

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



¿Cómo realizar un proyecto de barro desde la perspectiva de la animación y fotografía, arte, diseño sonoro y producción?

Trabajo de investigación para obtener el grado académico de Bachiller en Ciencias y Artes de la Comunicación con mención en Comunicación Audiovisual presentado por:

Angelina Escudero Sanchez
Maria Fernanda Pacheco Aguilar
Rocio Carolina Cantaro Ponte
Kiara Lucia Angeles Zuñiga

Asesor:

Jose Adrian Portugal Teillier

Lima, 2021

RESUMEN

T'URUMANTA RUNA es un cortometraje de animación que se basa en diversas leyendas andinas. A través del arte, diseño sonoro, producción y animación y fotografía se da vida al universo de Qhari Yakuyay, hombre de barro, quien emprende una travesía para poder terminar con la sequía que asola el Perú antiguo. Con este cortometraje se busca dar a conocer la mitología peruana a las futuras generaciones y así fomentar su interés. Además, pretende lograr que los espectadores se identifiquen con el protagonista de la historia y con ello, verse reflejados como un héroe andino. El cortometraje explora la búsqueda de una figura paterna mediante las leyendas de la región, lo cual se mantiene a lo largo de la historia del Perú. La narrativa no busca justificar el accionar de los personajes, sino que pretende llevar de manera poética el sufrimiento y anhelo del protagonista hasta su trágico final. Para ello, se realizó una amplia investigación previa al guión en donde se tomó en cuenta referentes andinos, mitológicos, arqueológicos, visuales y sonoros preincaicos que puedan construir el mundo del personaje principal. Posteriormente, se diseñó a los personajes de acuerdo a diversos bocetos e información reunida para que luego estos pasaran a ser modelados, texturizados y animados. Finalmente, se considera que el teaser realizado cumple con los objetivos del proyecto ya que da a conocer diversos guiños de la mitología andina logrando captar al público objetivo.

Palabras claves: andes, leyendas, animación, arte, producción, fotografía, diseño sonoro

ABSTRACT

T'URUMANTA RUNA is an animated short film based on various legends of the Andes. Through art, sound design, production, animation and photography, the universe of Qhari Yakuyay, a man of clay, is brought to life, who undertakes a journey to end the drought that devastates ancient Peru. The purpose of this short film is to make Peruvian mythology known to future generations and thus stimulate their interest. In addition, it aims to make viewers identify with the protagonist of the story and therefore see themselves reflected as a hero of the Andes. The short film explores the search for a father figure through the legends of the region, which are maintained throughout the history of Peru. The narrative does not seek to justify the actions of the characters, but rather tries to carry the suffering and longing of the protagonist in a poetic way to its tragic end. To do this, an extensive investigation was executed prior to the script where Andean, mythological, archaeological, visual and pre-Inca sound references that could build the world of the main character were taken into account. Subsequently, the characters were designed according to various sketches and information gathered so that they could later be modeled, textured and animated. Finally, it is considered that the teaser does meet the objectives of the project, since it reveals various hints of the mythology of the Andes, managing to capture the target audience.

Keywords: Andes, legends, animation, art, sound design, production, animation, photography

ÍNDICE

1. Objetivos del proyecto	1
2. Justificación y relevancia del proyecto	1
3. Investigación	3
3.1 Temas, conceptos, estilos, formatos, etc.	3
3.1.1. Afinidad con mitos y religiones	3
3.1.2. Organización militar	5
3.1.2. Simbología de personajes	6
3.1.3. Arqueomusicología	10
3.2. Referencias audiovisuales	11
3.2.1. Referentes visuales	11
3.2.2. Referencias sonoras	16
4. Estrategia comunicaciones: Análisis e identificación de un público o audiencia	18
5. Realización o ejecución	18
5.1. Sinopsis	18
5.2. Desarrollo del guión	20
5.2.1. Storyline	20
5.2.2. Perfil de personajes	21
5.2.2.1. Qhari Yakuyay:	21
5.2.2.2. Wiracocha:	22
5.2.2.4. Kon	25
5.2.2.5. Gigantes	26
5.2.2.6. Sirvientes de Kon	28
5.2.3. Descripción del universo	29
5.3 Producción	30
5.3.1. Casting	30
5.3.2 Desglose de presupuesto	32
5.3.3. Cronograma	32
5.4 Dirección de arte y entornos	33
5.5. Dirección de fotografía	36
5.6. Edición	50
5.7. Diseño sonoro	51
5.7.1. Grabación de voces	52
5.7.2. Edición sonora	55
5.7.3 Musicalización	57
6. Sostenibilidad	58
6.1 Plan de difusión, distribución y comercialización	58
7. Reflexiones finales	63
8. Referencias Bibliográficas	63
9. Anexos	66

1. Objetivos del proyecto

De acuerdo a las áreas de animación, fotografía, arte, sonido y producción; se cuenta con dos objetivos. En primer lugar, se busca, mediante el proyecto, dar a conocer la mitología peruana a las futuras generaciones y así fomentar el interés en la cultura peruana. En segundo lugar, lograr que los espectadores se identifiquen con el protagonista de la historia y así poder verse reflejados como un héroe andino.

2. Justificación y relevancia del proyecto

A nivel cultural buscamos reconfigurar la mitología preinca y que no siempre es valorada, sea por el público masivo o no especializado. Si bien esta es una parte importante de los orígenes de la vida en el Perú y forma parte de la currícula escolar y formación académica, esto no quita que se ha perdido parte de la memoria de estas culturas, más porque estas no son la cultura inca, o referentes que sean parte de las culturas que dieron producto a la inca. Además de esto también despierta la creatividad en niños y jóvenes, en cuanto a narrativas de fantasía e historias paralelas que pueden surgir dentro de un mismo universo.

En otro aspecto importante, la propuesta de diálogo y propuesta sonora trata de reivindicar los sonidos quechua, sea a través de de la investigación de instrumentos musicales antiguos o sobre la narración en quechua (y subtitulada) que tiene el cortometraje.

Durante nuestra etapa de preproducción, nos cruzamos con una verdad sobre la configuración familiar peruana, no sólo en ese tiempo las personas buscaban a un padre en sus figuras religiosas /mitológicas, parte de su misma cosmovisión. Esto último aún sigue presente, cómo

las familias aún se siguen configurando con el abandono del padre y la misma búsqueda de este, esta realidad es cruel y no debe ser ignorada sino corregida. Pero al mismo tiempo, nuestra historia sirve de referencia para evidenciar que estas mismas narrativas son repetitivas y destinadas a un mal final.



3. Investigación

3.1. Temas, conceptos, estilos, formatos, etc.

3.1.1. Afinidad con mitos y religiones

T´urumanta Runa, como se explicará más adelante, creará su universo narrativo de acuerdo con la creación de un mundo con afinidad a algunas religiones y mitos. En la cosmología andina, era muy importante los opuestos, lo de arriba y lo de abajo, lo de adentro y lo de afuera; así como también era importante la concepción del tiempo y del espacio, “la concepción del espacio era de acuerdo a los mitos reproducidos por las crónicas, básicamente dualista como bien señala el etnólogo peruano Franklin Pease” (Luna, M., 2002), dualidad que representaba la división del espacio en Hanan Pacha (mundo de arriba) y Uku Pacha (mundo de abajo) como se explicará más adelante que es el universo narrativo del cortometraje.

A través de la cultura, el mundo andino estaba en equilibrio, no existían excesos ni pobreza (Luna, M., 2002), así como tampoco existía algo que saliera de la nada, todo tenía su razón de ser y su correlación con algo, es así que en el cortometraje se busca la relación con lo narrado en mitos, leyendas y religiones.

Ante ello, se busca la afinidad con la religión católica y griega. Sobre la religión católica, se relaciona el personaje como un ser en un viaje de creación, hecho de barro, durante siete días desde su nacimiento, esto relacionado a la creación del mundo según el libro de Génesis: “y dio por concluida Dios en el séptimo día la labor que había hecho, y cesó en el día séptimo de

toda la labor que hiciera [...] Esos fueron los orígenes de los cielos y la tierra, cuando fueron creados. El día en que hizo Yahveh Dios la tierra y los cielos” (Traducción Argentina de la Biblia, 1990, Gn 2:2-4).

Sobre la religión (y mitología) griega, al momento de mostrar el lugar donde finaliza el viaje, que a su vez representa la conexión con el mundo de arriba, se pretende de esta religión asemejar el mundo de arriba con el Monte Olimpo, el cuál era “el hogar de los dioses [...] un lugar que ningún mortal se atrevía a alcanzar” (Tilke, Y., 2018).

Además, se toma como referencia varios mitos referenciales que van construyendo el universo de Qhari Yakuyay, personaje principal; mitos como la creación del hombre por parte de Wiracocha, los mitos de el Dios Kon y Pachacamac, Manco Capac y Mama Ocllo y por supuesto los tres mundos andinos. Sobre el mito de Manco Capac y Mama Ocllo; se toma de referencia la Vara del Sol para la creación del báculo de Qhari y la travesía de estos dos personajes relacionada a la travesía que realiza Qhari para llegar donde su padre Wiracocha. De acuerdo al mito de Wiracocha dando origen al mundo; se toma como referencia a los Gigantes, quienes se vuelven enemigos de Qhari. Además, sobre el mito del Dios Kon; se toma como referencia el uso de este personaje y la sequía que hay en la tierra. Con respecto al enfrentamiento, se toma este pasaje del mito de Kon enfrentando a Pachacamac, es así que se forma el enfrentamiento de Qhari contra Kon. Finalmente, sobre la creación del espacio, se toma el mito de los tres mundos andinos de acuerdo al mundo de abajo como la cueva, el mundo actual en el exterior de esta y el mundo de arriba con el arcoíris en el cielo es donde se encontraría Qhari en su misión al llegar con Wiracocha. Es importante tomar como referencia

estos mitos ya que se transforma en un mundo irreal para el universo de Qhari pero da conocimiento de estos de forma apasionada y atractiva para el público objetivo.

3.1.2. Organización militar

Para fin de este proyecto, se investigó la organización militar en el imperio incaico pero se puso énfasis en el armamento que ellos usaban. Toda la siguiente información es el tipo de armamento que poseían, independientemente del rango. A continuación una descripción general de los diversos tipos de armaduras.

Defensivas	Ofensivas	Especialización Étnica
<p>Escudos o <i>Hualkana</i>: De madera cubierta de cuero. Tenían grabados geométricos (tocapus) en su cara. Podían ser redondos, cuadrados o rectangulares.</p> <p>Cascos o <i>Uma chuku</i>: De madera algunos, otros de madera reforzado con anillos de metal y otros de cobre.</p> <p>Pecheras o Corazas: Solían tener grabados simbólicos de adorno.</p> <p>Armaduras o Escaupiles: Túnicas de algodón, muy gruesas y acolchadas. En la espalda se colgaban un escudo de madera.</p>	<p>Estólicas o <i>Kumana</i>: Consistían en varas para lanzar proyectiles.</p> <p>Honda o <i>Warak'a</i>: Compuestas por una cuerda de longitud mediana donde se colocaba el proyectil</p> <p>Boleadora o <i>Liwi</i>: Consistían en dos o tres proyectiles pesados unidos por cuerdas.</p> <p>Lanzas o <i>Chuki</i>: De dos metros de longitud</p> <p>Mazas o <i>Champi</i>: Mangos de madera con un objeto pesado en la punta.</p> <p>Arcos y flechas o <i>Wach'ina</i> y <i>Wach'i</i>: Flechas de dos metros de largo capaces de atravesar a</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Mazos (Sureños/Chancas) •Proyectiles (Selváticos) •Lanzas (Cuzqueños y generales) •Mazas (Chancas) Alabardas(Generales)

	<p>varios enemigos a la vez</p> <p>Mazos o <i>Waqtana</i>:</p> <p>Maderos gruesos y con púas.</p> <p>Hachas o <i>Ch'iqтана</i>:</p> <p>Podían ser de piedra, cobre, bronce u oro.</p> <p>Alabardas o <i>K'unqa Chukuna</i>:</p> <p>Una hoja de hacha con punta de lanza en la parte trasera, estando por encima de los 1,5 metros pero por debajo de los 2 metros.</p> <p>Dagas o <i>Tuksina</i>:</p> <p>Cuchillo de doble filo.</p>	
--	--	--

3.1.3. Simbología de personajes

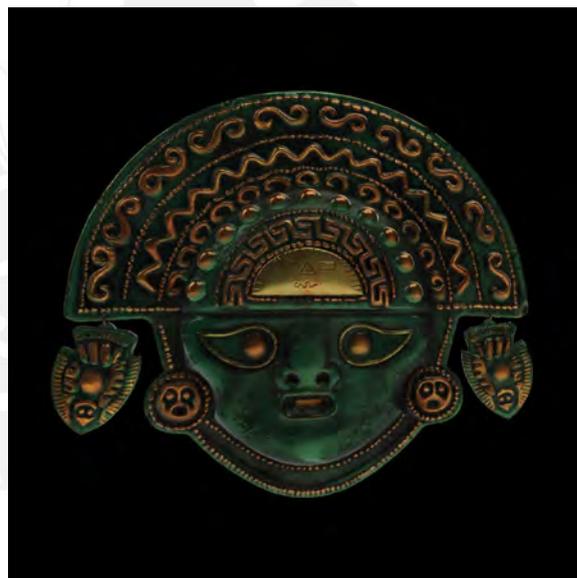
<p>VIRACOCHA</p> <p>Huiracocha o Wiracocha, era el dios principal del panteón inca y considerado el dios creador. La mitología inca decía que Viracocha había sido el primer dios a partir del cual todas las cosas habían sido creadas: el universo, el Sol, las estrellas, la luna y el tiempo.</p>	
---	--

INTI

Los incas consideraban que Inti era la **fente de luz y calor**, un dios esencial para la proteccin de los cultivos. Por este motivo, era uno de los dioses ms venerados e incluso se construyeron **templos** en su honor. Era habitualmente representado como un disco dorado con un rostro en el centro.

**MAMAQUILLA**

Madre luna / Diosa Luna, representado como un disco plateado con un rostro en el centro. **Responsable de los calendarios** ya que poda controlar los **ciclos lunares**. En la mitologa inca, Mamaquilla era la mujer de Inti.



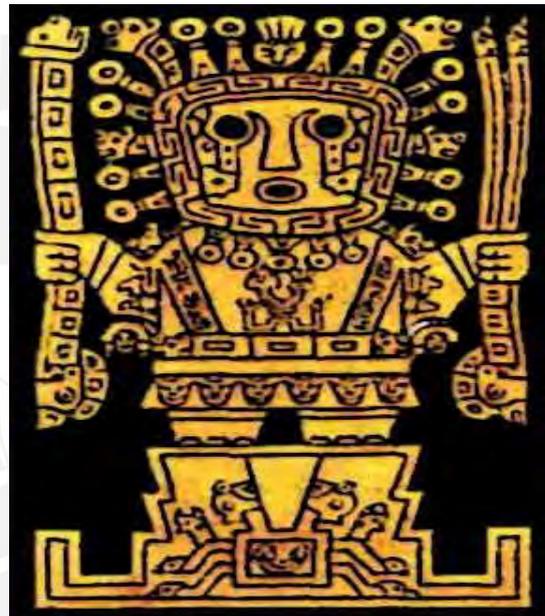
ILLIAPA

Significaba **trueno** y era considerado el **dios del tiempo**, las tormentas y los rayos. Este era un dios de gran importancia para el crecimiento de los **cultivos**.



