMALES (rosa) N/A
VESTUARIO (círculo) Cambio número 1 de ropa. Semi-formal. Sin marcas.	MAQUILLAJE/PEINADO (*) N/A	EFFECTOS SONOROS/MÚSICA (café) Sonido de camión de basura en Post. Ambiental.
EQUIPO ESPECIAL (recuadro) Lente normal. Tripié. Checar luz. Micrófono externo y Boom. Llevar el adaptador de Boom.	NOTAS No vemos cara del señor, solo medio cuerpo. No hay movimiento en la cámara.	

alf PRODUCCIONES

Script Breakdown (desglose de guión)

Día Ext. - Amarillo
 Noche Ext. - Verde
 Día Int. - Blanco
 Noche Int. - Azul

Fecha: 11/17/11

alfProducciones
 Compañía de producción

Corto Origami sin nombre
 Producción

Pág. Breakdown: 5

Escena # 5 Título escena: Cocina Mamá Int./Ext. Int.

Descripción: Mamá lava platos. Triste por su hija. Día/Noche Día

Conteo página: 1/8 Pág de Script: 2

REPARTO (rojo)	STUNTS (naranja)	EXTRAS/ATMOSPHERE (verde)
Rosy (Mamá).	N/A	Día, brillante pero triste. La cocina se extiende al fondo. No está limpia ni sucia. Más bien, desordenada.
	EXTRAS/BITS (amarillo) N/A	<i>Cocina Manis.</i>
EFEKTOS ESPECIALES (azul)	PROPS (violeta)	VEHÍCULOS/ANIMALES (rosa)
N/A	Platos y trastes sucios.	N/A
VESTUARIO (círculo)	MAQUILLAJE/PEINADO (*)	EFEKTOS SONOROS/MÚSICA (café)
Cambio número 2 de vestuario. Sin marcas.	Peinado diferente a cambio 1. Menos elaborado, más flojo. Poco maquillaje, algo corrido por lágrimas.	Agua caer y platos lavados. (Puede ser en Post). Ambiente.
EQUIPO ESPECIAL (recuadro)	NOTAS	
Lente normal. Angular. Tripié. Steady. Micrófono externo.	Usar lente normal para encuadres cerrados. Angular para frontal y trasero. Checar si va dolly o steady. Checar tabla, unicer y patineta. Audio externo se graba sin boom.	

alf PRODUCCIONES

Script Breakdown (desglose de guión)

Día Ext. - Amarillo
 Noche Ext. - Verde
 Día Int. - Blanco
 Noche Int. - Azul

Fecha: 11/17/11

alfProducciones
 Compañía de producción

Corto Origami sin nombre
 Producción

Pág. Breakdown: 6

Escena # 6 Título escena: Covacha Int./Ext. Int.

Descripción: José hace una figura de la carta de María. Día/Noche Día

Conteo página: 4/8 Pág de Script: 2

REPARTO (rojo)	STUNTS (naranja)	EXTRAS/ATMOSPHERE (verde)
José (Hombre).	N/A	Lugar cerrado. Cálido. Sucio. Mucho polvo en el ambiente. Gris. Desorden total pero hogareño. Misterioso.
	EXTRAS/BITS (amarillo) N/A	Taller/Bodega Manis.
EFFECTOS ESPECIALES (azul)	PROPS (violeta)	VEHÍCULOS/ANIMALES (rosa)
N/A	Misma carta maría x3 Banquito de madera. Lentes de él. Figura de papel Ave. X3	N/A
VESTUARIO (círculo)	MAQUILLAJE/PEINADO (*)	EFFECTOS SONOROS/MÚSICA (café)
Cambio número 1 de ropa. Semi-formal. Sin marcas. Zapatos del color match.	Maquillaje para evitar brillo. Peinado natural.	Música en Post. Ambiental. Dobles y trabajo amplificado.
EQUIPO ESPECIAL (recuadro)	NOTAS	
Lente normal y angular. Boom y micro externo. Steady Tripié. Escalera.	La figura está hecha de la carta y está en tres etapas de construcción. En total llevamos 6 cartas de María con mismo contenido y palabras clave. Escalera es para toma cenital. Audio externo hacerlo con boom. Checar reflector por luz natural y si sirve con polvo para efecto.	

alf PRODUCCIONES

Script Breakdown (desglose de guión)

Día Ext. - Amarillo
 Noche Ext. - Verde
 Día Int. - Blanco
 Noche Int. - Azul

Fecha: 11/17/11

alfProducciones
 Compañía de producción

Corto Origami sin nombre
 Producción

Pág. Breakdown: 7

Escena # 7 Título escena: Parque Int./Ext. Ext.

Descripción: José lanza la figura al aire, a su destino. Día/Noche Día

Conteo página: 2/8 Pág de Script: 2

REPARTO (rojo)	STUNTS (naranja)	EXTRAS/ATMOSPHERE (verde)
José (Hombre).	N/A	Natural, día brillante pero sin quemar. <i>Parque Iglesia Guadalupe Inn.</i>
	EXTRAS/BITS (amarillo) Gente que esté en el parque.	Pasillos entre jardineras.
EFFECTOS ESPECIALES (azul) Chroma verde en Post para MATCH de Ave.	PROPS (violeta) Figura de papel x1	VEHÍCULOS/ANIMALES (rosa) N/A
VESTUARIO (círculo) Cambio número 1 de ropa. Semi-formal. Sin marcas. Zapatos del color match.	MAQUILLAJE/PEINADO (*) Maquillaje para evitar brillo. Peinado natural. En continuidad con esc. anterior.	EFFECTOS SONOROS/MÚSICA (café) Música en Post. Ambiente. Sonido ave voladora en Post.
EQUIPO ESPECIAL (recuadro) Tripié. Angular. Micrófono externo con Boom. Checar si va steady. Lente normal.	NOTAS Caminata con paneo entre árboles. Audio externo se graba con boom. Angular para cruce de quiosco. Normal para acercamientos., checar si podemos llevarnos el lente de Papá.	

alf PRODUCCIONES

Script Breakdown (desglose de guión)

Día Ext. - Amarillo
 Noche Ext. - Verde
 Día Int. - Blanco
 Noche Int. - Azul

Fecha: 11/17/11

alfProducciones Corto Origami sin nombre Pág. Breakdown: 8
 Compañía de producción Producción

Escena # 8 Título escena: Habitación hija Int./Ext. Int.