PACHACAMAC

Dios de los **terremotos** que vivía en el mundo de abajo o subsuelo. Según las tradiciones incas Pachacámac había sido el creador de la tierra pero, a su vez, era considerado un dios maligno y peligroso.



MAMACOCHA

Madre del Agua y era considerada la diosa de las aguas, los lagos y los peces. La mitología inca decía que Mamacocha era la diosa que proveía **fuentes de agua** para el crecimiento de los cultivos.



PACHAMAMA

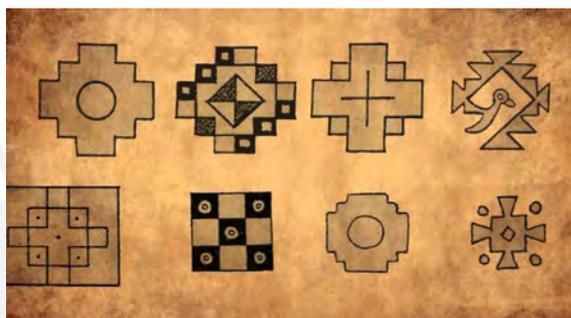
Madre tierra y protectora de sus cultivos.

La veían también como una diosa de la fertilidad.



• Chakana (cruz andina)

Representa la Pachamama. Una cruz de tres pasos, similar al significado del **Árbol de la Vida** y el **Árbol del Mundo** en otras mitologías.



KON

Considerado el dios creador del mundo por culturas de la costa peruana como Paracas y Nazca, que lo representaban volando con máscaras felinas y portando alimentos, cabezas trofeo y un báculo; o bien con su cabeza y ojos prominentes por lo que también es conocido como el "dios oculado".



3.1.4. Arqueomusicología

Al tener como propuesta sonora emplear los instrumentos sonoros y musicales que se usaban en la época preincaica, se tuvo que hacer una ardua investigación en bases arqueológicas. A partir de esto se descubrió que hay tres tipos de instrumentos, los membranófonos, los idiófonos y los aerófonos.

De acuerdo a la tesis de Carlos Sanchez, Los primeros instrumentos musicales precolombinos la flauta de pan andina o la “antara”, los membranófonos se caracterizan por emitir sonidos cuando son golpeados en las membranas que poseen, como los tambores, son aquellos instrumentos de percusión. En tanto, los idiófonos son los que producen sonidos por vibración o cuando el aire pasa por ellos, como las sonajas. Por último, los aerófonos son las trompetas, pututus, ocarinas, flautas, son todos aquellos instrumentos de viento (Sanchez, 2015).

A partir de esta base de qué instrumentos son los que existían en la región andina y como lucen se procedió a buscar si estos instrumentos siguen existiendo en la actualidad y de ser así, si estos son funcionales. Buscando videos para poder escuchar a estas reliquias se llegó a una serie de conferencias del Museo Chileno de Arte Precolombino donde los antropólogos, musicólogo, museólogo y arqueólogos mostraban los instrumentos preincas de su región y como sonaban estos instrumentos. (Canal Museo Chileno de Arte Precolombino, 2012).

Por último, siguiendo la búsqueda en Youtube, se llegó al canal del señor José Vitancio, arqueólogo y musicólogo, que recrea los instrumentos preincaicos como las antaras, quenenas, pututus, vasija silbadora, y un sin fin más, de las diferentes culturas peruanas y toca música con estos. A raíz de los sonidos de su canal de Youtube, estos se han empleado para sonorizar y caracterizar a los personajes del cortometraje. En el canal de Youtube del señor Vitancio, hay varios videos donde muestra cómo suenan los diferentes instrumentos, de modo que se ha

podido cortar los sonidos en un programa de edición para posteriormente emplear los sonidos en la sonorización (Canal José Vitancio Umeres, 2021, 0m21s).

3.2. Referencias audiovisuales

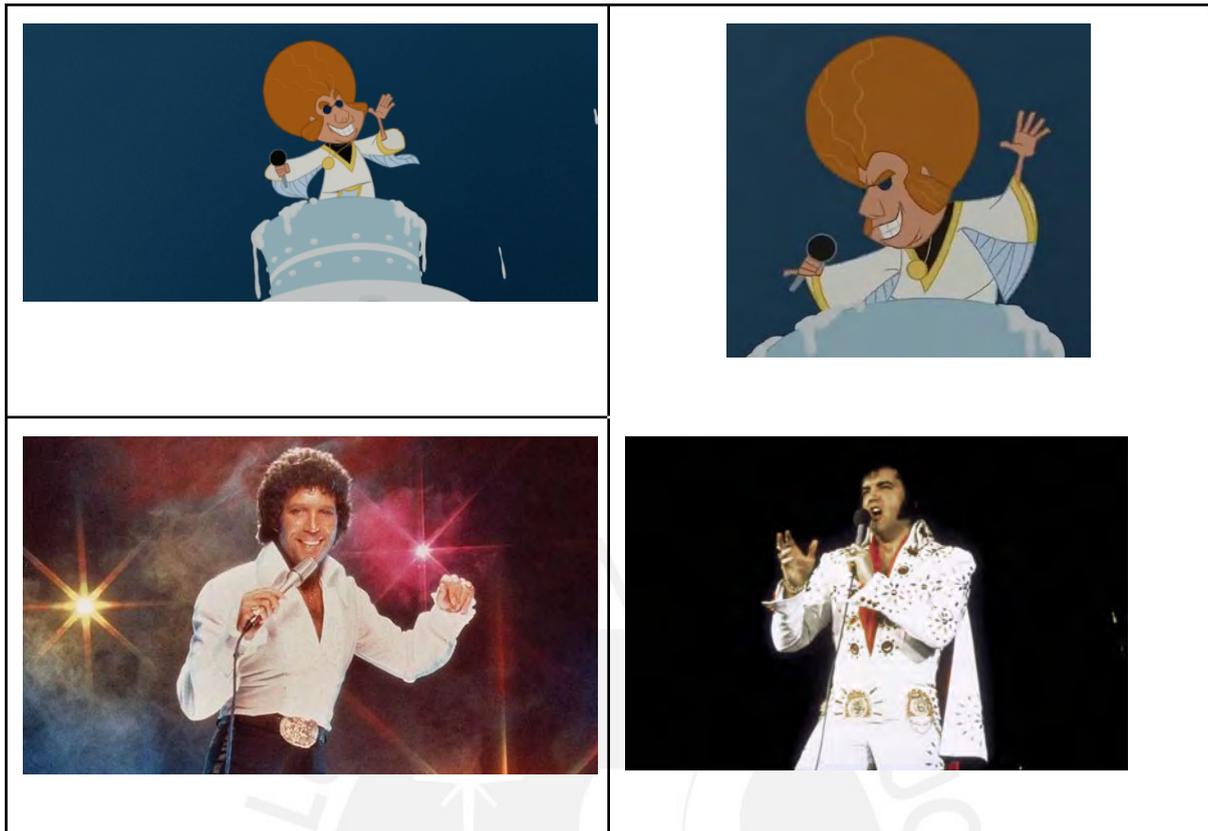
3.2.1. Referentes visuales

Durante el desarrollo inicial del proyecto, se presentaron los siguientes referentes para empezar el desglose de elementos visuales dentro del arte conceptual del cortometraje y cómo se deseaba que estos fueran percibidos por la audiencia. Se puso a debate qué características eran importantes de resaltar en cada decisión y con cuáles dialogar por sus representaciones construidas, si bien en base a investigación, no necesariamente consideradas como correctas y en distintos casos reconfiguraron más de un referente.

- **Las Locuras del Emperador**¹ (2000) Dir. Mark Dindal²
 -  Las Locuras del Emperador (2000) Trailer Oficial Doblado
 - Dentro de este largometraje se mezclan rasgos de ficción inclinada a una visión más internacional, esto debido a que fue realizada en Estados Unidos por Disney, entonces agrega elementos como un cantante que propicia los números musicales usando música diegética. Este personaje visualmente tiene ropas que referencian a Elvis Presley y la cabellera de Tom Jones, quien interpreta a este personaje.

¹ [The Emperor's New Groove \(2000\) - IMDb](#)

² [Mark Dindal - IMDb](#)



- El objetivo de este ejercicio de análisis de referencias en esta película era determinar cuáles serían parte de una visión más anglosajona que local, ya que la película se localiza en parte de nuestra sierra peruana, sin embargo usa referencias de tecnología como el uso de micrófonos, magia que luce como ciencia en las escenas de Yzma y sus pociones, etc.
- **El camino hacia el Dorado**³ (2000) Dir. Bibo Bergeron⁴ y Don Paul⁵
 - [▶ The Road to El Dorado \(2000\) Trailer #1 | Movieclips Classic Trailers](#)
 - En el caso de esta película, Tomamos a conciencia el hecho que mezclan distintas culturas para crear una unificada que sintetice la experiencia de las culturas en el continente americano. Siendo parte de la ubicación de El Dorado

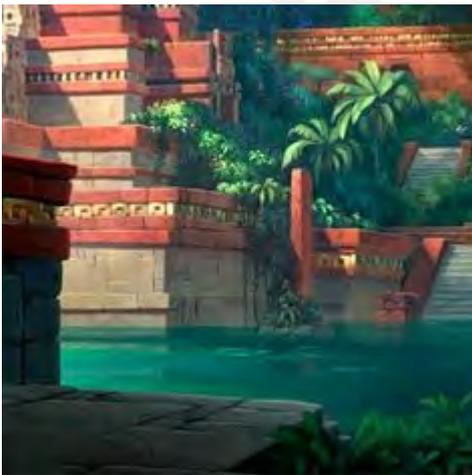
³ [The Road to El Dorado \(2000\) - IMDb](#)

⁴ [Bibo Bergeron - IMDb](#)

⁵ [Don Paul - IMDb](#)

una selva, como sería el territorio alrededor del río Amazonas en nuestro país. Así como toma los rasgos más distintivos de la arquitectura de ambas culturas Maya y Azteca. Esto resulta pues en una mezcla muy interesante de símbolos e imágenes que señalan a distintas partes del continente, pero a su vez terminan exotizando a la misma población de la que se busca hablar. Así esta sea ambientada en el siglo XVI, ya que se incluye a un personaje llamado Cortés, que hace referencia a Hernán Cortés, un conquistador español que fue desde Cuba en Centroamérica hasta México en América del norte.

- De este filme queremos rescatar



- Piratas en el Callao⁶ (2005) Dir. Eduardo Schuldt⁷
 - [Piratas en el Callao -Español latino \(completa\)](#)
 - Mencionamos específicamente esta película peruana ya que representa el primer paso en animación 3D dentro del territorio nacional, si bien no ha resistido el progreso de la animación, o los diálogos forzados. Nos sirve de

⁶ [Piratas en el Callao \(2005\) - IMDb](#)

⁷ [Eduardo Schuldt - IMDb](#)

punto de referencia a 16 años de distancia sobre el impacto que la novedad puede tener en los públicos juveniles, ya que recordamos esta película como posiblemente la primera animada peruana.

Las siguientes son referencias de narración visual para el camino en la cueva que fueron surgiendo durante el desarrollo inicial del semestre.

- **Midsommar**⁸ (2019) Dir. Ari Aster⁹.

[MIDSOMMAR | Official Trailer](#)

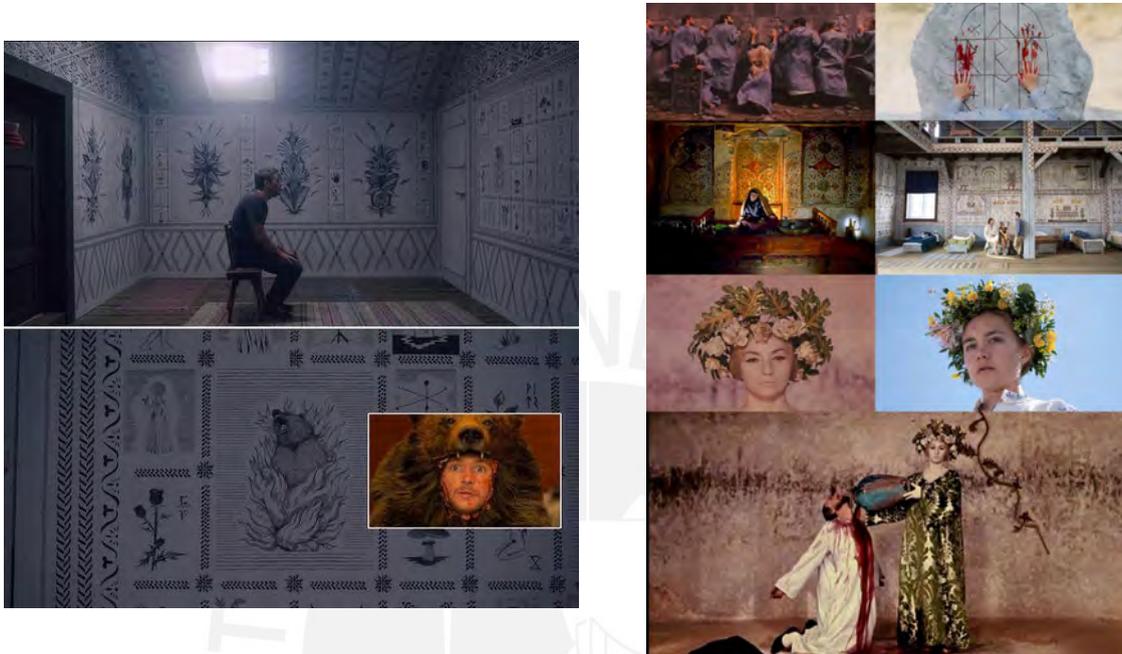


La segunda escena del cortometraje nació bajo la premisa del uso gráfico en el fondo del escenario. Se buscó que el camino al exterior esté lleno de referencias pictográficas (pinturas rupestres). Luego de la primera escena donde despierta el hombre barro y la papa muere. El espectador aprende el recorrido y meta que debe seguir el hombre barro durante el corto al mismo tiempo que el protagonista. Esto difiere de la referencia precisamente en que los personajes de Midsommar no interactúan directamente con las gráficas cada que las ven, sino que se acostumbran a ellas de tal manera que solo en una ocasión específica esta es

⁸ [Midsommar \(2019\) - IMDb](#)

⁹ [Ari Aster - IMDb](#)

mencionada en el diálogo. A la vez, estos dibujos sirven de profecía simbólica para los destinos de los personajes dentro del filme. Esto último siendo el aspecto más relevante de esta película.



- **La Era del Hielo**¹⁰ (2002) Dir. Chris Wege¹¹ y Carlos Saldanha¹²

Arte rupestre La Era De Hielo - YouTube

Con esta referencia no se busca copiar la dinámica de lo que pintemos en las paredes del pasadizo, sino a cómo los personajes van recorriendo la cueva donde se encuentran y observando las pinturas rupestres. En esta escena se hace también referencia a una lucha interna de los personajes, en nuestro caso, la lucha reflejada sería externa y actuaría también de foreshadow o indicador de cómo progresará la historia del hombre barro. Tomando en cuenta también la referencia anterior, Midsommar, si de ella sacamos la presencia de los gráficos y su relevancia narrativa, de la Era del Hielo podemos referenciar a la manera en la

¹⁰ [Ice Age \(2002\) - IMDb](#)

¹¹ [Chris Wedge - IMDb](#)

¹² [Carlos Saldanha - IMDb](#)

cual los personajes interactúan con el gráfico, caminando a su lado y relatando / relacionando lo que ven (pasado) con eventos presentes del filme. En el caso de nuestro cortometraje se vería el futuro a modo de profecía.



3.2.2. Referencias sonoras

Como referencia sonora se tienen dos productos audiovisuales, uno es un episodio del programa de televisión de Movistar Plus, *Prueba de sonido* (2013), y el otro es la película de animación francesa, *Pachamama* (2018).

En primer lugar, *Prueba de sonido* es un programa de televisión del canal Movistar Plus, este fue emitido en el año 2013 y se encuentra en el canal de Youtube de *Movistar Plus Perú* (Canal Movistar Plus Perú, 2013). El conductor de este programa es Lucho Quequezana, músico y compositor, y en este episodio Quequezana visita el Museo Nacional de Arqueología y Antropología para conocer los instrumentos musicales de las culturas Moche y Paracas de Perú de manos de Milano Trejo y Carlos Mansilla. Luego se junta con los músicos Dimitri Mangra y Manuel Miranda. Posteriormente, los cinco realizan un ensamble musical con los instrumentos de las culturas peruanas anteriormente mencionadas. Descubrir este video y ensamble fue el primer paso para confirmar que sí se puede musicalizar el corto con instrumentos preincas.

En segundo lugar, la película *Pachamama* es un largometraje de animación francés dirigido por Juan Antín y escrita por Antín junto a Patricia Valeix, Olivier de Bannes y Nathalie Hertzberg. Esta película fue estrenada en el año 2018 y se encuentra disponible en la plataforma de streaming, Netflix. Lo resaltante de esta película en el aspecto sonoro es que emplea los sonidos de instrumentos nativos peruanos en la mayor parte del film. Por ejemplo, se emplean vasijas silbadoras para cuando aparece el cóndor sobrevolando los cielos, cascabeles o campanas, tambores de piel, la quena, entre otros. Todos los instrumentos que se emplean para los momentos en que se ven a los personajes de la comunidad y del Imperio Incaico son reforzados con instrumentos peruanos y otros efectos de sonido. Sin embargo, cabe resaltar que cuando se presenta a los personajes de los “hombres con piel de metal”, los españoles con sus armaduras, los instrumentos que emplean cambian y ahora se usan instrumentos de cuerda y viento como guitarras, violines, castañuelas, trompetas, entre otros. Es decir, emplean instrumentos occidentales característicos de España. Además, para el momento en que los españoles atacan al Inca y los niños luchan para tratar de huir hay una mezcla de ambos grupos de instrumentos, hay un equilibrio de ambos lados y se genera una música que acompaña y llena de emoción el momento.

Desde un inicio los paisajes, colores, sonidos y música envuelven al espectador y lo trasladan a este mundo donde una pequeña comunidad vive de la cosecha y luego te acompaña y te lleva de la mano durante la travesía de ambos niños. Con la música instrumentos autóctonos se tiene un sonido distinto, un sonido que proviene de miles de años atrás y que hasta la actualidad ha podido perdurar a través de los conocimientos transmitidos de generación en generación como con las investigaciones arqueológicas.

4. Estrategia comunicaciones: Análisis e identificación de un público o audiencia

El presente proyecto está dirigido al público en general con mayor incidencia en familias con hijos entre 8-15 años que tengan especial interés por las historias fantásticas, animación 3D, mitología e historia preincaica. Cabe añadir que el proyecto busca que el cortometraje genere conciencia de la historia peruana y sirva para que los niños y adolescentes se interesen por la misma y su representación en una animación peruana.

5. Realización o ejecución

5.1. Sinopsis

El corto empieza con una leyenda sobre el origen del mundo donde los dioses crearon distintas razas a quienes apadrinaron, el dios KON (20000) creó a los Gigantes, seres colosales de piedra. Mientras WIRACOCHA (15000) se juntó con la PACHAMAMA(15000) para crear a los Hombres de Barro, seres semejantes a una vasija con forma humana.

Estas dos razas entran en guerra y para evitar la extinción de los Hombres de Barro la Pachamama es fertilizada por Wiracocha y da a luz a **QHARI YAKUYAY (20)**, un héroe quien porta el arma divina de Wiracocha: El cetro del sol. Con este artículo puso fin a la guerra al aniquilar a todos los Gigantes, sin embargo esto causó que el dios Kon desate su furia con el mundo secándolo por completo llevando a todos los Hombres de Barro, incluido Qhari a su muerte.

Dentro del subsuelo, en el inframundo andino 400 años después del evento, la Pachamama usa su última esencia vital para traer a **QHARI (8)** de vuelta a la vida como un niño. Tras el

ritual Qhari se reencuentra con su madre la Pachamama, ella le otorga nuevamente el cetro del sol el cual se imbuye de poder al entrar en contacto con Qhari y le devuelve sus prendas de héroe. Mientras esto ocurre la Pachamama da su último aliento y muere.

Tras la muerte de su madre Qhari vaga por una cueva buscando una salida y encuentra una profecía que le indica que él devolverá la vida al mundo cuando se reencuentre con su padre Wiracocha. Tras ver esto Qhari fuerza su salida de la cueva hacia el exterior y se encuentra con un mundo completamente desolado, una cordillera formada por gigantes y la imagen de Wiracocha en el horizonte del cielo.

Qhari emprende su viaje en dirección a Wiracocha pasando por el desierto de Nazca donde dos gigantes moribundos dibujan las Líneas de Nazca para posteriormente encontrarse con STROMBUS (5000), él/la gobernante de las quimeras, en el mismo desierto. Qhari entabla amistad con Strombus tras conversar un rato, pero al estar muy débil Strombus le pide que acabe con su sufrimiento. Qhari acepta con mucho pesar y mientras Strombus muere le deja indica a donde debe ir si quiere encontrarse con Wiracocha.

Qhari sigue su viaje con una nueva pista. En su recorrido se enfrenta con soldados del dios Kon quienes lo dejan al borde de la muerte haciendo que pierda un brazo, pero el cetro del sol se activa liberando su magia para derrotarlos, acto con el cual Qhari descubre el poder oculto de su arma.

Finalmente Qhari llega al lugar que Strombus le mencionó: las ruinas de Chan Chan. Qhari las atraviesa y escala una enorme montaña sobre la que reposa Wiracocha. Una vez arriba

Qhari se encuentra con Kon en lugar de Wiracocha, se enfrentan pero Qhari pierde su arma dejándolo a merced de Kon. Cuando todo parece perdido Qhari ve a Wiracocha en el cielo y recupera su determinación a seguir arrastrándose hasta tocar el cetro del sol, con ello el cetro libera su magia y aniquila a Kon. Qhari se para con mucha dificultad para nuevamente caer y terminar de morir.

De su cuerpo agrietado emana un río tan grande como su determinación a lo largo del viaje, el río hace el mismo camino de Qhari pero a la inversa hasta entrar a la cueva de donde salió. Durante el recorrido el río le devuelve la vida a los espacios llenándolos de cultivos, animales y vegetación. Una vez el río entra a la cueva los Hombres de Barro resurgen de esta para poblar el mundo.

5.2. Desarrollo del guión

Se realizó una exhaustiva investigación para poder desarrollar el guión, a partir de ello, se realizó diferentes pasadas del guión completo del cortometraje para luego enfocarse netamente en las escenas del teaser realizado para el proyecto. Después de llegar a la versión final del guión, se prosiguió a traducir, con un quechuahablante, los diálogos presentes en este. Posteriormente, un segundo traductor cambió algunas frases de acuerdo al estilo de quechua del actor de doblaje elegido para interpretar al narrador de la historia. La versión final del cortometraje, se puede ver adjunta en el Anexo 1.

5.2.1. Storyline

En el **Anexo 2** de este documento, se detalla el storyline del cortometraje T'urumanta Runa.

5.2.2. Perfil de personajes

5.2.2.1. Qhari Yakuyay:

¿Cuál es su motivación?

Después del incidente de los gigantes donde termina siendo derrotado por Kon y fallando así a Wiracocha. Espera ser resucitado para poder recuperar la confianza de su padre, Wiracocha, al devolverle la vida al mundo.



¿Qué hace?

Espera a ser revivido para poder cumplir con la misión de devolverle la vida al mundo y así guiar a los otros hombres de barro como le encomendó Wiracocha.

¿De dónde proviene?

Qhari Yakuyay no pertenece a un lugar en específico. Nace de la fecundación de la madre tierra, Pachamama, por parte del sol, Wiracocha. Debido a esto sirve como conector entre los tres mundos andinos.

¿Cuál es su raza?

Pertenece a la raza de los hombres de barro, hijos favoritos de Wiracocha.

¿Cuáles son sus características físicas y de personalidad?

Es un hombre hecho de arcilla, gordito, pequeño, torpe y frágil, pero al mismo tiempo posee una determinación (alma) muy fuerte lo que lleva a dejar de lado sus limitaciones físicas para cumplir con sus deseos.

¿A qué le teme?

Decepcionar a Wiracocha.

¿Dónde vive y con quiénes vive?

Vive en el inframundo andino junto a las otras almas de su raza y su madre la Pachamama.

¿Qué hacía antes de los eventos actuales?

Luchó contra los, gigantes ancestrales, hijos de Kon. A quienes derrotó con el cetro del sol. A raíz de eso entra en guerra con el dios Kon quien lo terminó derrotando y arrinconando, junto a toda su raza, en el inframundo andino. El cetro del sol le fue otorgado por Wiracocha.

¿Cuál es su relación con los elementos?

Tiene un cuerpo que proviene de la tierra mientras su alma es de agua natural dulce, la fusión entre estos dos es lo que le permite vivir y conectarse con los tres mundos. Agua como esencia vital y tierra como base material.

5.2.2.2. Wiracocha:

¿Cuál es su motivación?

Evitar la extinción de la raza que lo considera su dios creador, los hombres de barro, para así tener adoradores/vasallos.

¿Qué hace?

Guía a Qhari Yakuyay en el cumplimiento de su deber. Pudiendo intervenir activamente en la historia decide hacerlo sutilmente a través del cetro del sol y apareciendo en el horizonte.

De esta forma los otros dioses no notan que está apoyando a Qhari Yakuyay y así evita un conflicto con otros dioses como ocurrió con Kon.



¿De dónde proviene?

Proviene del mundo de arriba.

¿Cuál es su raza?

La raza de los dioses.

¿Cuáles son sus características físicas y de personalidad?

Es un enorme sol extremadamente anciano y cansado con rayos cuadrados. Es sabio, astuto, poderoso, prudente y egoísta.

¿A qué le teme?

A que Qhari Yakuyay no cumpla con su deber de devolver la vida al mundo ya que si no lo hace no podrán revivir los otros hombres barro y Wiracocha perdería a sus adoradores/vasallos siendo olvidado eternamente.

¿Dónde vive y con quiénes vive?

Vive en el mundo de arriba como padre de todo, convive con otros dioses quienes no saben lo que Wiracocha está haciendo con Qhai Yakuyay.

¿Qué hacía antes de los eventos actuales?

Creó a la raza de los hombres barro y al verlos en necesidad creó, junto a la Pachamama, a Qhari Yakuyay para que guíe a los hombres barro y sirva de conexión entre los tres mundos. Luego le otorgó su poder divino (cetro del sol) para que derrote a sus enemigos y se adueñe del mundo actual.

¿Cuál es su relación con los elementos?

Es el sol, pero su relación es con la vida. Entra en contacto con la Pachamama a quien fecunda para dar a luz a Qhari Yakuyay, la relación elemental es con la luz que todo purifica y el agua natural dulce que a todo da vida.

5.2.2.3. Pachamama:

¿Cuál es su motivación externa e interna?

Heredar el cetro del sol a Qhari Yakuyay para que cumpla con la profecía de devolverle la vida al mundo y así poder reencontrarse con él una última vez.



¿Qué hace?

Utiliza el último de sus frutos para realizar el ritual de resurrección y traer de vuelta el alma de Qhari Yakuyay.

¿De dónde proviene?

Es la diosa de la tierra y la fertilidad. Vive en el inframundo andino.

¿Cuál es su raza?

La raza de los dioses.

¿Cuáles son sus características físicas y de personalidad?

Es una papa huayro gigante con rostro, llena de brotes siendo dos de ellos los que le sirven de brazos, y extremadamente vieja. Está determinada a traer a Qhari Yakuyay a la vida por lo que sigue realizando el ritual de resurrección con sus propios frutos a pesar de que esto la vaya matando y fracase en cada intento. Es sumamente entregada a su hijo ya que llegado el momento, dará su último fruto (su poca esencia vital) para revivir a Qhari Yakuyay.

¿A qué le teme?

Morir de anciana y sin poder traer a Qhari Yakuyay a la vida.

¿Dónde vive y con quiénes vive?

Vive en el inframundo andino (Uku Pacha) junto a las otras almas y cadáveres de hombres barro.

¿Qué hacía antes de los eventos actuales?

Intentó constantemente revivir a Qhari Yakuyay utilizando su propia esencia vital, pero siempre fracasaba en el ritual.

¿Cuál es su relación con los elementos?

Proviene de la tierra y da el material base para el cuerpo de Qhari Yakuyay.

5.2.2.4. Kon

¿Cuál es su motivación?

Destruir todo rastro de vida en el mundo actual para así vengar a sus hijos petrificados por Qhari Yakuyay.

¿Qué hace?

Recorre el mundo actual para asegurarse de dejarlo árido y así matar a Qhari Yakuyay en caso reviva.



¿De dónde proviene?

Sale del mar peruano.

¿Cuál es su raza?

La raza de los dioses.

¿Cuáles son sus características físicas y de personalidad?

Es un ser con forma de nube, intangible, incontenible, voluble e incontrolable con una máscara felina (puma andino). Es sumamente cruel y cazador, colecciona las cabezas de sus enemigos, pero al mismo tiempo sufre mucho por la pérdida de sus hijos.

¿A qué le teme?

Al poder de Wiracocha otorgado a Qhari Yakuyay.

¿Dónde vive y con quiénes vive?

Merodea el mundo actual junto a sus sirvientes, los camarones.

¿Qué hacía antes de los eventos actuales?

Descansaba dormido en el mar, pero tras la petrificación de sus hijos, gigantes ancestrales, y su conversión en montañas, salió rabioso de los mares y absorbió el agua del mundo. Esto mientras cumplía su venganza con Qhari Yakuyay y llevó a la raza de los hombres de barro al borde de la extinción encerrándolos en el inframundo andino.

¿Cuál es su relación con los elementos?