Descripción: Mamá recuerda a su hija con tristeza. Día/Noche Día

Conteo página: 1/8 Pág de Script: 3

REPARTO (rojo) Rosy (Mamá).	STUNTS (naranja) N/A	EXTRAS/ATMOSPHERE (verde) Día soleado, feliz pero triste. <i>Recámara Manis.</i>
	EXTRAS/BITS (amarillo) N/A	
EFFECTOS ESPECIALES (azul) N/A	PROPS (violeta) Hoja de cuaderno, trabajo escolar de su hija.	VEHÍCULOS/ANIMALES (rosa) N/A
VESTUARIO (círculo) Cambio número 3 de vestuario. Sin marcas. Algo con colores felices. No FLOJO.	MAQUILLAJE/PEINADO (*) Peinado como primer cambio. Maquillaje más feliz, sin lágrimas.	EFFECTOS SONOROS/MÚSICA (café) Música en Post. Ambiente. Sonido de figura en Post.
EQUIPO ESPECIAL (recuadro) Tripié. Steady o Dolly. Micrófono externo y Boom. Lente normal. Normal de Papá.	NOTAS Checar iluminación natural sino usar Reflector. Lente normal para acercamientos. Normal de Papá para abiertas. Micrófono externo graba ambiente.	

alf PRODUCCIONES**Script Breakdown (desglose de guión)**

Día Ext. - Amarillo

Noche Ext. - Verde

Día Int. - Blanco

Noche Int. - Azul

Fecha: 11/17/11alfProducciones

Compañía de producción

Corto Origami sin nombre

Producción

Pág. Breakdown: 9Escena # 9 Título escena: Casa Mamá Int./Ext. Ext.Descripción: Ave de papel entra por la ventana. Día/Noche DíaConteo página: 1/8 Pág de Script: 3

REPARTO (rojo)	STUNTS (naranja)	EXTRAS/ATMOSPHERE (verde)
Rosy (Mamá).	N/A	Punto de vista del ave de papel. día, iluminado y brillante. <i>Fachada y ventana recámara Manis.</i>
	EXTRAS/BITS (amarillo) N/A	
EFFECTOS ESPECIALES (azul)	PROPS (violeta)	VEHÍCULOS/ANIMALES (rosa)
N/A	Hoja de cuaderno, trabajo escolar de su hija.	N/A
VESTUARIO (círculo)	MAQUILLAJE/PEINADO (*)	EFFECTOS SONOROS/MÚSICA (café)
Cambio número 3 de vestuario. Sin marcas. Algo con colores felices. No FLOJO.	Peinado como primer cambio. Maquillaje más feliz, sin lágrimas.	Música en Post. Ambiente.
EQUIPO ESPECIAL (recuadro)	NOTAS	
Steady. Gran angular. Micrófono externo. Escalera.	Se usa la escalera para subir a altura de ventana. El micrófono externo se monta en cámara para registrar ambiente. Adentro del cuarto, Mamá debe seguir en misma posición que esc. anterior.	

alf PRODUCCIONES

Script Breakdown (desglose de guión)

Día Ext. - Amarillo
 Noche Ext. - Verde
 Día Int. - Blanco
 Noche Int. - Azul

Fecha: 11/17/11

alfProducciones
 Compañía de producción

Corto Origami sin nombre
 Producción

Pág. Breakdown: 10

Escena # 10 Título escena: Habitación hija Int./Ext. Int.

Descripción: El ave aterriza y Mamá lee la carta. Día/Noche Día

Conteo página: 1/8 Pág de Script: 3

REPARTO (rojo)	STUNTS (naranja)	EXTRAS/ATMOSPHERE (verde)
Rosy (Mamá)	N/A	Día soleado, feliz pero triste. <i>Recámara Manis.</i>
	EXTRAS/BITS (amarillo) N/A	
EFFECTOS ESPECIALES (azul) N/A	PROPS (violeta) Hoja de cuaderno, trabajo escolar de su hija. Figura de papel: Ave. En secuencia con carta. Tener la carta arrugada lista.	VEHÍCULOS/ANIMALES (rosa) N/A
VESTUARIO (círculo) Cambio número 3 de vestuario. Sin marcas. Algo con colores felices. No FLOJO.	MAQUILLAJE/PEINADO (*) Peinado como primer cambio. Maquillaje más feliz, sin lágrimas.	EFFECTOS SONOROS/MÚSICA (café) Música en Post. Ambiente. Sonido hoja al desdoblar.
EQUIPO ESPECIAL (recuadro) Tripié. Steady o Dolly. Micrófono externo y Boom. Lente normal. Normal de Papá.	NOTAS Checar iluminación natural sino usar Reflector. Lente normal para acercamientos. Normal de Papá para abiertas. Micrófono externo graba ambiente.	

alf PRODUCCIONES

Script Breakdown (desglose de guión)

Día Ext. - Amarillo
 Noche Ext. - Verde
 Día Int. - Blanco
 Noche Int. - Azul

Fecha: 11/17/11

alfProducciones
 Compañía de producción

Corto Origami sin nombre
 Producción

Pág. Breakdown: 11

Escena # 11 Título escena: Parque Int./Ext. Ext.

Descripción: María y su Mamá se encuentran y hacen las paces. Día/Noche Día

Conteo página: 3/8 Pág de Script: 3

REPARTO (rojo) Rosy (Mamá). María (Hija).	STUNTS (naranja) N/A	EXTRAS/ATMOSPHERE (verde) Día soleado. Feliz, tal vez con movimiento de gente alrededor. <i>Parque Iglesia Guadalupe Inn.</i>
	EXTRAS/BITS (amarillo) Gente que esté en el parque.	
EFFECTOS ESPECIALES (azul) N/A	PROPS (violeta) Libro no popular. Carta desdoblada pero arrugada de María.	VEHÍCULOS/ANIMALES (rosa) N/A
VESTUARIO (círculo) Cambio número 3 de vestuario. Sin marcas. El de Mamá en continuidad con escena anterior. El de Hija, joven, de diario.	MAQUILLAJE/PEINADO (*) Mismo maquillaje y peinado de Mamá. Algo simple para ella, no elaborado. Cabello lacio.	EFFECTOS SONOROS/MÚSICA (café) Música en Post. Ambiente.
EQUIPO ESPECIAL (recuadro) Tripié. Angular. Lente normal. Steady. Micrófono externo y boom.	NOTAS El Steady se usa para acercar por atrás. Si se puede usar boom, lo usamos, si no, montado en cámara. Checar si podemos usar lente normal Papá para acercamientos y angular para Two Shot.	