Tiene conexión con los elementos del aire y agua salada, su cuerpo es etéreo por ser principalmente una nube a excepción de la máscara donde reside su alma. Es capaz de absorber el agua o esencia vital de las cosas por lo que es el principal enemigo de los hombres de barro.

5.2.2.5. Gigantes

¿Cuál es su motivación externa e interna?

Terminar de construir maravillas de su civilización antes de volverse parte de los cerros y así poder ser recordados una vez desaparezcan.



¿Qué hace?

Los que aún no se han vuelto completamente cerros reposan casi inmóviles, terminando lentamente de construir recuerdos de su civilización. Por ejemplo, los gigantes que dibujan las líneas de Nazca.

¿De dónde proviene?

Kon los crea a base de las rocas al lado del mar que son moldeadas con las olas del mar y el viento que sopla. Kon les otorga parte de su esencia para que cobren vida.

¿Cuál es su raza?

La raza de los gigantes de piedra.

¿Cuáles son sus características físicas y de personalidad?

Son colosos de piedra, extremadamente poderosos físicamente, muy orgullosos, crueles y obsesionados con la construcción de maravillas para lo que necesitan constantemente nuevos terrenos en los que construir, esto los lleva a someter otras razas a las que consideran inferiores. Suelen coleccionar las cabezas de sus enemigos y llevarlas consigo en sus ropas.

¿A qué le teme?

Originalmente no le temen a nada, pero al ser derrotados por Qhari Yakuyay comenzaron a temerle.

¿Dónde vive y con quiénes vive?

Viven en el mundo actual, lugar donde fueron creados y donde ahora lentamente están desapareciendo.

¿Qué hacía antes de los eventos actuales?

Originalmente eran la raza dominante del mundo actual, sometieron a los hombres de barro, construyeron enormes estructuras antiguas en adobe, así como otras estructuras y jeroglíficos gigantescos. Posteriormente fueron derrotados por Qhari Yakuyay.

¿Cuál es su relación con los elementos?

Su relación elemental es con el agua salada y el viento que les dieron forma cuando eran solo rocas.

5.2.2.6. Sirvientes de Kon

¿Cuál es su motivación externa e interna?

Seguir las órdenes de Kon y así vengar a sus hermanos, los gigantes, petrificados por Qhari Yakuyay.

¿Qué hace?

Recorren el mundo actual junto a Kon para asegurarse de dejarlo árido y matar a Qhari Yakuyay en caso reviva.



¿De dónde proviene?

Salen de los mares.

¿Cuál es su raza?

Bestias marinas diversas que voluntariamente se volvieron sirvientes del dios Kon.

¿Cuáles son sus características físicas y de personalidad?

Seres con forma de camarón, completamente duros en el exterior pero sumamente blandos en el interior, poseen una armadura impenetrable de quitina. Solo pueden morir cuando se les destruye el alma ubicada en la frente que les sirve de ojo. Son extremadamente leales a su

amo y señor Kon por lo que siguen sus órdenes casi como marionetas. También son sumamente tercos y cerrados.

¿A qué le teme?

No poder cumplir con las expectativas de su señor Kon, defraudarlo y sufrir su ira.

¿Dónde vive y con quiénes vive?

Merodean el mundo actual junto a su amo Kon.

¿Qué hacía antes de los eventos actuales?

Custodiaban el mar peruano, pero tras oír el llamado de Kon salieron a la superficie con él para cumplir sus designios.

¿Cuál es su relación con los elementos?

Tienen conexión con el agua salada de la cual provienen y con el viento lo que les permite volar.

5.2.3. Descripción del universo

Al inicio de los tiempos sólo existían los dioses y los monstruos que habitaban los tres mundos, el Hanan Pacha, el Kay Pacha y el Uku Pacha. El Hanan Pacha es el mundo de arriba, el cielo, donde vive Wiracocha quien es el dios Sol, dios de los báculos y dios creador. En el Kay Pacha, el mundo del medio, el mundo físico, el espacio terrenal donde vive la Pachamama, la madre tierra, la diosa de la fertilidad. El Uku Pacha, el mundo de abajo donde gobierna Kon, el dios creador que trae agua y frutos.

Wiracocha, Pachamama y Kon eran tres de los grandes dioses que habitaban el antiguo Perú y ellos se hacían más poderosos a medida que tenían más hijos y súbditos que los adoraran. Wiracocha y Pachamama son los padres creadores de la raza de los hombres de barro, reconocibles por ser pequeños, frágiles y sabios. En tanto, Kon es el padre de la raza de los

gigantes, caracterizados por ser inmensos, poderosos y casi invencibles, y de los monstruos que habitan el Kay Pacha.

Eventualmente estas razas entraron en guerra, pero los dioses no podían intervenir. Los gigantes y los hombres de barro empezaron a luchar por las tierras. A tal punto que llegó el momento en que los hombres de barro se estaban quedando sin espacio para su civilización y eran masacrados por los gigantes.

Wiracocha no podía soportar ver la extinción de sus hijos, entonces envió su báculo desde el Hanan Pacha al Kay Pacha, que al entrar en contacto con la tierra nace Qhari Yakuyay, hombre de barro guerrero.

Ante la amenaza de los gigantes Qhari con el cetro del dios Sol los convierte a todos en piedra. Kon al ver a sus hijos muertos estalla en furia, se lleva las lluvias, seca el mundo terrenal y da caza a todos los hombres de barro.

Al no tener su báculo y estar debilitado por la muerte de su descendencia, Wiracocha no pudo hacer nada y Kon trajo la sequía al mundo terrenal.

5.3 Producción

5.3.1. Casting

Para la realización del casting, en un principio se tuvo la idea de buscar sólo al narrador quien era el personaje que saldría en el teaser del proyecto. Para ello, se realizó un afiche de convocatoria el cual fue publicado en varias páginas de castings de Facebook el día 23 de septiembre, obteniendo bastante interacción y respuesta de los integrantes de estos grupos. Se hizo un primer filtro en donde se preguntó a los interesados si cumplían con los requisitos del casting y en especial con el requisito de poder hablar fluidamente el idioma quechua. Posteriormente, se coordinó los días de casting con los integrantes del grupo y los

participantes, se realizó, en un principio, una sólo fecha de casting el 25 de septiembre, en donde participaron cinco personas. El proceso de casting al igual que la dirección para realizar la grabación de la voz del narrador, se realizó y se grabó por medio de la plataforma de zoom con el consentimiento de los participantes.

Fue un reto para el grupo poder realizar un casting vía online y con un idioma que no se domina dentro del equipo, aunque se buscó especialistas para la traducción del guión al quechua quienes pudieron ayudar en ampliar el conocimiento sobre todo de la pronunciación de las palabras y así evaluar a los participantes.

De las cinco personas que asistieron al casting, se optó por hacer un call back el 28 de septiembre, para poder evaluar a tres personas en particular: Henry Borda, José Mario Cuba y Lellis Ponce, quienes fueron los que sobresalieron en el casting por su pronunciación y vocación. Por otro lado, cabe resaltar que el Señor Henry Borda y el Señor Lellis Ponce son profesionales que participaron anteriormente en doblajes, a diferencia del Señor José Mario Cuba quien no tiene experiencia en el área pero que su pasión, vocación y relación con el proyecto, en especial con el personaje de Qhari, llamó bastante la atención al grupo y en ese punto se decidió tomar algunas decisiones tanto de guión como de perfil del personaje principal.

Como se mencionó anteriormente, en un principio se buscaba con estos castings, encontrar al narrador de la historia, lo que pareció algo alentador debido a que no sólo se encontró al narrador, sino también a los demás personajes, como es el personaje principal Qhari y el personaje de Strombus doblados por José Mario Cuba y Lellis Ponce respectivamente (Ver Anexo 3).

5.3.2 Desglose de presupuesto

De acuerdo a la realización del teaser como proyecto del curso, se tomó un presupuesto real de \$125 (ciento veinticinco dólares americanos), debido a que los demás ítems y categorías, como trabajo universitario, no se presupuestó. Esta cantidad fue asignada de la siguiente forma: 25 dólares americanos al Actor de doblaje que realizó la voz del *narrador* (Henry Ernesto Borda Carrasco) y 100 dólares americanos al texturizador Jimmy Carhuas Tintaya. Este presupuesto se puede observar de manera más detallada en el Anexo 4.

Adicionalmente, se realizó un presupuesto de forma supuesta de lo que se necesitaría para realizar el cortometraje completo más adelante como es que se presume. Dicho presupuesto de acuerdo a los lineamientos del Concurso de Cortometrajes de la DAFO, está señalado de manera más amplia en el Anexo 4.

5.3.3. Cronograma

Se realizó un cronograma de trabajo de acuerdo a los tiempos manejados desde el inicio de la idea del proyecto, es decir enero 2021 hasta la finalización del teaser (diciembre 2021), este se puede ver de forma más detallada en el Anexo 5. Adicionalmente, se realizó un cronograma de trabajo para el cortometraje completo llevado a cabo durante 5 años desde el 2021 hasta el 2025 incluyendo además la distribución, difusión y comercialización del cortometraje, además de las nuevas revisiones con profesionales de los diferentes pasos realizados el presente año 2021 que se irán mejorando con el tiempo.

5.4 Dirección de arte y entornos

Desde que se concibió la idea de crear T'urumanta Runa, se tenía una idea base de los personajes. Para la creación de los mismos se tuvo que iniciar un investigación, con referencia en las culturas paracas, moche y nazca. Después se realizó un primer boceto a mano alzada solo en base a la percepción estética y de lo que se quería obtener como primera idea. A lo largo de nuestro teaser, se quiso interpretar la estética artística que vaya bien reflejada de toda la investigación que se realizó previamente.

La historia de todo nuestro guión tiene diversos espacios y varios personajes, pero para el final del teaser se escogió un solo espacio. A continuación, se mencionara dicho espacio. Además, cuál fue el proceso de crear cada personaje, colores y más.

ESPACIOS

- **CUEVA**

Se eligió este espacio ya que creemos que es uno de los más importantes . El significado de la cueva es que tiene un lado del mito , los hombres repueblan el mundo . El mundo se repuebla una vez que los hombres salen de las cavernas a pedido de Wiracocha y así se forman los 4 suyos.

Una cueva porque es la conexión entre los mundos andinos. Se supone que hay 3 mundos los cuales están conectados entre sí pero están conectados por cosas muy específicas. Por ejemplo, el mundo de abajo se comunica con el mundo del medio a través de las cuevas y ríos. Mientras que el mundo del medio se conecta con el mundo de arriba a través del arcoíris y las montañas. El crecimiento de Qari, como la cueva, podría representar la salida del útero materno.

PERSONAJES

- **QHARI**

A partir de esto y con toda la información recopilada en la previa investigación, se realizó un perfilamiento más detallado en los bocetos de cada personaje. Qhari, el personaje principal, es un hombre hecho de arcilla, gordito, pequeño, torpe y frágil, pero al mismo tiempo posee una determinación (alma) muy fuerte lo que lleva a dejar de lado sus limitaciones físicas para cumplir con sus deseos.

QHARI YAKUYAY



Material



Cuerpo

- **PACHAMAMA**

Pachamama es una papa huayro gigante con rostro, llena de brotes siendo dos de ellos los que le sirven de brazos, y extremadamente vieja.

El Hombre de Barro

PACHAMAMA



PERSONAJES| PACHAMAMA



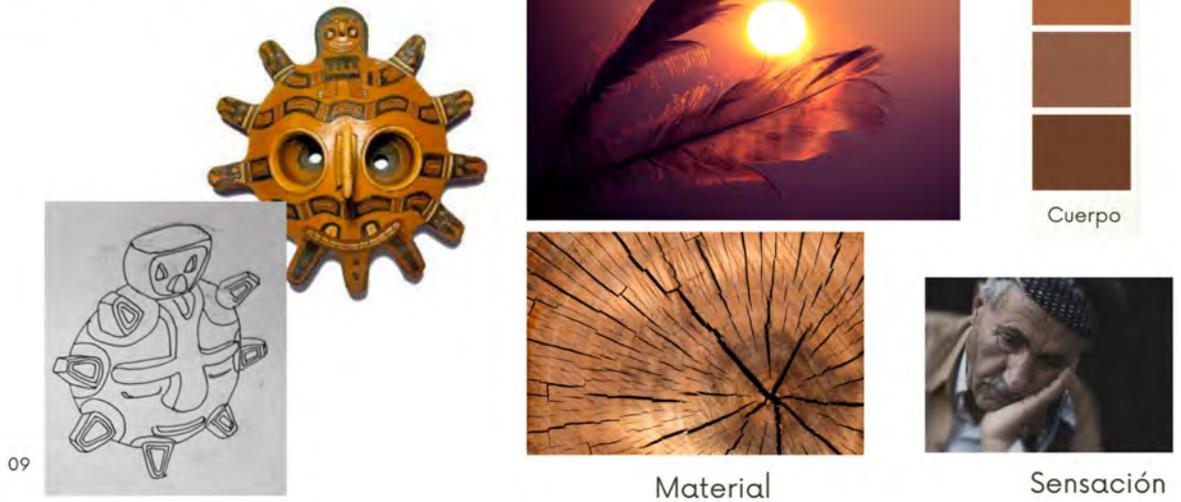
Cuerpo



- **WIRACOCHA**

Wiracocha es un enorme sol extremadamente anciano y cansado con rayos cuadrados.

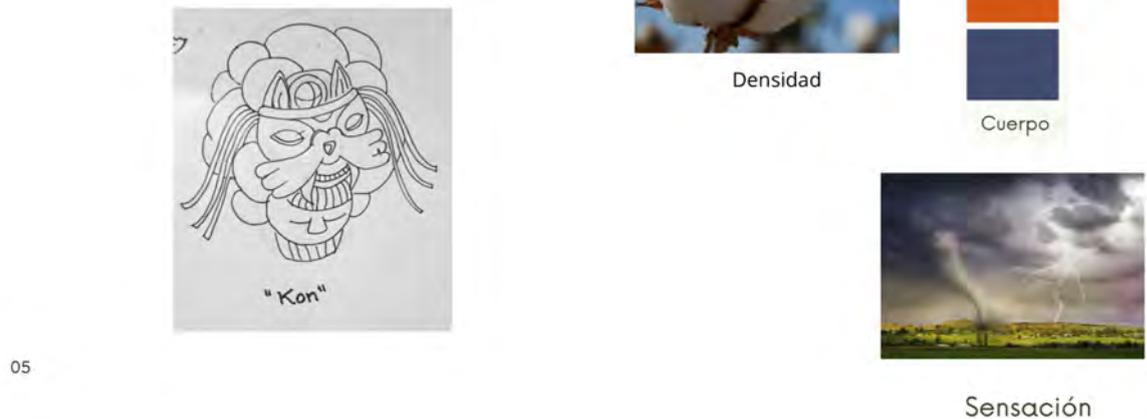
WIRACOCHA



- KON

Kon es un ser con forma de nube, intangible, incontenible, voluble e incontrolable con una máscara felina (puma andino).

KON



- LOS SIRVIENTES DE KON

Los sirvientes de Kon son seres con forma de camarón, completamente duros en el exterior pero sumamente blandos en el interior, poseen una armadura impenetrable de quitina; solo pueden morir cuando se les destruye el alma ubicada en la frente que les sirve de ojo.

SIRVIENTES DE KON



- **GIGANTES DE PIEDRA**

Gigantes de piedra son colosos de piedra, extremadamente poderosos físicamente, muy orgullosos, crueles y obsesionados con la construcción de maravillas para lo que necesitan constantemente nuevos terrenos en los que construir, esto los lleva a someter otras razas a las que consideran inferiores; suelen coleccionar las cabezas de sus enemigos y llevarlas consigo en sus ropas.

GIGANTES



5.5. Dirección de fotografía

La propuesta de fotografía incluye dos principales motivos de relación, la intimidad del protagonista con ambas figuras parentales, la papa y wiracocha; además de la sensación de

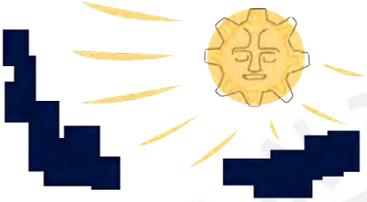
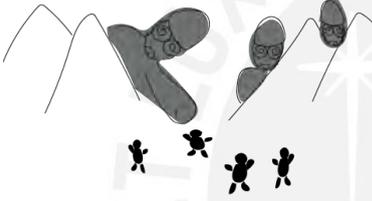
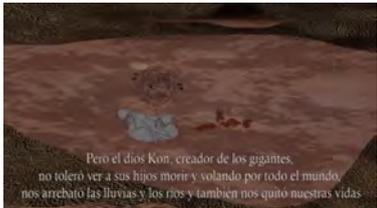
desolación que emana el ambiente gigante al lado del personaje principal quien es pequeño en comparación. Los encuadres se rigen por estos principios y la relevancia de estas breves interacciones. Por otro lado la iluminación es netamente diegética, incluyendo los contrastes que se van dando por las presencias tacitas de dos personajes.

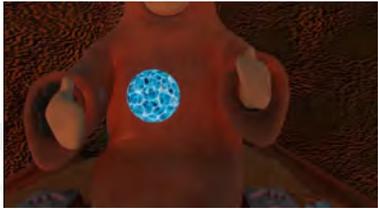
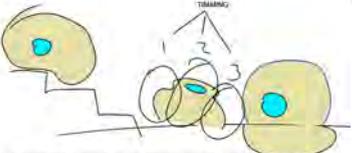
La luz roja está ligada al Ukhu Pacha o mundo bajo dentro de la cueva donde duerme Qhari y se encuentra la papa, claramente ligada al entorno de lava, pero al mismo tiempo ligada a la calidez de la figura maternal que representa la papa y con tonos de marrón, ya que la misma papa también representa a la pachamama o madre tierra, pero en su modo encerrado ya que no se encuentra en el Kay Pacha o mundo “de aquí” sino en el área donde pertenecen los espíritus malos.

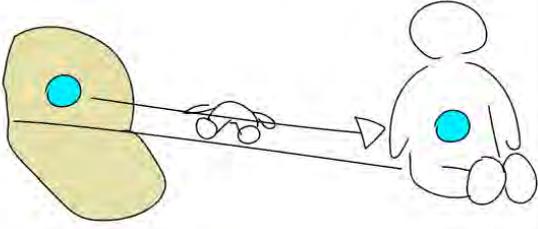
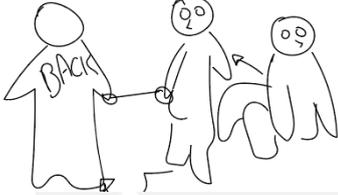
Por otro lado, Wiracocha tiene un leit motiv visual de luces frías, no solo denotando rasgos de personalidad fría y generando una sensación de intranquilidad en el espectador ya que no es una luz blanca celestial, sino tonos celestes oscuros que pueden generar contrastes con las paletas de los ambientes planteados. Al mismo tiempo, las luces frías hacen también referencia algo superior, relativamente espiritual y translúcido, ya que Wiracocha se encuentra en el Hanaq Pacha o mundo de arriba.

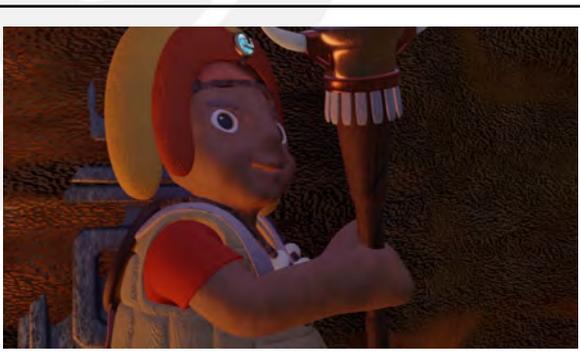
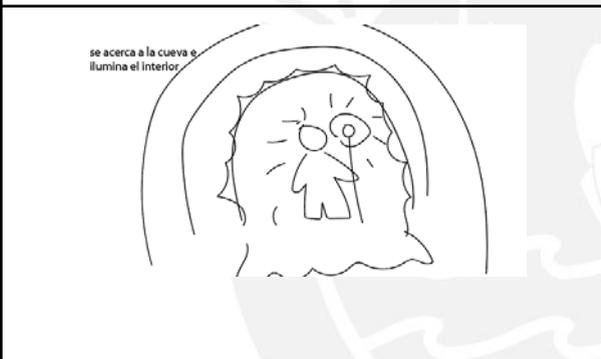
Este contraste mencionado previamente no es más que una mera evidencia de los orígenes de Qhari Yakuyay a través de la luz que lo alcanza. Ya que el protagonista ha nacido del barro de la tierra y se ha mantenido firme a través del calor natural, él es un hombre de barro con forma definida, tal como una vasija, y no como un ser viscoso o que derrame su propio material interno.

Storyboard - Comparación con el Teaser.

STORYBOARD	TEASER
	 <p data-bbox="948 551 1251 591">Débiles... Nosotros, los hombres de barro siempre hemos sido los más débiles de entre todas las razas...</p>
	 <p data-bbox="954 797 1203 837">La sabiduría fue el regalo de Wiracocha, padre de todos los dioses, y con esa sabiduría crecimos.</p>
	 <p data-bbox="963 1043 1225 1084">Pero al ser débiles nada pudimos hacer frente a los antiguos gigantes que nos arrebataron todo.</p>
	 <p data-bbox="948 1290 1241 1346">Nuestro creador Wiracocha sufría al vernos morir de esta manera y desde el cielo nos envió su ceño sagrado que fertilizaba toda nuestra tierra.</p>
	 <p data-bbox="963 1536 1230 1592">Así llegó Qhari Yakuyay, nacido del barro y del sol portando el ceño de nuestro padre contrario a los gigantes en enormes montañas.</p>
	 <p data-bbox="927 1783 1267 1839">Pero el dios Kon, creador de los gigantes, no tolero ver a sus hijos morir y volando por todo el mundo nos arrebató las lluvias y los ríos y también nos quito nuestras vidas.</p>

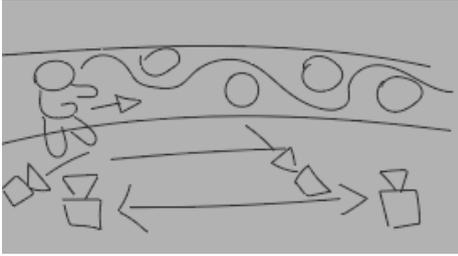
	 <p>Qhari Yakuyay hizo de todo para que no muramos, pero la fuerza de Kon fue mayor y pudo más.</p>
	 <p>Debilitado Qhari Yakuyay, nos guió de vuelta hacia lo más profundo de las cavernas para esperar su retorno.</p>
	 <p>Desde entonces aquí dormimos, esperando nuevamente el llamado de nuestro padre Wiracocha.</p>
 <p>LA PUPA BRILLA Y EL ALMA SALE DEL CANTARRO</p>	
 <p>LUEGO DE REGRESAR AL PLANO 6, SIGUE ESTE PLANO DONDE LA ESFERA COMIENZA SU RECORRIDO POR LAS ESCALERAS, PRIMERO UN PLANO CONTRAPECADO LUEGO NORMAL Y LUEGO PICADO MIENTRAS SE LE VE ALEJARSE</p>	
 <p>LOS JARRONES Y CUERPOS DE HOMBRES BARRO TIRADOS SON REBELADOS A TRAVÉS DE LA LUZ QUE EMANA LA ESFERA. LOS JARRONES Y CUERPOS SON 3D POR LO QUE NO PERDEN TRIDIMENSIONALIDAD. LAS PAREDES Y PISO SON 2D</p>	 

	
<p>LA ESFERA SE METE EN LA BARRIGA DEL HOMBRE BARRO Y SE ABREN SUS OJOS</p> 	
<p>EL HOMBRE DE BARRO SE PARA Y LE DA LA ESPALDA A LA CÁMARA, PARA ADMIRAR AL CAMINO QUE RECORRIÓ LA ESFERA Y EL ALTAR DONDE SE UBICA LA PAPA. ENTONCES SE REALIZA UN ZOOM OUT QUE LO UBICQUE COMO PEQUEÑO EN COMPARACIÓN CON EL ESCENARIO. EL HOMBRE DE BARRO DA UN PASO Y SE CORTA EL PLANO</p> 	
<p>EL HOMBRE DE BARRO ACERCA SU MANO A LA DE LA PAPA Y LA PONE EN SU PECHO</p> 	
<p>PLANO DE TRANSFORMACIÓN se mira a sí mismo y luego camina hacia la papa en el piso</p> 	



INICIO SECUENCIA PROFECÍA





ET LUX IN TEA
MCM



Esto a comparación del Storyboard original para la realización de un teaser que incluyera las dos primeras escenas del guión, y no como lo presentado previamente que son ambas escenas pero resumidas. Las siguientes imágenes son netamente el storyboard trabajado a fines de completar dos escenas y esbozar los detalles que se podrían tomar a consideración con mayor tiempo de realización y un equipo técnico que pueda manejar el programa 3d.

Storyboard (leer izq a der)

Secuencia 1

PLANO CERRADO QUE ENFOCA SOLO A LA FLOR Y QUE SE AGRANDA CUANDO LLEGA AL PISO

ZOOM OUT

BRAZO DE LA PAPA SE MUEVE EN ESTE PLANO Y POR CORTE SE VA AL SIGUIENTE PLANO la flor cae en la mano de la papa que está reclmada en el tronco

zapallo locha machito (cantaros de agua y)

Floras muertas

con corte

1. abra ojos
2. mira a su mano, abajo a la derecha del encuadre

el zapallo locha está más cerca de la cara de la papa (burbuja) y esto hace que se le obstruya la vista cambia de foco, primero en la mano y segundo en el zapallo

PLANO MEDIO DE LA PAPA ACERCANDO EL ZAPALLO A SU PECHO Y EL ZAPALLO SE ILLUMINA Y EL PECHO DE LA PAPA TAMBIEN Y LUEGO AMBAS SE APAGAN, DEJANDO VER QUE ALGO A LOS PIES DE LA PAPA TAMBIEN SE HA ILLUMINADO. LA PAPA MIRA HACIA ABAJO

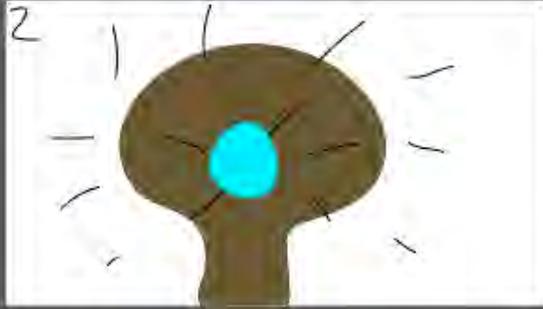
3/4

Salto de ojo/control

Papa

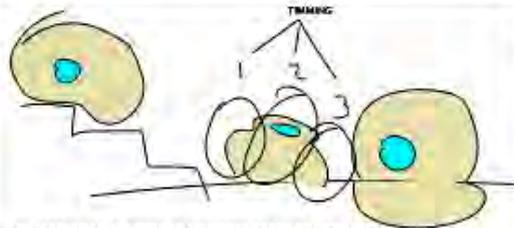
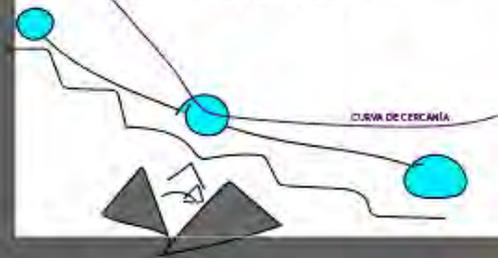
EN ESTE SENTIDO, LA PAPA VIERTI EL AGUA EN EL BÁCULO Y EL ALMA SALE DE LA CABEZA DEL BÁCULO CUANDO EL AGUA LLEGA A ESTA Y SE EMPREZA A MOVER FUERA DE CUÁDRIO

Invento del Plano 6



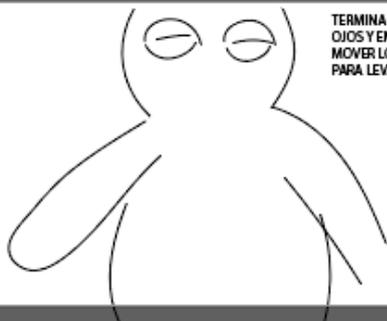
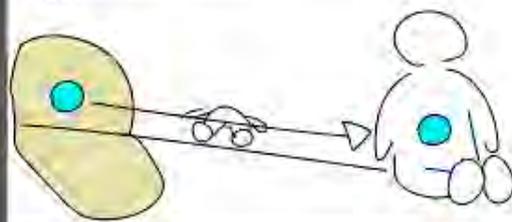
PANEO

LUEGO DE REGRESAR AL PLANO 6 SIGUE ESTE PLANO DONDE LA ESFERA COMIENZA SU RECORRIDO POR LAS ESCALERAS, PRIMERO UN PLANO CONTRAPLICADO, LUEGO NORMAL Y LUEGO PICADO MIENTRAS SE LE VE ALEJARSE



LOS JARRONES Y CUERPOS DE HOMBRES BARROTRADOS SON REBELADOS A TRAVÉS DE LA LUZ QUE EMANA LA ESFERA, LOS JARRONES Y CUERPOS SON 3D POR LO QUE NO PERDEN TRIDIMENSIONALIDAD. LAS PAREDES Y PISO SON 2D

LA ESFERA SE METER EN LA BARRIGA DEL HOMBRE BARRO Y SE ABREN SUS OJOS



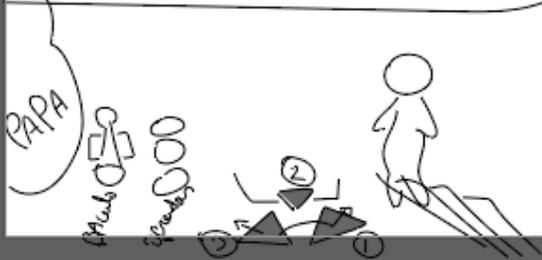
TERMINA DE ABRIR LOS OJOS Y EMPIEZA A MOVER LOS BRAZOS PARA LEVANTARSE.