alf PRODUCCIONES**Script Breakdown (desglose de guión)**

Día Ext. - Amarillo
 Noche Ext. - Verde
 Día Int. - Blanco
 Noche Int. - Azul

Fecha: 11/17/11

alfProducciones
 Compañía de producción

Corto Origami sin nombre
 Producción

Pág. Breakdown: 12Escena # 12 Título escena: Casa 1 Int./Ext. Ext.Descripción: José recoge una bolsa de basura. Día/Noche DíaConteo página: 1/8 Pág de Script: 3

REPARTO (rojo)	STUNTS (naranja)	EXTRAS/ATMOSPHERE (verde)
José (Hombre).	N/A	Día normal con luz natural. Usamos una pared que no se haya usado o visto antes.
	EXTRAS/BITS (amarillo) N/A	<i>Segmento Guty Cárdenas 1.</i>
EFFECTOS ESPECIALES (azul) N/A	PROPS (violeta) Bolsa de basura llena. Negra. Genérica. Lentes de él.	VEHÍCULOS/ANIMALES (rosa) N/A
VESTUARIO (círculo) Cambio número 2 de vestuario. Sin marcas. Mismo estilo, diferente ropa.	MAQUILLAJE/PEINADO (*) Maquillaje para evitar brillo. Peinado natural.	EFFECTOS SONOROS/MÚSICA (café) Música en Post. Ambiente.
EQUIPO ESPECIAL (recuadro) Tripié. Angular. Lente normal. Micrófono externo con Boom.	NOTAS Checar si se hace con el lente normal o el angular. Que no tape ningún coche. Intentar que no sea pared blanca.	

alf PRODUCCIONES**Script Breakdown (desglose de guión)**

Día Ext. - Amarillo

Noche Ext. - Verde

Día Int. - Blanco

Noche Int. - Azul

Fecha: 11/17/11alfProducciones

Compañía de producción

Corto Origami sin nombre

Producción

Pág. Breakdown: 13Escena # 13Titulo escena: Casa 2Int./Ext. Ext.Descripción: José lleva dos bolsas de basura.Día/Noche DíaConteo página: 1/8Pág de Script: 3

REPARTO (rojo)	STUNTS (naranja)	EXTRAS/ATMOSPHERE (verde)
José (Hombre).	N/A	Día normal. Luz natural. Usar otro segmento de la calle. Pared distinta a las dos anteriores.
	EXTRAS/BITS (amarillo) N/A	<i>Segmento Guty Cárdenas 2.</i>
EFEKTOS ESPECIALES (azul)	PROPS (violeta)	VEHÍCULOS/ANIMALES (rosa)
N/A	Bolsa de basura. Negra. Llena. x2 Lentes de él.	N/A
VESTUARIO (círculo)	MAQUILLAJE/PEINADO (*)	EFEKTOS SONOROS/MÚSICA (café)
Cambio número 2 de vestuario. Sin marcas. Mismo estilo, diferente ropa.	Maquillaje para evitar brillo. Peinado natural.	Música en Post. Ambiente.
EQUIPO ESPECIAL (recuadro)	NOTAS	
Angular. Lente normal. Tripié. Micrófono externo y Boom.	Comprobar que el tiro no de hacia ninguna de las paredes que ya usamos de esa calle. Sino, comprobar calle de a lado.	

alf PRODUCCIONES

Script Breakdown (desglose de guión)

Día Ext. - Amarillo
 Noche Ext. - Verde
 Día Int. - Blanco
 Noche Int. - Azul

Fecha: 11/17/11

alfProducciones
 Compañía de producción

Corto Origami sin nombre
 Producción

Pág. Breakdown: 14

Escena # 14 Título escena: Casa 3 Int./Ext. Ext.

Descripción: Una bolsa de basura desaparece atrás de un auto. Día/Noche Día

Conteo página: 1/8 Pág de Script: 4

REPARTO (rojo) N/A	STUNTS (naranja) N/A	EXTRAS/ATMOSPHERE (verde) Pared distinta. Día con luz natural. <i>Segmento Guty Cárdenas 3.</i>
	EXTRAS/BITS (amarillo) N/A	Se ve parte de la calle.
EFEKTOS ESPECIALES (azul) N/A	PROPS (violeta) Bolsa de basura. Negra. Llena. Genérica.	VEHÍCULOS/ANIMALES (rosa) Un auto que pasa a cuadro.
VESTUARIO (círculo) N/A	MAQUILLAJE/PEINADO (*) N/A	EFEKTOS SONOROS/MÚSICA (café) Ambiente. Sonido coche puede ser en Post. Música en Post.
EQUIPO ESPECIAL (recuadro) Angular. Lente normal Papá. Tripié. Micrófono externo y Boom.	NOTAS La primera toma es general. Vemos bolsa al otro lado de la calle. Corte cuando coche llena el cuadro. Segunda es cerrada en espacio donde estaba bolsa. Mismo lugar de cámara. Grabar audio con Boom para sonido coche.	

alf PRODUCCIONES

Script Breakdown (desglose de guión)

Día Ext. - Amarillo
 Noche Ext. - Verde
 Día Int. - Blanco
 Noche Int. - Azul

Fecha: 11/17/11

alfProducciones
 Compañía de producción

Corto Origami sin nombre
 Producción

Pág. Breakdown: 15

Escena # 15 Título escena: Casa 4 Int./Ext. Ext.