EL HOMBRE DE BARRO SE PARA Y LE DA LA ESPALDA A LA CÁMARA, PARA ADMIRAR AL CAMINO QUE RECORRIÓ LA ESFERA Y EL ALTAR DONDE SE UBICA LA PAPA. ENTONCES SE REALIZA UN ZOOM OUT QUE LO UBIQUE COMO PEQUEÑO EN COMPARACIÓN CON EL ESCENARIO. EL HOMBRE DE BARRO DA UN PASO Y SE CORTA EL PLANO



PANEO

EL HOMBRE DE BARRO ENTRA A PLANO MIENTRAS SUBE LAS ESCALERAS LA CÁMARA ESTÁ CERCA AL PISO Y SIGUE AL HOMBRE DE BARRO MIENTRAS SE ACERCA A LA PAPA Y EL ALTAR



En este plano: el hombre de barro levanta la cabeza mirando a la papa la papa baja los brazos e inclina la cabeza







Ya visto el desglose de fotografía, pasaremos al detalle de la animación. Ya que la misma persona se encargó de ambas áreas, se busca complementar la información con la perspectiva del área de animación.

Para la realización de este cortometraje se decidió trabajar en Blender, un programa de animación en espacios 3D, que puede utilizarse para tanto animación 3D, animación 2D, así como para efectos especiales (VFX), sean estos fotorrealistas o no, ya que el sistema permite simulaciones de fluidos, cabello y materiales no sólidos. A partir de esto, a continuación el desglose de animación principal.

Ya que se ha caracterizado a Qhari Yakuyay como un personaje medianamente torpe luego de despertar de su estado inanimado, este mismo tiende a tener movimientos duros, imitando a personajes animados de stop motion y los shows de marionetas como topo gigio¹³. Esta idea

¹³ [The World of Topo Gigio \(1961\) - IMDb](#)

se mantiene a lo largo del primer acto del cortometraje, posteriormente se busca agilizar sus movimientos durante el segundo acto y al final de este cuando se decime su fuerza, regresar a una interpretación del dolor a través de sus expresiones faciales y su cuerpo en guardia hacia el brazo que pierde.

Por otro lado, personajes como la papa, los gigantes y los camarones tienen movimientos menos detallados pero no tan bruscos como el protagonista. Wiracocha no realiza mayores movimientos en el cielo, más que su rotación de sol y rol de fuente de iluminación. Mientras que Kon si se moverá en un ritmo irregular debido a su forma de nube, esto haciéndolo medianamente rápido, al menos más que Qhari Yakuyay durante el segundo acto.

Nuestra propuesta visual incluye la creación de personajes 3D para darles textura a los elementos naturales que queremos que representen. Por ejemplo, en el caso de esta referencia (Spring), la niña tiene gran detalle de textura en su cabello, al igual que su perro mascota. Así como referenciar el uso de nubes dentro del corto para la creación del personaje de Kon, quien podría ser creado en combinación de elementos de efectos especiales (partículas) y shaders 2d dentro del mismo programa.

[Spring - Blender Open Movie - YouTube](#)



Ya vista la propuesta de animación de personajes, la animación de cámaras buscará capturar de manera amplia los movimientos según la propuesta de fotografía y la animación de escenarios como estados elementales del tiempo busca ser lo más simple posible, para no estresar visualmente al espectador con fotorrealismo agregado al 3d. Ya que este proyecto es una animación y no busca imitar la realidad por sí misma, sólo las sensaciones de esta son visibles en las texturas. El cambio de día a noche se dará de pequeñas elipses en el fondo realizadas en grease pencil, espacio 2d del programa Blender y que tiene alto control del material 2D en un espacio 3D y se pueden componer ambos en un mismo archivo y con mayor versatilidad para la iluminación.

5.6. Edición

El montaje del cortometraje tenderá a ser lineal y en orden cronológico, en cuanto al prólogo de nuestra historia, el contenido de esta, y los momentos posteriores a los cuales se vean en la profecía del mural. Ya que la profecía cubre hasta la mitad del tercer acto del guión, el desenlace será extendido a pesar de contener pocas acciones, esto para dar énfasis a la sensación de ambas dolor trágico y cumplimiento del deber que experimenta Qhari; y el final será un recorrido en inversa del recorrido del protagonista, sin este, pero a través de todos los escenarios que se observan a lo largo del corto.

5.7. Diseño sonoro

Como es una animación ambientada en la época preinca del Perú se ha decidido que el mayor porcentaje de los sonidos, efectos sonoros y música sea autóctona y la que se tocaba o reproducía con los instrumentos musicales de las culturas preincaicas del Perú.

Para ello, se ha investigado los instrumentos empleados en las culturas. Para poder traer a la vida a sus sonidos correspondientes, que en un inicio son teoría y restos arqueológicos. Se ha buscado a arqueólogos musicólogos que sepan cómo reproducir el sonido en estos instrumentos milenarios. Así se encontró a José Vitancio, arqueomusicólogo, que recrea los instrumentos, vasijas silbadoras, ocarinas, flautas, quenas, pututus, entre otros, y los hace sonar e inclusive crea música a partir de ellos.

Asimismo, se plantea que ciertos personajes como el Dios Wiracocha, la Pachamama o el cetro de Qhari cuando se ilumina tengan un sonido específico solo para ellos, de modo que al escucharlos se asocia al personaje. También, se han realizado foleys para algunos ambientes sonoros como cuevas y algunos otros sonidos como los pasos de qhari (que es una vasija de cerámica) sobre diferentes suelos.

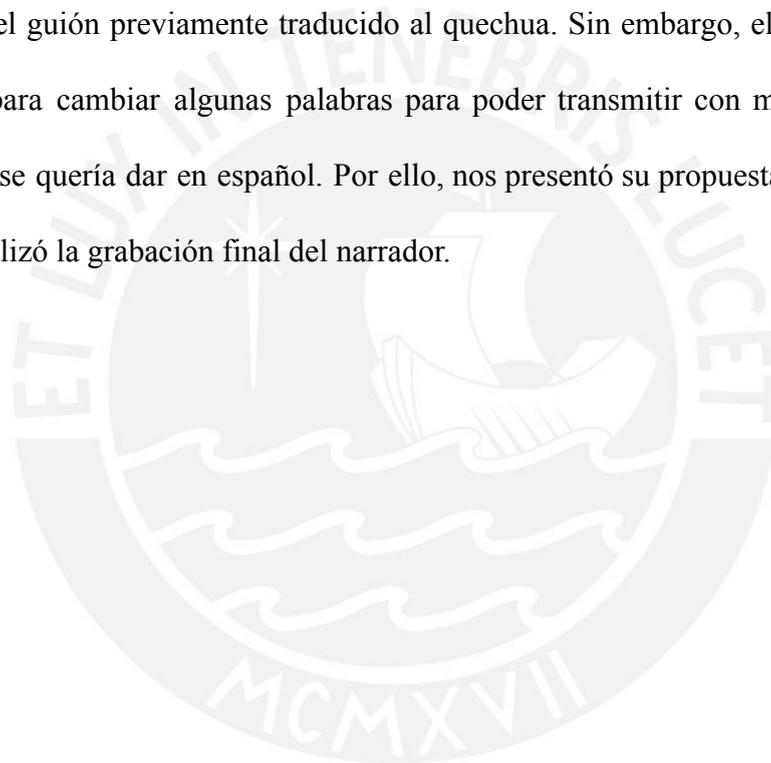
Por otro lado, se emplearán sonidos y/o efectos de sonido actuales para momentos específicos como el sonido de la energía del alma de qhari, ya que estos sonidos no se pueden lograr mediante los instrumentos precolombinos.

En síntesis, el sonido que prima son los sonidos que se escucharon en la época preinca acompañado de algunos sonidos y ambientes sonoros actuales. Es una simbiosis de culturas antiguas y modernas que se juntan para traer a la vida al universo del Hombre de Barro a la actualidad.

5.7.1. Grabación de voces

Por el momento como solo se ha realizado el teaser del cortometraje solo se ha grabado la voz de uno de los personajes de la historia, es decir, el narrador. El señor Henry Borda es quien presta su voz para introducir la historia y dar a conocer al espectador el mundo de los hombres de barro.

El señor Henry Borda trabaja como actor de doblaje, es quechua hablante de la variedad de Cusco Collao y tiene los equipos necesarios para la grabación en su domicilio. En primer lugar, se le dio el guión previamente traducido al quechua. Sin embargo, el señor Borda nos pidió permiso para cambiar algunas palabras para poder transmitir con mayor fidelidad el significado que se quería dar en español. Por ello, nos presentó su propuesta de la traducción y con esta se realizó la grabación final del narrador.

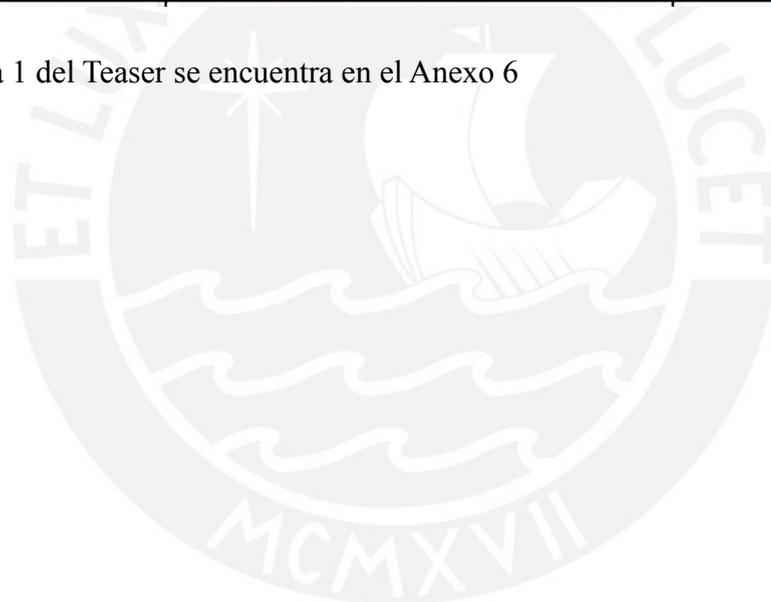


El día de la grabación el señor Borda, al igual que los demás integrantes del rodaje contaban con el guión tanto en español como en quechua y el actor se encontraba en un espacio silencioso y adecuado para la grabación. Para una mayor facilidad y comprensión, se separó la primera escena por frases. De modo que cada frase se grababa en quechua en primera instancia tres veces y de ser necesario, por una mala pronunciación, cambio en la entonación, ritmo u otro, se repetía la frase más veces. En el script se puede observar que se tienen tres columnas, el texto en español, el texto en quechua y las veces que se repitió dicha frase. Asimismo, en la primera columna se tienen algunas palabras resaltadas de amarillo, ello se debe a que esas palabras no existen en quechua y al traducirla se emplea otra similar o una que transmita el mismo significado. Segundo, en la columna de quechua hay algunas frases que son muy complicadas o largas, entonces esa frase se dividió en dos y el actor, Henry Borda, grabó por separada la frase. Por último, en la tercera columna que se llama SONIDO dice “Toma 1 2 3”, los números son la cantidad de veces que se repitió la escena, también en esta columna están escritas algunas observaciones. Los números en negrita son las versiones que durante la grabación sonaron bien y los resaltados en amarillo son los que el director señaló como la mejor versión.

ESCENA 1: INT.CUEVA DENTRO DEL MISTI (UKU PACHA) . DIA 1.

ESP	QUECHUA VARIEDAD CUSCO COLLAO	SONIDO
1 Débiles... Nosotros, los hombres de barro siempre hemos sido los más débiles de entre los clanes	Pisi kallapayuq... nuqayky <u>туру runakunaqa</u> , pisi kallpayuqmi kaiky llapan <u>ayllukunamanta</u> .	cambio orden toma 1 2 3
2 La sabiduría fue el regalo de WIRACOCHA, padre de todos los dioses, y con esa sabiduría crecimos.	<u>Wiraguchan</u> quanqu <u>yachaykunata</u> , paymi llapan apukunaq taytan, chay <u>yachaykunawan</u> <u>nuqayku wiñayku...</u>	toma 1 2 3 4 5

Script de Escena 1 del Teaser se encuentra en el Anexo 6

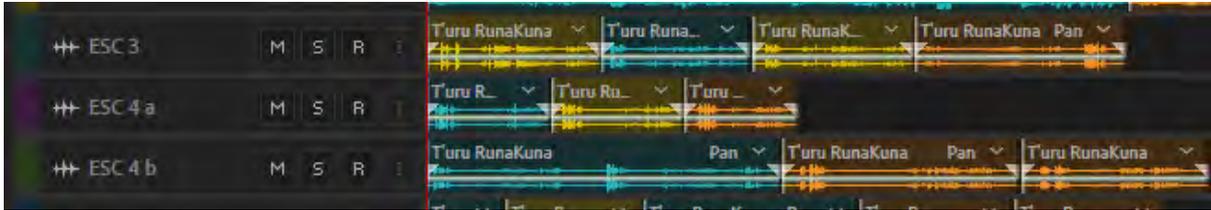


5.7.2. Edición sonora

Esta lógica de separar por colores la versión que queda también se usó en el programa de Audition, programa para editar el sonido, para escoger finalmente el audio del narrador que quedaba para cada parte de la escena. En el primer track o pista se tiene una versión que grabó el actor de todo el guión de corrido en quechua, esta versión la grabó al final del rodaje. Luego en los siguientes tracks o pistas se encuentran las frases con los nombres que se les dio en el script (ESC 1, ESC 2 , ESC 4 a, ESC 4 b, etc). Finalmente, el track 13 es la pista donde se encuentra todas las versiones que quedan de cada frase en el orden de tiempo correspondiente.



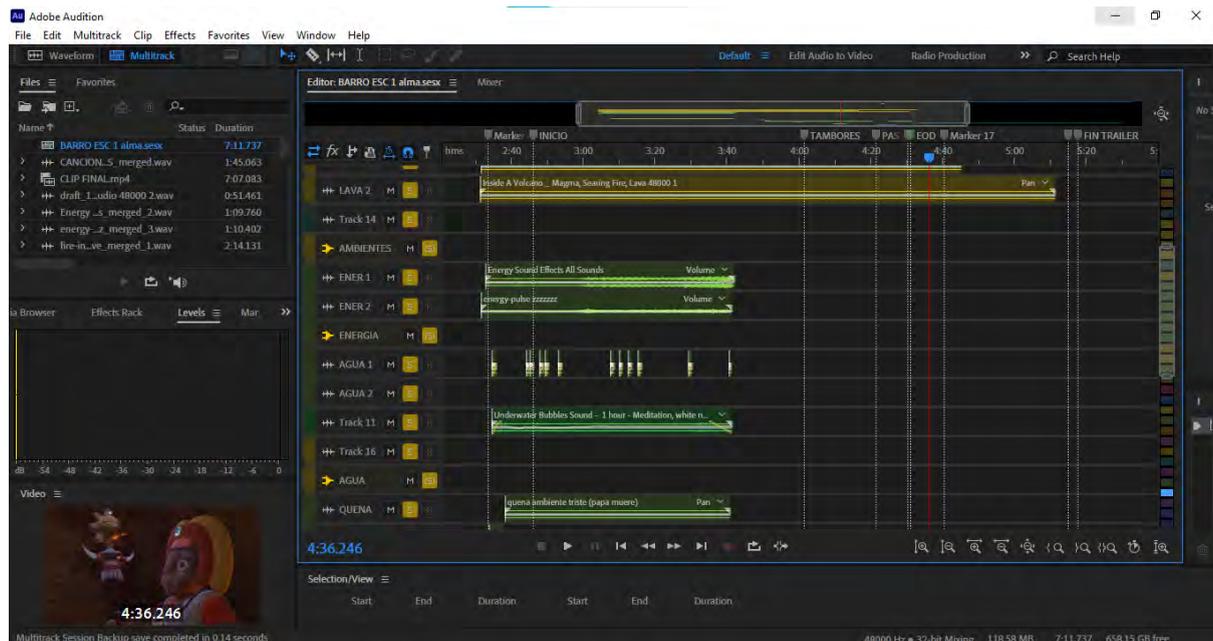
Asimismo, en las pistas del medio, el color verdoso es el color del material que no queda. El color amarillo es para las tomas que están bien grabadas, con buena pronunciación y entonación. Por último, el color naranja es para las tomas que quedan definitivamente.



Por otro lado, para la sonorización se emplearon los sonidos de los instrumentos reales del señor José Vitancio, arqueomusicólogo, extraídos de sus videos de youtube. También, se emplearon sonidos y efectos sonoros de galerías para complementar algunas partes. De igual manera, se usó algunos foleys de ambientes, como el de la cueva del balneario de Santa Rosa.



Por último, al momento de trabajar la edición sonora se tenía la vista previa de la animación en la parte inferior izquierda y las pistas a la derecha. De modo, que se pueda sonorizar y visualizar lo que sucede en la escena. Asimismo, se emplearon marcadores para saber dónde empieza y termina determinadas acciones. Por último se procedió a colocar efectos, ajustar volúmenes y sincronizar todo el material.



5.7.3 Musicalización

Para la musicalización se tiene planeado contactar con el señor José Vitancio, arqueomusicólogo cusqueño, para que con sus instrumentos nos pueda componer algunas canciones o realizar la música para el cortometraje. Como se mencionó anteriormente, el señor Vitancio es un arqueólogo musicólogo que ha recreado los instrumentos preincas e incas con la característica de que estos funcionan y sabe cómo tocarlos.

Para la musicalización se plantean usar netamente los instrumentos pertenecientes a las culturas de la región andina. Que la música tenga el ritmo y melodía de las canciones nativas del país, de modo que la musicalización del corto sea reconocible como peruana.

6. Sostenibilidad

6.1 Plan de difusión, distribución y comercialización

Uno de los objetivos que se tiene como grupo sobre el cortometraje, es poder llevarlo a las mentes de muchas personas, así con ello que se identifiquen con el personaje principal. Con esto en mente, se quiere comenzar una estrategia de **difusión** a través de diversos medios, algunos de estos, contados desde la perspectiva de los mismos personajes, así poniendo al cortometraje un cierto guiño del uso de la transmedia para atraer al público:

- **Blog:** Qhari, personaje principal de la historia, ya junto a su padre Wiracocha, cuenta en un blog semanalmente y desde su punto de vista cómo fue el llegar a derrotar a Kon y lograr salvar a sus hermanos, dando vida a la tierra.
- **Redes sociales:** se pretende la difusión del cortometraje por redes sociales en primer lugar desde el proyecto en general; la preproducción, desarrollo, post producción y distribución en diversos festivales. Para ello, se comenzará con una campaña de intriga sobre la supuesta leyenda peruana de los hombres barro (leyenda propia del proyecto).

Además, como ya se mencionó, se pretende llevar a cabo, de acuerdo al cronograma propuesto (ver Anexo 4), la **distribución** del cortometraje y principalmente, para conseguir financiamiento para su desarrollo, del teaser que posteriormente será mejorado y construido de manera más profesional, para ello se optó por apuntar a festivales nacionales e internacionales:

Nacional:

- **Festival de cine de Lima PUCP:** el presente festival el cual tiene como objetivo dar a conocer a nuevos talentos de diferentes universidades, en la categoría *Zona Joven*, sería para el proyecto una primera gran oportunidad para mostrar a jóvenes amantes de lo audiovisual, el proyecto y poder con ello obtener retroalimentación y poder llevar el cortometraje a la mente de las personas.
- **Festival de cine universitario Render:** la Universidad San Marcos, da la oportunidad a jóvenes talentos de exhibir de forma gratuita sus proyectos y así poder promover y fortalecer los espacios de formación de cine en la comunidad universitaria, una oportunidad para poder mostrar el cortometraje a colegas y profesionales.
- **Mi primer festival:** con diversas categorías y amantes de los cortometrajes de animación, este festival busca premiar y difundir productos audiovisuales que están especialmente dirigidos a niños y adolescentes. Siendo así para el proyecto un gran paso para estar presentes en el público al que apunta el cortometraje.
- **Semana del Cine | Universidad de Lima:** evento realizado en el mes de noviembre, busca crear un espacio de exhibición de proyectos nuevos y propicia el encuentro con profesionales del medio, para hacer una buena distribución del cortometraje con diferentes públicos, se considera que es una buena oportunidad.

Internacional: en esta categoría, se tiene en cuenta diversos festivales a los cuales sería pertinente postular con el objetivo de llevar a más lugares del mundo la narrativa del cortometraje, en esta lista se exponen festivales latinoamericanos y del resto del mundo, de los cuáles estos son algunos de los que se tiene contemplado postular tomando siempre en consideración los tiempos y requisitos de cada uno.

Latinoamericanos:

- **Lima Alterna Film Festival (Perú):** festival con apenas dos años en el mercado pero gran acogida, es realizado en el mes de septiembre y construye la posibilidad de llevar el cortometraje a un público internacional, apasionado por el cine de autor e independiente.
- **Festival de cine internacional de Guayaquil:** festival internacional que cuenta con categorías para cortometrajes universitarios, tiene el objetivo de, al cortometraje ganador, llevarlo de la mano a una exhibición de talla internacional. La inscripción a este festival tiene un costo que sería visto en el presupuesto estimado para tal fin.
- **Festival REC - Festival de estudiantes de artes audiovisuales de Universidades Públicas y Privadas (Argentina):** festival realizado en el mes de agosto, tiene como objetivo el promover la exhibición de cortometrajes universitarios, cuenta con una categoría de proyectos audiovisuales latinoamericanos.
- **Festival de Cortos de Bogotá - BOGOSHORTS (Bogotá):** festival realizado en el mes de diciembre, cuenta con una categoría de cortometrajes de animación y es además calificador oficial a los Premios Óscar y los Premios Goya.
- **Animayo | Festival de animación, efectos visuales y videojuegos (España):** festival calificador para los Premios Óscar en la categoría de cortometraje de animación, tiene como objetivo potenciar el desarrollo creativo y las producciones, definitivamente una gran oportunidad para que el cortometraje pueda ser conocido por el público.
- **Festival Internacional de Animación Ajayu (Perú):** celebrado en el mes de septiembre y octubre, es una gran oportunidad tanto nacional como internacional, tiene como objetivo mostrar producciones animadas y manifestaciones culturales ancestrales como es el tipo de proyecto aquí presentado.

Resto del mundo (soñando en grande):

- **Premios Quirino de la Animación Iberoamericana:** celebrado en el mes de mayo, con el objetivo de dar a conocer el talento de la animación, es un buen espacio para poder distribuir el cortometraje y dar a conocer a un público más extenso.
- **Pixelatl (México):** cuenta con diversos concursos que promueven la visibilidad de los cortometrajes y series de animación, dando oportunidad de desarrollo, encuentro de productoras para conseguir coproducciones y reconocimiento en grandes empresas como Cartoon Network. Es una gran oportunidad para el proyecto ser parte de Pixelatl en la etapa de desarrollo y poder conseguir un adecuado feedback para seguir realizando el cortometraje.
- **Holland Animation Film Festival (Países Bajos):** celebrado en los meses de marzo y abril de cada año, busca potenciar cortometrajes de animación al mundo entero y muestra el talento emergente.
- **Ottawa International Animation Festival (Canadá):** con muchos años de trayectoria en las artes, este festival es uno de los más grandes de la animación, exhibe productos de animación y contiene workshops; exclusivo para productores y estudiantes de animación.
- **Anima - The Brussels Animation Film Festival (Bélgica):** celebrado próximamente de manera híbrida de febrero a marzo del 2022, cuenta con la categoría de cortos de animación.

Esta es una lista preliminar de los festivales a los cuales se apunta, pero hay muchos otros que están en mente conforme sea oportuno postular, como por ejemplo: Kraków Film Festival (Polonia), Melbourne International Animation Festival (Australia), Cinanima International Animated Film Festival (Portugal), ANIMAC International Animation Film Festival of Catalonia (España), London International Animation Festival (Londres), Anifilm Film

Festival (República Checa), KLIK Amsterdam Animation Festival (Países Bajos), New York International Children's Film Festival (Estado Unidos), Annecy International Animated Film Festival (Francia), Stuttgart Trickfilm International Animated Film Festival (Alemania), Animafest Zagreb Film Festival (Croacia), Fantoche International Animated Film Festival (Suiza), Anima Mundi Film Festival (Brasil), entre otros.

Además, se pretende buscar formas de comercialización del cortometraje, empezando con realizar talleres para niños y niñas en donde ellos mismos puedan hacer su versión animada de Qhari y con ello aprendan animación básica. Se pretende también, realizar campamentos para niños y niñas en donde algunas de las actividades será realizar con cerámica hombres de barro, una versión de stop motion del cortometraje y pequeños cursos de animación. Seguido de esto, se pretende comercializar en un material físico, peluches y figuras de acción de los personajes del cortometraje para que niños y jóvenes puedan coleccionarlos, esto de la mano de asociaciones que se harían con empresas.

Adicionalmente, se pretende presentar el cortometraje en museos y centros culturales para promover su visualización, en un principio esto sería de forma gratuita para luego cobrar una mínima cantidad de dinero en las exhibiciones. Por otro lado, también se busca que sea exhibido en espacios académicos como colegios y universidades. Finalmente, se buscarían festivales y espacios en donde se pueda obtener financiación y sustento económico, como son:

- **Festival Cortos de Vista:** festival realizado en la ciudad de Lambayeque, cada mes de octubre de cada año, pretende crear un espacio para que jóvenes cineastas puedan mostrar sus cortometrajes y así distribuirlos, además cuenta con un incentivo de financiamiento para el cortometraje ganador.

- **CORTO IPe:** Canal nacional (canal 5 TV PERÚ) que exhibe al público objetivo esperado para el cortometraje. Resalta además la identidad peruana, que es el objetivo que *Turumanta runa* quiere cumplir. Finalmente, por ser un cortometraje con diálogos en el idioma quechua, muchos niños y jóvenes quechuahablantes podrán verse reflejados en el personaje y conocerán una animación hecha para ellos.
- **Dirección del audiovisual, la fonografía y los nuevos medios (DAFO):** programa del Ministerio de Cultura del Perú, contiene una convocatoria de estímulos económicos para proyectos de cortometraje que es donde principalmente se quiere conseguir financiamiento para el desarrollo del proyecto.

7. Reflexiones finales

Dentro del trabajo realizado y los objetivos propuestos, se concluye que aún no comprobados, el inicio del proyecto realizado como teaser ha cumplido las expectativas del trabajo de animación y storytelling visual y sonoro, ya que se logra retratar los aspectos importantes de la expresividad del medio y técnica elegida. Sin embargo, esto no es motivo de cerrar el proyecto, ya que aún falta desarrollar más a futuro e implementar más detalles de la producción que se evidencian en la investigación. Este proyecto como desde un inicio se planteó en clase y fuera de ella, es una carrera a largo plazo, que se ha pauteado a lo largo de los siguientes 2 años. Por ello aún se busca mejorar los aspectos narrativos, como completar el guión y mejorar las técnicas de animación, así como componer mejor el diseño sonoro para el cortometraje.

8. Referencias Bibliográficas

Canal José Vitancio Umeres (22 enero del 2021) *Pututus y Trompetas Precolombinas Réplicas*. [Archivo de Vídeo] Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=WTc39J3p0dw&t=4s&ab_channel=JoseVitancioUmeres

Canal Movistar Plus Perú. (2013, 24 de septiembre). *Prueba de sonido - Instrumentos pre-hispánicos*. Youtube. Retrieved 10 10, 2021, from

https://www.youtube.com/watch?v=q8FqSceOxTw&t=243s&ab_channel=MovistarPlusPer%C3%BA

Canal Museo Chileno de Arte Precolombino (20 mayo del 2021) *Descifrando la música precolombina: Instrumentos sonoros de Sudamérica*. [Archivo de Vídeo]. Youtube.

<https://youtu.be/L2h0Si4dHkk>

Sanchez, C. (2015, 05). Los primeros instrumentos musicales precolombinos la flauta de pan andina o la “antara”. *Arqueología y sociedad*, 29.

<https://doi.org/10.15381/arqueolsoc.2015n29.e12241>

Traducción Argentina de la Biblia. (1990). Libreria Editrice Vaticana.

https://www.vatican.va/archive/bible/genesis/documents/bible_genesis_sp.html#top

Tilke, Y. (2018, 03). Monte Olimpo: El día en que tres valientes desafiaron a los dioses griegos. *La voz de Galicia* [Periódico virtual].

<https://www.lavozdeg Galicia.es/noticia/informacion/2018/08/02/105-anos-dia-tres-valientes-desafiaron-dioses-griegos-escalando-monte-olimp/00031533201208426659438.htm>

htm

Luna, M. (2002). Cosmovisión andina en el relato Warma Kuyay de José María Argueda.

Sincronía, año 7, número 22. Centro Universitario de Ciencias Sociales y Humanidades. Universidad de Guadalajara, México.

<http://sincronia.cucsh.udg.mx/arguedas.htm>



9. Anexos

Anexo 1: Guión extendido del cortometraje

T'urumanta runa

"EL HOMBRE BARRO"

ESCENA 1: INT.CUEVA DENTRO DEL MISTI(UKU PACHA). DIA 1.

Dentro de una cueva se alza un templo en forma de tronco piramidal. Ahí, sentada en un trono de piedra, duerme una criatura moribunda, avejentada y seca. Su forma es como la de una PAPA HUAYRO. Su cabeza tiene brotes de hojas saliendo de ella. (la PAPA representa a la PACHAMAMA).

De la PAPA cae una flor en dirección a uno de sus brazos que yace enterrado junto a una cabeza de serpiente esculpida en piedra. Alrededor de la PAPA hay otras flores secas y CÁNTAROS rotos cubiertos de tierra.

La PAPA se levanta al sentir que la flor toca su brazo. En ese instante, se da cuenta que de uno de sus brotes secos está naciendo un CÁNTARO como si se tratase de un fruto.

NARRADOR

(voz en off)

Débiles... Nosotros, los hombres de barro, siempre hemos sido los más débiles de entre todas las razas...