Descripción: José abre una bolsa de basura. Día/Noche Día

Conteo página: 1/8 Pág de Script: 4

REPARTO (rojo)	STUNTS (naranja)	EXTRAS/ATMOSPHERE (verde)
José (Hombre).	N/A	Día, no tan brillante como los anteriores. <i>Glorieta Parque Iglesia Guty Cárdenas.</i>
	EXTRAS/BITS (amarillo) N/A	En una de las paredes, no en la glorieta.
EFFECTOS ESPECIALES (azul) N/A	PROPS (violeta) Bolsa de basura. Negra, llena. Basura sin marca en la bolsa. Papeles hechos bola y arrugados. Lentes de él.	VEHÍCULOS/ANIMALES (rosa) N/A
VESTUARIO (círculo) Cambio número 2 de vestuario. Sin marcas. Mismo estilo, diferente ropa.	MAQUILLAJE/PEINADO (*) Maquillaje para evitar brillo. Peinado natural.	EFFECTOS SONOROS/MÚSICA (café) Música en Post. Ambiente. Sonido de la bolsa de basura.
EQUIPO ESPECIAL (recuadro) Lente normal. Tripié. Steady. Micrófono externo y Boom. Cinta para tapar logos.	NOTAS Si se ven marcas, taparlas con cinta o papel. Audio externo va con Boom.	

alf PRODUCCIONES

Script Breakdown (desglose de guión)

Día Ext. - Amarillo
 Noche Ext. - Verde
 Día Int. - Blanco
 Noche Int. - Azul

Fecha: 11/17/11

alfProducciones
 Compañía de producción

Corto Origami sin nombre
 Producción

Pág. Breakdown: 16

Escena # 16 Título escena: Casa 5 Int./Ext. Ext.

Descripción: Saca basura. Encuentra una carta. Día/Noche Día

Conteo página: 1/8 Pág de Script: 4

REPARTO (rojo) José (Hombre).	STUNTS (naranja) N/A	EXTRAS/ATMOSPHERE (verde) Día, no tan brillante. Pared distinta. Puede haber un árbol. <i>Calle atrás Guty Cárdenas.</i>
	EXTRAS/BITS (amarillo) N/A	
EFFECTOS ESPECIALES (azul) N/A	PROPS (violeta) Bolsa de basura. Negra, llena. Basura sin marcas. Una hoja de cuaderno arrugada con una carta.	VEHÍCULOS/ANIMALES (rosa) N/A
VESTUARIO (círculo) Cambio número 2 de vestuario. Sin marcas. Mismo estilo, diferente ropa.	MAQUILLAJE/PEINADO (*) N/A	EFFECTOS SONOROS/MÚSICA (café) Música en Post. Ambiente. Sonido de bolsa y basura.
EQUIPO ESPECIAL (recuadro) Lente normal. Tripié. Micrófono externo y Boom.	NOTAS Hoja ya debe estar producida. Si se ven marcas, taparlas con cinta o papel. Audio externo va con Boom.	

alf PRODUCCIONES

Script Breakdown (desglose de guión)

Día Ext. - Amarillo
 Noche Ext. - Verde
 Día Int. - Blanco
 Noche Int. - Azul

Fecha: 11/17/11

alfProducciones
 Compañía de producción

Corto Origami sin nombre
 Producción

Pág. Breakdown: 17

Escena # 17 Título escena: Casa 6 Int./Ext. Ext.

Descripción: José ya lleva varias cartas acumuladas. Día/Noche Día

Conteo página: 1/8 Pág de Script: 4

REPARTO (rojo)	STUNTS (naranja)	EXTRAS/ATMOSPHERE (verde)
José (Hombre).	N/A	Día. No tan brillante. Luz natural. Al pie de un árbol.
	EXTRAS/BITS (amarillo) N/A	<i>Esquina Guty Cárdenas.</i>
EFFECTOS ESPECIALES (azul) N/A	PROPS (violeta) Bolsa de basura. Negra, llena. Basura sin marca. Papeles arrugados con carta. Lentes de él.	VEHÍCULOS/ANIMALES (rosa) N/A
VESTUARIO (círculo) Cambio número 2 de vestuario. Sin marcas. Mismo estilo, diferente ropa.	MAQUILLAJE/PEINADO (*) Maquillaje para evitar brillo. Peinado natural.	EFFECTOS SONOROS/MÚSICA (café) Música en Post. Ambiente. Sonido de basura y papeles.
EQUIPO ESPECIAL (recuadro) Angular. Lente normal. Tripié Steady. Micrófono externo con Boom.	NOTAS Audio se graba con Boom. Hay papeles adentro de la bolsa de basura. Hay papeles ya en el piso. Estos están sucios, rotos, arrugados, de varios tipos y colores. Para hacer el cambio de foto necesitamos el angular o el normal de Papá.	

alf PRODUCCIONES

Script Breakdown (desglose de guión)

Día Ext. - Amarillo
 Noche Ext. - Verde
 Día Int. - Blanco
 Noche Int. - Azul

Fecha: 11/17/11

alfProducciones
 Compañía de producción

Corto Origami sin nombre
 Producción

Pág. Breakdown: 18

Escena # 18 Título escena: Covacha

Int./Ext. Int.

Descripción: Montaje de creación de figuras de papel.

Día/Noche Día

Conteo página: 2/8 Pág de Script: 4

REPARTO (rojo) José (Hombre).	STUNTS (naranja) N/A	EXTRAS/ATMOSPHERE (verde) Lugar cerrado. Cálido. Sucio. Mucho polvo en el ambiente. Gris. Desorden total pero hogareño. Misterioso. <i>Taller/Bodega Manis.</i>
	EXTRAS/BITS (amarillo) N/A	
EFFECTOS ESPECIALES (azul) N/A	PROPS (violeta) Papeles y cartas arrugadas. Rana, barquito, avion, helicóptero, rosa, otras dos figuras en 3 ETAPAS. Lentes de él.	VEHÍCULOS/ANIMALES (rosa) N/A
VESTUARIO (círculo) Cambio número 3 de vestuario. Sin marcas. Mismo estilo, diferente ropa.	MAQUILLAJE/PEINADO (*) Maquillaje para evitar brillo. Peinado natural.	EFFECTOS SONOROS/MÚSICA (café) Música en Post. Ambiente. Sonido de trabajo en papeles.
EQUIPO ESPECIAL (recuadro) Angular Lente normal. Tripié. Steady o Dolly. Micrófono externo y Boom.	NOTAS Revisar en que tomas va cada etapa de la construcción y qué papeles manipula. Audio externo se graba con Boom. Checar luz o reflector. Conforme avanza escena, van disminuyendo los papeles en pila.	

alf PRODUCCIONES

Script Breakdown (desglose de guión)

Día Ext. - Amarillo
 Noche Ext. - Verde
 Día Int. - Blanco
 Noche Int. - Azul

Fecha: 11/17/11

alfProducciones
 Compañía de producción

Corto Origami sin nombre
 Producción

Pág. Breakdown: 19

Escena # 19 Título escena: Indistinto 1 Int./Ext. Ext.

Descripción: Lanza una rana de papel. Día/Noche Día

Conteo página: 1/8 Pág de Script: 4

REPARTO (rojo) José (Hombre)	STUNTS (naranja) N/A	EXTRAS/ATMOSPHERE (verde) Luz brillante. Colores fuertes. Enfoque en el material de escaleras. <i>Escaleras a cocina Manis.</i>
	EXTRAS/BITS (amarillo) N/A	
EFEKTOS ESPECIALES (azul) N/A	PROPS (violeta) Rana de papel en continuidad con anterior.	VEHÍCULOS/ANIMALES (rosa) N/A
VESTUARIO (círculo) Cambio número 3 de vestuario. Sin marcas. Mismo estilo, diferente ropa.	MAQUILLAJE/PEINADO (*) Maquillaje para evitar brillo. Peinado natural.	EFEKTOS SONOROS/MÚSICA (café) Música en Post. Ambiente.
EQUIPO ESPECIAL (recuadro) Angular. Checar si hay Macro. Micrófono externo y Boom. Tripié. Steady.	NOTAS Vemos detalle de la rana y Mano de José. Audio externo se graba para ambiente. Hacer con buena luz natural.	

alf PRODUCCIONES

Script Breakdown (desglose de guión)

Día Ext. - Amarillo
 Noche Ext. - Verde
 Día Int. - Blanco
 Noche Int. - Azul

Fecha: 11/17/11

alfProducciones
 Compañía de producción

Corto Origami sin nombre
 Producción

Pág. Breakdown: 20

Escena # 20 Título escena: Indistinto 2 Int./Ext. Ext.

Descripción: Barquito de papel viaja en riachuelo. Día/Noche Día

Conteo página: 1/8 Pág de Script: 4

REPARTO (rojo) N/A	STUNTS (naranja) N/A	EXTRAS/ATMOSPHERE (verde) Día brillante. Luz natural. Se siente salvaje y libre. Mucha naturaleza. <i>Esquina de tierra jardín.</i>
	EXTRAS/BITS (amarillo) N/A	
EFEKTOS ESPECIALES (azul) N/A	PROPS (violeta) Barquito de papel en continuidad con los hechos en esc. 18.	VEHÍCULOS/ANIMALES (rosa) N/A
VESTUARIO (círculo) N/A	MAQUILLAJE/PEINADO (*) N/A	EFEKTOS SONOROS/MÚSICA (café) Música en Post. Ambiente. Sonido de Agua (puede ser en Post).
EQUIPO ESPECIAL (recuadro) Angular. Checar si hay Macro. Micrófono externo y Boom. Tripié. Manguera.	NOTAS La manguera es para hacer el riachuelo en la pendiente. Audio ambiente se graba externo. Hacer con buena luz natural.	

alf PRODUCCIONES**Script Breakdown (desglose de guión)**

Día Ext. - Amarillo

Noche Ext. - Verde

Día Int. - Blanco

Noche Int. - Azul

Fecha: 11/17/11alfProducciones

Compañía de producción

Corto Origami sin nombre

Producción

Pág. Breakdown: 21Escena # 21 Título escena: Indistinto 3 Int./Ext. Ext.Descripción: Avión de papel vuela entre paredes. Día/Noche DíaConteo página: 1/8 Pág de Script: 5

REPARTO (rojo) N/A	STUNTS (naranja) N/A	EXTRAS/ATMOSPHERE (verde) Luz brillante. Natural y llena de vida. Ambiente más industrial. <i>Entre techo garage.</i>
	EXTRAS/BITS (amarillo) N/A	
EFEKTOS ESPECIALES (azul) Chroma verde para MATCH con Avión volando.	PROPS (violeta) Avión de papel en continuidad con lo que se hizo en esc. 18.	VEHÍCULOS/ANIMALES (rosa) N/A
VESTUARIO (círculo) N/A	MAQUILLAJE/PEINADO (*) N/A	EFEKTOS SONOROS/MÚSICA (café) Música en Post. Ambiente. Viento en Post.
EQUIPO ESPECIAL (recuadro) Angular. Tripié. Micrófono externo y Boom.	NOTAS Se graba la trayectoria sin el avión. Se graba otra con el avión a manera de intento. Audio ambiente se graba externo. Hacer con buena luz natural.	

alf PRODUCCIONES

Script Breakdown (desglose de guión)

Día Ext. - Amarillo
 Noche Ext. - Verde
 Día Int. - Blanco
 Noche Int. - Azul

Fecha: 11/17/11

alfProducciones
 Compañía de producción

Corto Origami sin nombre
 Producción

Pág. Breakdown: 22

Escena # 22 Titulo escena: Comedor indistint. Int./Ext. Int.

Descripción: Helicóptero aterriza en mesa de cristal. Día/Noche Día

Conteo página: 1/8 Pág de Script: 5

REPARTO (rojo) Checar si va alguien sentado.	STUNTS (naranja) N/A	EXTRAS/ATMOSPHERE (verde) Ambiente natural y neutral. Limpio, sin mucho detalle sobre la mesa.
	EXTRAS/BITS (amarillo) N/A	<i>Antecomedor Manis.</i>
EFFECTOS ESPECIALES (azul) N/A	PROPS (violeta) Vaso de agua con agua. Plato con comida. Limpio. Helicóptero de papel en continuidad con esc. 18.	VEHÍCULOS/ANIMALES (rosa) N/A
VESTUARIO (círculo) Casual del actor.	MAQUILLAJE/PEINADO (*) Maquillaje para evitar brillo. Peinado natural.	EFFECTOS SONOROS/MÚSICA (café) Música en Post. Ambiente.
EQUIPO ESPECIAL (recuadro) Angular. Tripié. Steady o Dolly. Micrófono externo y Boom. Reflector.	NOTAS Checar luz para ver si se usa reflector. Limpiar bien comedor para que solo tenga detalles pedidos. Checar material de operación de Dolly o si se usa Steady.	

alf PRODUCCIONES

Script Breakdown (desglose de guión)

Día Ext. - Amarillo
 Noche Ext. - Verde
 Día Int. - Blanco
 Noche Int. - Azul

Fecha: 11/17/11

alfProducciones
 Compañía de producción

Corto Origami sin nombre
 Producción

Pág. Breakdown: 23

Escena # 23 Título escena: Automóvil Int./Ext. Int./Ext.

Descripción: Cae una rosa de papel en parabrisas. Día/Noche Día

Conteo página: 1/8 Pág de Script: 5

REPARTO (rojo) N/A	STUNTS (naranja) N/A	EXTRAS/ATMOSPHERE (verde) Ambiente natural, brillante. Desde adentro del coche que parezca tráfico, no estacionado. <i>Interior coche que llevemos.</i>
	EXTRAS/BITS (amarillo) N/A	
EFFECTOS ESPECIALES (azul) N/A	PROPS (violeta) Rosa de papel en continuidad con la que se hizo en esc. 18.	VEHÍCULOS/ANIMALES (rosa) Coche por adentro.
VESTUARIO (círculo) N/A	MAQUILLAJE/PEINADO (*) N/A	EFFECTOS SONOROS/MÚSICA (café) Música en Post. Ambiente tráfico en Post. Música radio en Post Ambiente.
EQUIPO ESPECIAL (recuadro) Angular. Normal Papá. Steady. Micrófono externo.	NOTAS Se graba en calle a lado de otro coche para que no parezca estacionado. Audio ambiente se graba externo. Luz de día importante.	

alf PRODUCCIONES

Script Breakdown (desglose de guión)

Día Ext. - Amarillo
 Noche Ext. - Verde
 Día Int. - Blanco
 Noche Int. - Azul

Fecha: 11/17/11

alfProducciones Corto Origami sin nombre Pág. Breakdown: 24
 Compañía de producción Producción

Escena # 24 Título escena: Covacha Int./Ext. Int.

Descripción: José termina una última figura. Día/Noche Día

Conteo página: 2/8 Pág de Script: 5

REPARTO (rojo)	STUNTS (naranja)	EXTRAS/ATMOSPHERE (verde)
José (Hombre)	N/A	Lugar cerrado. Cálido. Sucio. Mucho polvo en el ambiente. Gris. Desorden total pero hogareño. Misterioso.
	EXTRAS/BITS (amarillo) N/A	<i>Taller/Bodega Manis.</i>
EFEKTOS ESPECIALES (azul) N/A	PROPS (violeta) Figura final en 3 etapas del proceso. Lentes de él.	VEHÍCULOS/ANIMALES (rosa) N/A
VESTUARIO (círculo) Cambio número 4 de vestuario. Sin marcas. Mismo estilo, diferente ropa.	MAQUILLAJE/PEINADO (*) Maquillaje para evitar brillo. Peinado natural.	EFEKTOS SONOROS/MÚSICA (café) Música. Sonido de trabajo en papel. Ambiente.
EQUIPO ESPECIAL (recuadro) Angular. Lente normal. Macro. Tripié. Steady o Dolly. Micrófono externo y Boom.	NOTAS Vemos que deja los lentes sobre la mesa cuando termina. Checar en qué etapa del proceso vemos a José trabajar con la figura. Que no haya más papeles en la mesa. Checar piezas del Dolly. Audio externo graba ambiente.	

alf PRODUCCIONES

Título: CORTO ORIGAMI
CRONOGRAMA DE PRODUCCIÓN
Director: J.A. Alvarado
Productor: J.A. Alvarado
Fecha: 18 nov 2011

VIERNES	SÁBADO	DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
18 noviembre 2011	19 noviembre 2011	20 noviembre 2011	21 noviembre 2011	22 noviembre 2011	23 noviembre 2011	24 noviembre 2011	25 noviembre 2011
PRE PRODUCCIÓN	FOTOGRAFIA PRINCIPAL	PICKUP SHOTS	EDICIÓN	EDICIÓN	DISEÑO DE SONIDO	MUSICALIZACIÓN	MASTERIZACIÓN Y ENTREGA

ORIGAMI LETTERS

ORIGAMI PRODUCCIONES

UNIDAD 1

LOC. 1
MULTILOCACIÓN Y CALLES
 Guty Cárdenas #154, Col. Guadalupe Inn, Alvaro Obregón, México D.F., C.P. 01200

PARQUE
 Manuel M. Ponce casa Juveneto Rosas, Col. Guadalupe Inn, Alvaro Obregón, México D.F., C.P. 01200

UNIDAD UNO
 FECHA: SÁBADO
19 NOVIEMBRE 2011

ORA GRABACION: 9H1
 PAGINAS: 4
 TELEABASTO: 16:00H

AMATEUR: 1000
 ATENCIÓN: 1000
 PRESTADOR: 370
 TEMP. MEDIA: 27

LLAMADO GENERAL: 09:00 HRS LOC.

LETOS A GRABAR
10:30 HRS

CONVENIO DE MEDIOS LECTOS DE 30 SECS LOC. CORRIENTE LECTA 16, 31, 32, 33

SALIDA DE BASE DE PRODUCCIÓN	
NA	NA
SALIDAS ADICIONALES	
NA	NA
BASE DE PRODUCCIÓN (BP)	
GUTY CÁRDENAS PISA, COL. GUADALUPE INN, ALVARO OBREGÓN, MÉXICO D.F.	
C.P. 01200 TEL. 5651 7488	

CREW	SALIDA	ENTRADA	LOC.	LISTO	TELEFONO
Director/Producción/PA: J.A. Alvarado	NA	09:00 hrs	1	16:00 hrs	55 5333 2014
IA/AD/PA/Operador: Ricardo Barona	NA	09:00 hrs	1	16:00 hrs	55 5333 2022
PA/Video/Oficinero: Rosa Ochoa	NA	09:00 hrs	1	16:00 hrs	55 2 140 5248

ID	PERSONAL	HORA	HOMBRE	SALIDA	ENTRADA	LOC.	LLAMADO/PAJILLAS	LETOS
1	OSCAR VILLALBA	09:00 hrs	LOC. 1	09:00 hrs	16:00 hrs	1	09:00 hrs	16:00 hrs
2	MAISA (ALTA)	09:00 hrs	LOC. 1	09:00 hrs	16:00 hrs	1	09:00 hrs	16:00 hrs
3	LOREZ LANGRAN	09:00 hrs	LOC. 1	09:00 hrs	16:00 hrs	1	09:00 hrs	16:00 hrs
4	HENRIQUE (EXTRA)	09:00 hrs	LOC. 1	09:00 hrs	16:00 hrs	1	09:00 hrs	16:00 hrs

No.	EXTRAS	HORA	LUGAR	ESCENAS	No.	VESTUARIO	HORA	LUGAR	ESCENAS
No.	PROFESIONALES	HORA	LUGAR	ESCENAS	1	Cambio 1 (Inicio)	09:00 hrs	LOC. 1	1
1	Donna Arcecano Zam	09:00 hrs	LOC. 1	1-2	1	Cambio 2 (Fin)	09:00 hrs	LOC. 1	1
2	Maria de los Angeles	09:00 hrs	LOC. 1	1-2	2	Cambio 3 (Inicio)	09:00 hrs	LOC. 1	2
3	Blanca de Nolas de Guzman (Extra)	09:00 hrs	LOC. 1	1, 4, 6, 7, 10, 11, 16, 18, 17, 18, 19	3	Cambio 4 (Fin)	09:00 hrs	LOC. 1	3
4	Pura y Victoria de	09:00 hrs	LOC. 1	3	4	Cambio 5 (Inicio)	14:00 hrs	LOC. 2	4
5	Donna de Nolas de Guzman	09:00 hrs	LOC. 1	3	5	Cambio 6 (Fin)	14:00 hrs	LOC. 2	5
6	Maria y Luciana	09:00 hrs	LOC. 1	3	6	Cambio 7 (Inicio)	14:00 hrs	LOC. 2	6
7	Blanca de Nolas de Guzman (Extra)	09:00 hrs	LOC. 1	6, 9, 10	7	Cambio 8 (Fin)	14:00 hrs	LOC. 2	7
8	Manuel M. Ponce (Extra)	09:00 hrs	LOC. 1	1, 4, 4, 6, 7, 10, 11, 16, 18, 17, 18, 19	8	Cambio 9 (Inicio)	14:00 hrs	LOC. 2	8
9	Donna de Nolas de Guzman (Extra)	09:00 hrs	LOC. 1	1, 4, 4, 6, 7, 10, 11, 16, 18, 17, 18, 19	9	Cambio 10 (Fin)	14:00 hrs	LOC. 2	9
10	Maria y Luciana	09:00 hrs	LOC. 1	1, 4, 4, 6, 7, 10, 11, 16, 18, 17, 18, 19	10	Cambio 11 (Inicio)	14:00 hrs	LOC. 2	10
11	Blanca de Nolas de Guzman (Extra)	09:00 hrs	LOC. 1	6, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17	11	Cambio 12 (Fin)	14:00 hrs	LOC. 2	11
12	Maria y Luciana	09:00 hrs	LOC. 1	6, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17	12	Cambio 13 (Inicio)	14:00 hrs	LOC. 2	12
13	Blanca de Nolas de Guzman (Extra)	09:00 hrs	LOC. 1	6, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17	13	Cambio 14 (Fin)	14:00 hrs	LOC. 2	13
14	Maria y Luciana	09:00 hrs	LOC. 1	6, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17	14	Cambio 15 (Inicio)	14:00 hrs	LOC. 2	14
15	Blanca de Nolas de Guzman (Extra)	09:00 hrs	LOC. 1	6, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17	15	Cambio 16 (Fin)	14:00 hrs	LOC. 2	15

No.	EXTRAS	HORA	LUGAR	ESCENAS	No.	MAQUILLAJE/PEINADOS	HORA	LUGAR	ESCENAS
1	Blanca de Nolas de Guzman (Extra)	09:00 hrs	LOC. 1	1, 4, 4, 6, 7, 10, 11, 16, 18, 17, 18, 19	1	Inicio de maquillaje	09:00 hrs	LOC. 1	Todos menos 14, 21
2	Maria y Luciana	09:00 hrs	LOC. 1	1, 4, 4, 6, 7, 10, 11, 16, 18, 17, 18, 19	2	Fin de maquillaje	09:00 hrs	LOC. 1	Todos menos 14, 21
3	Blanca de Nolas de Guzman (Extra)	09:00 hrs	LOC. 1	6, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17	3	Inicio de maquillaje	09:00 hrs	LOC. 1	Todos menos 14, 21
4	Maria y Luciana	09:00 hrs	LOC. 1	6, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17	4	Fin de maquillaje	09:00 hrs	LOC. 1	Todos menos 14, 21
5	Blanca de Nolas de Guzman (Extra)	09:00 hrs	LOC. 1	6, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17	5	Inicio de maquillaje	09:00 hrs	LOC. 1	Todos menos 14, 21
6	Maria y Luciana	09:00 hrs	LOC. 1	6, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17	6	Fin de maquillaje	09:00 hrs	LOC. 1	Todos menos 14, 21

No.	EXTRAS	HORA	LUGAR	ESCENAS	No.	CREW ADICIONAL	HORA	LUGAR	ESCENAS
1	Blanca de Nolas de Guzman (Extra)	09:00 hrs	LOC. 1	1, 4, 4, 6, 7, 10, 11, 16, 18, 17, 18, 19	1				
2	Maria y Luciana	09:00 hrs	LOC. 1	1, 4, 4, 6, 7, 10, 11, 16, 18, 17, 18, 19	2				
3	Blanca de Nolas de Guzman (Extra)	09:00 hrs	LOC. 1	6, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17	3				
4	Maria y Luciana	09:00 hrs	LOC. 1	6, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17	4				
5	Blanca de Nolas de Guzman (Extra)	09:00 hrs	LOC. 1	6, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17	5				
6	Maria y Luciana	09:00 hrs	LOC. 1	6, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17	6				

NOTAS

MUY IMPORTANTE EVITAR VER MARCAS EN OBJETOS, ROPA, VEHICULOS, ETC.
 PARA ESCENAS QUE SON PLATES DE GREEN SCREEN, DEJAR INY BIEN ENCUADRE Y MOVIMIENTO DE CÁMARA.
 EN CADA ESCENA, ASEGURAR NO CONFUSION DE GRABACION AUNQUE PARA PLATES.

LA PRODUCCION NO SE HACE RESPONSABLE DE LOS AJUSTES PARICULARES DE INDICE, NI DE OBJETOS O ANEXOS PERSONALES (ZELLOS, CUPONES, ETC) ENTREGADO DE MANIPULADORES PARA RESERVA/ENTREGA POR SU APORTE/COMPROMISOS/OPORTUNIDADES.

Queda prohibido el consumo de alcohol, drogas, tabaco, o cualquier otro producto que pueda afectar la grabación.

PAGS.	ESCENA	SE	DIN	LOC. / MULTILOCACION (CASA MARIACA CASA INUSPESPEDES)	COST	T.E.	NOTAS
108	1	INT.	D	MARIACA/CASA	100,000	0:00:15	
108	2	INT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	
108	3	INT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	No se resuelve de noche en primer plano.
108	4	INT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	No se resuelve de noche en primer plano.
108	5	INT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Contribución de caso anterior.
108	6	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	7	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	8	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	9	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	10	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	11	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	12	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	13	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	14	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	15	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	16	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	17	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	18	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	19	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	20	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	21	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	22	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	23	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	24	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	25	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	26	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	27	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	28	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	29	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	30	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	31	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	32	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	33	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	34	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	35	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	36	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	37	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	38	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	39	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	40	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	41	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	42	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	43	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	44	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	45	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	46	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	47	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	48	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	49	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	50	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	51	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	52	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	53	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	54	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	55	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	56	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	57	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	58	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	59	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	60	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	61	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	62	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	63	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	64	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	65	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	66	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	67	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	68	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	69	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	70	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	71	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	72	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000	0:00:15	Detalle de caso en el exterior (30 segundos).
108	73	EXT.	D	MARIACA/CASA	250,000		

POSTPRODUCCIÓN

El “armado” del cortometraje fue un reto interesante, ya que el montaje se hizo alrededor de la banda sonora y no al revés, como es normalmente. Desde un inicio supe que no iba a poder tener música original escrita específicamente para este proyecto, por lo que mi primer paso fue buscar la banda sonora indicada y libre de derechos de autor.

“Origami Letters” fue editado por completo en la suite Final Cut Studio 7, que proporciona las herramientas para editar video, animar de manera básica, mezclar audio y musicalizar. A lo largo de cuatro días fui armando el guión, guiándome por el ritmo musical a fin de tener una composición armoniosa, como si fuera una sinfonía de imágenes y sonidos.

Antes de pasar al diseño de audio, había dos escenas que requerían animación, pero fue una animación “a la antigua”. Grabé dos figuras de papel voladoras contra fondo verde, una de ellas aletea ayudada por dos palitos de madera (también forrados de verde) que movían sus alas arriba y abajo. Estas dos tomas fueron insertadas en los *plates* grabados en locación y a base de una animación de movimiento por *keyframes*, cobraron vida en la pantalla.

La corrección de color es un proceso lento y delicado en el que se debe ser meticuloso. En vez de irme por un tratamiento de color para todo el corto, utilicé colores reales, resaltándolos en cada toma y ambiente para seguir en línea con la realidad. El software utilizado en este proceso es parte de la misma *suite* antes mencionada, se llama Color y permite corregir a un nivel mucho más detallado que el que ofrece Final Cut.

El diseño de sonido de un cortometraje “mudo” es de suma importancia pues todo lo que no comunicarán los diálogos lo hará el audio; y más específicamente, la mezcla entre música y efectos sonoros. Como parte de esta delicada combinación entre fantasía y realidad, era muy importante que todo sonara real, es por eso que no existe la presencia de sonidos mágicos o fuera de este mundo. Utilicé solo *foleys* grabados en locación y alguno que otro efecto de librería.

Como cualquier proyecto de video, los tiempos más largos y menos productivos son los de *render* y *export*. Este caso no fue la excepción.

DISTRIBUCIÓN

Pese a haber nacido como un proyecto escolar, “Origami Letters” nunca tuvo ese propósito solamente.

El cortometraje estaba hospedado en Vimeo y no YouTube por ser la primera una plataforma de distribución artística y menos comercial. El primer punto de distribución fue el sitio web alfproducciones.com.mx, en donde están alojados todos mis proyectos. Desde ahí, a través de redes sociales, se le dio difusión.

Sin embargo, el verdadero propósito era que el corto tuviera presencia en festivales y hacer que llegara a un público más allá del local. Por esto “Origami Letters” se distribuyó en inglés, como un experimento sobre la percepción que tendría un contenido pensado por mí, en una audiencia ajena a la mía.

Para distribuirlo de esta manera fue que entro la masterización de DVDs que implicó unas cuantas horas más de trabajo frente a la computadora, quemado de discos y finalmente impresión de materiales gráficos así como de *Press Kits* tanto en inglés como en español (lo inscribí en festivales nacionales e internacionales).

De todas las inscripciones que envié, el Phoenix Comicon Film Festival en Arizona, E.U. nos nombró selección oficial y fui a presentarlo ante una pequeña audiencia bastante internacional, pero con un solo propósito en mente: mostrar su trabajo al mundo.

COMENTARIOS FINALES

“Origami Letters” fue una experiencia profesional y personal que cambió mi vida. Definitivamente hay un antes y después de este proyecto y todo lo que aquí aprendí lo aplico hoy en nuevos retos que se me presentan.

El haber tenido que hacer un cortometraje en tan poco tiempo, con tan pocos recursos pero con un gran equipo de personas, confirma que el cine es un trabajo colaborativo que conjunta visiones y formas de pensar en un producto que puede durar desde un minuto hasta dos horas; y que cada uno de esos minutos tiene horas y horas de esfuerzo, talento y dedicación detrás.

Los aciertos y errores que observo tiempo después de haber vivido esta experiencia son lo que me llevó conmigo y me acompañarán para siempre.

La Maestría en Narrativa y Producción Digital es una plataforma que no solo me dio las herramientas para contar una historia sino que también me permitió ponerlo en práctica.

Existen muchos caminos y muchas formas, pero al final todo se resume en traer a la vida a uno o varios personajes y contar sus historias al mundo.