La PAPA mira sorprendida el CÁNTARO y lo extrae con delicadeza.

NARRADOR

(voz en off)

La sabiduría fue el regalo de WIRACOCHA, Padre de todos los dioses, y con esa sabiduría crecimos

La PAPA acerca el CÁNTARO hacia su cuerpo. Su pecho comienza a iluminarse y el CÁNTARO también. Ambos están en sintonía.

NARRADOR

(voz en off)

Pero al ser débiles nada pudimos hacer frente a los ANTIGUOS GIGANTES que nos arrebataron todo...

La PAPA mira hacia abajo. En sus pies hay un pequeño altar de piedra con ofrendas en vasijas de arcilla. Entre las ofrendas resaltan el maíz morado y el spondylus.

En el altar se sostiene horizontalmente el CETRO DEL SOL, un artículo mágico del dios WIRACOCHA. El CETRO está hecho de madera y en la punta tiene la imagen del sol tallado en oro.

NARRADOR

(voz en off)

Nuestro creador WIRACOCHA no soportó vernos morir de esta manera y desde el cielo nos envió su CETRO SAGRADO que fertilizaría toda nuestra tierra

La PAPA inclina el CÁNTARO en dirección al CETRO DEL SOL y descubrimos que está lleno de agua. La PAPA comienza a verter su contenido empezando por la base hasta llegar a la imagen del sol en oro.

La imagen del sol comienza a brillar y desde su interior sale una ESFERA AZUL. La ESFERA es de agua y tiene rayos de luz a su alrededor.

NARRADOR

(voz en off)

Así llegó QHARI YAKUYAY, nacido del barro y del sol... Portando el cetro de nuestro Padre convirtió a los GIGANTES en enormes montañas

La ESFERA desciende hasta llegar a la base del templo.

NARRADOR

(voz en off)

Pero el dios KON, creador de los GIGANTES, no toleró ver a sus hijos morir, y volando por todo el mundo, no solo nos arrebató las lluvias y los ríos, sino también nuestras propias vidas.

El sendero rocoso está rodeado por lava y tierra carbonizada. La ESFERA continúa su camino.

NARRADOR

(voz en off)

QHARI YAKUYAY hizo todo lo que pudo para salvarnos de la extinción, pero la fuerza de KON fue mayor.

La ESFERA avanza por un camino lleno de cadáveres de hombres de barro. Los cadáveres son como cascarones y por el tiempo que llevan ahí, están fusionados con las rocas y la tierra. Además, ninguno porta armadura y en ciertos lugares hay vasijas rotas y otros utensilios de cocina.

NARRADOR*(voz en off)*

Debilitado, QHARI YAKUYAY, nos guío de vuelta hacia lo más profundo de las cavernas para esperar su retorno

La ESFERA se detiene frente a un montículo de tierra. Ahí está sentado el cuerpo desnudo hecho de barro de QHARI YAKUYAY.

NARRADOR*(voz en off)*

Desde entonces aquí dormimos, esperando nuevamente el llamado de nuestro padre WIRACOCHA...

La ESFERA se mete en el cuerpo de QHARI YAKUYAY atravesando su abdomen. Cuando la ESFERA ha entrado por completo, QHARI YAKUYAY comienza a abrir los ojos lentamente. La ESFERA es el alma de QHARI YAKUYAY.

(Presentar título del corto)

QHARI comienza a moverse apoyando sus brazos sobre el montículo. La textura corporal de QHARI es gruesa y sus acciones son torpes. Aparentemente, es todo lo opuesto a la imagen que se espera de un héroe.

Como un niño que recién comienza a caminar. QHARI se levanta y avanza con poca coordinación. Después de unos cuantos pasos agarra mayor seguridad.

QHARI llega a la base del templo por el mismo camino que hizo la ESFERA. Sube las escaleras con mucha dificultad hasta llegar a lo más alto. En la cima, retoma el aliento y sigue caminando hasta alcanzar el altar.

QHARI se acerca a la PAPA con curiosidad y toma su mano. Ella lo mira con ternura y tristeza. QHARI acerca la mano de la PAPA hacia su pecho.

La PAPA le indica que mire hacia sus pies. Qhari la obedece y baja la mirada. Ilusionado, observa el CETRO DEL SOL. QHARI agarra las manos de la PAPA y juntos tocan el CETRO. La PAPA lo mira y le sonríe dulcemente moviendo la cabeza en negación. QHARI la observa dubitativo mientras la PAPA acaricia su rostro.

QHARI intenta agarrar su mano, pero la PAPA lo esquiva. QHARI salta como un niño intentando agarrarla pero se tropieza y cae con las manos sobre el CETRO. En ese instante, el CETRO comienza a brillar incandescentemente. La luz capta la atención de QHARI.

La PAPA sonríe mientras su cuerpo se desploma hacia atrás. QHARI queda con la mano extendida hacia la PAPA mientras unas esferas de luz salen lentamente del pecho de la PAPA.

QHARI, desconcertado, intenta acercarse a la PAPA. En ese instante, su cuerpo comienza a elevarse junto al CETRO. La luz que proviene del CETRO se hace cada vez más intensa hasta volver blanco TODO el ambiente. La luz desaparece a medida que QHARI desciende sosteniendo el CETRO con ambas manos.

QHARI tiene puesto un casco de madera reforzado con cuero en forma de cúpula y un sello de bronce repujado con el rostro del sol. Por debajo, un trozo de tela envuelve su cabeza. También lleva unas orejeras de madera, un camisón y unos pantaloncillos de algodón. El camisón está sujetado por una faja de lana. Su indumentaria está adornada por brazaletes de cuero y en el antebrazo izquierdo sobresale un escudo rectangular. El escudo de madera tiene grabado una chakana y una serpiente en forma de espiral.

QHARI se mira a sí mismo con curiosidad y camina hacia la PAPA usando el CETRO como bastón. A pesar de seguir teniendo un aura ligeramente infantil, QHARI ahora luce como un antiguo guerrero.

QHARI llega y se arrodilla ante la PAPA juntando su frente a la de ella. Después de un rato, QHARI baja la mirada inclinando su rostro hacia un lado mostrando dolor y resignación. En ese momento se percató que detrás de la PAPA hay un túnel. QHARI se levanta y se acerca.

QHARI mira hacia el interior del túnel. Todo está totalmente oscuro. En eso, la punta del CETRO comienza a iluminarse como una antorcha. QHARI admira el CETRO y luego mira con curiosidad hacia el interior del túnel. Lo invade el temor, pero aún así ingresa utilizando el CETRO como guía.

ESCENA 2: INT. TÚNEL CUEVA (UKU PACHA). DIA. DIA 1.

QHARI comienza a caminar dentro del túnel iluminando el camino con el CETRO.

A medida que avanza, Qhari descubre unas pinturas rupestres a lo largo de todo el corredor. Estas pinturas escenifican cuatro lugares conectados por un río.

QHARI se detiene en la primera pintura y ve el dibujo de una pampa llena de montañas. Las montañas tienen andenes con cultivos en crecimiento y un pequeño riachuelo. QHARI acerca su mano y sigue el recorrido del riachuelo con el dedo.

Poco a poco la imagen del riachuelo se va agrandando hasta convertirse en un gran río.

QHARI sigue la corriente del río hasta llegar a la siguiente pintura donde se ven dos gigantes dibujando las líneas de Nazca en un desierto.

El río, ahora lleno de peces, atraviesa la pintura hasta la tercera escena. Qhari observa con curiosidad un dibujo de los muros de Chan Chan. El fluvial pasa entre los muros por una brecha en forma de puerta. A las orillas del río crecen cultivos de maíz como pequeñas coronas.

Los dedos de QHARI llegan hasta la última pintura. El dibujo del río sube por la montaña hasta la imagen de un hombre de barro. El hombre sujeta el CETRO DEL SOL al lado de WIRACOCHA, representando en el rostro de un sol cansado. El río nace a los pies de ambos.

QHARI acerca su rostro a la imagen de WIRACOCHA junto al hombre de barro y los toca con tristeza y nostalgia.

QHARI inclina su cabeza hasta tocar su frente con la de WIRACOCHA y cierra los ojos...

QHARI
(susurrando)
Tayta...

QHARI empieza a girar la cabeza a un lado pero en ese momento abre los ojos con decisión, mira el mural y golpea la pared donde se apoyaba.

En ese instante QHARI siente el sonido de una pequeña piedrita cayendo y un rayo de luz cae sobre sus ojos. QHARI voltea hacia el origen de la luz. Esta se cuela por una pequeña grieta en la pared. QHARI se acerca con cautela y empieza a excavar.

Al ver que no funciona comienza a golpear la pared. Primero, con los puños y al final usando el CETRO como si fuera un mazo. Al tercer golpe, la pared se derrumba dejando ver una salida al exterior.

De esta salida entra una luz cegadora que invade todo el lugar. QHARI se cubre los ojos y lentamente abandona el túnel.

ESCENA 3: EXT. PAMPA. DIA. DIA 1.

QHARI comienza a acostumbrar la vista a la luz. Contempla un espacio montañoso enorme lleno de andenes donde no existe ni rastro de vida. QHARI se encuentra parado en lo que alguna vez fue la ribera de un río.

QHARI se asombra con este paisaje mientras se va percatando que en las montañas hay GIGANTES de piedra muertos y medio enterrados. Estos están fusionados con el ambiente debido al tiempo que han pasado ahí (similar a los hombres barro en el Uku Pacha).

QHARI siente el viento en su cuerpo con extrañeza, luego mira hacia el cielo. En el horizonte está la silueta de WIRACOCHA. QHARI mira hacia él, aprieta los puños con un rostro de decisión y comienza a caminar en dirección a WIRACOCHA siguiendo la ribera del río seco.

A medida que QHARI se aleja nos percatamos que el túnel del cual salió era un hoyo en el cuerpo de un GIGANTE enterrado en el MISTI.

ESCENA 4: EXT. RECORRIDO PAMPA/DESIERTO. DIA 1 - NOCHE 1 - DIA 2.

QHARI camina por la pampa rocosa con energía. El sol y la luna se mueven junto al paisaje dando a entender el paso del tiempo. A medida avanza, la pampa se vuelve menos y menos rocosa hasta convertirse en un valle seco y las montañas del paisaje van desapareciendo.

Al llegar la noche el CETRO DEL SOL empieza nuevamente a brillar como una antorcha. QHARI se sienta junto a unas raíces secas del camino, acerca la punta del CETRO DEL SOL a ellas e inmediatamente se prenden en fuego haciendo una hoguera. QHARI se pone en posición fetal y se acuesta abrazando el CETRO DEL SOL.

A medida que el día va llegando, la fogata se va extinguiendo y el CETRO DEL SOL se apaga. QHARI se levanta somnoliento para seguir su camino. En el paisaje comienzan a verse dunas y la tierra seca se va convirtiendo en arena. Al volverse todo un completo desierto, QHARI se detiene a contemplarlo.

ESCENA 5: EXT. DESIERTO DE NAZCA. DIA. DIA 2.

QHARI mira el desierto con asombro. Observa dos enormes GIGANTES, que casi parecen dos dunas por la cantidad de arena que los cubre. Los GIGANTES aún se mueven y muy lentamente están terminando de dibujar las líneas de Nazca.

QHARI se asusta al verlos moverse, rápidamente se cubre con su escudo y CETRO. En ese momento un pequeño brillo le rebota en un ojo. Levanta la mirada hacia el horizonte y ve que hay un brillo tintineante desde la cima de una enorme duna.

Temeroso pasa en medio de los GIGANTES mientras se cubre con su escudo y volteando al menor ruido. Poco a poco va agarrando más confianza al darse cuenta que los GIGANTES solo lo ignoran para seguir dibujando.

QHARI deja de protegerse, hace una pose de triunfo y levanta el CETRO en dirección al brillo misterioso. Luego de eso corre hacia allá, pero se cansa a los pocos metros, retoma el aliento y vuelve a caminar con el CETRO como bastón.

Cansado QHARI llega a los pies de la enorme duna, mira hacia arriba y comienza a subirla. QHARI se hunde y tropieza con la arena mientras la sube.

ESCENA 6: EXT. CIMA DE LA DUNA. DIA. DIA 2.

QHARI llega a la cima y pone una cara de terror. Frente a él está STROMBUS, una quimera similar a un armadillo, pero con un caparazón de concha marina, cara de zorro y cuerpo de cactus. STROMBUS aplasta con una pata a un SIRVIENTE DE KON.

QHARI rápidamente se oculta tras una roca esperando la quimera no lo haya visto. Ni bien termina de esconderse STROMBUS se percata del sonido y mira fijamente a la roca donde se esconde QHARI.

STROMBUS*(Sonriendo)*

Así que esta vez Kon realmente planea matarme ¡Vengan, no moriré tan fácilmente!

QHARI está aterrorizado, pero sale muy lentamente poniendo el escudo y CETRO frente a él.

QHARI*(Tembloroso)*

¡N-N-o-No me mates! Yo solo pasaba por aquí...

STROMBUS abre los ojos de sorpresa al verlo. No le presta mucha atención a sus palabras.

STROMBUS*(Pensando para sí mismo)*

¿Un guerrero?! Pensé que habían desaparecido.

STROMBUS mira a QHARI con determinación y cierta alegría.

STROMBUS*(Altanero)*

Así que KON finalmente envió un guerrero. Dime tu nombre hombre de barro

QHARI mira STROMBUS tímidamente.

QHARI*(Temeroso)*

S-So-y-Soy Qh-Qhar-i... QHARI

STROMBUS mira a QHARI con curiosidad

STROMBUS*(Decidido)*

QHARI, el último guerrero, un nombre apropiado para mi contrincante

QHARI mira alrededor de STROMBUS, hay muchos cadáveres de SIRVIENTES DE KON. Tras esto se pone nervioso y agita los brazos torpemente tratando de negar que es un enemigo.

QHARI*(Nervioso)*

No no no, no soy un enemigo.

Levanta la mirada hasta ver los colmillos de STROMBUS. QHARI traga saliva.

QHARI

(Con más seguridad)

¡No tengo nada que ver con KON!

QHARI se da un golpe en el pecho para llenarse de valor. Luego mira a los ojos de STROMBUS fijamente.

QHARI

(Con confianza)

Soy QHARI YAKUYAY, hijo de WIRACocha y solo estoy buscando a mi Padre.

STROMBUS baja la cabeza mostrando una pequeña decepción.

STROMBUS

(casi susurrando)

Así que no era un guerrero de KON. Creía que al fin podría morir.

QHARI mira curiosamente a STROMBUS, sus ojos muestran una tristeza profunda. STROMBUS se percata de la mirada lastimera de QHARI y se recompone soltando una carcajada.

STROMBUS

(Soltando una carcajada)

JAJAJAJAJA

Ya veo, así que estás en busca de los dioses. Yo soy STROMBUS, la gran quimera del norte.

QHARI se sorprende al oír el nombre de STROMBUS.

QHARI

(Sorprendido)

¿STROMBUS?! ¿La gran quimera que ningún guerrero puede derrotar?!

STROMBUS sonríe mirando a QHARI.

STROMBUS

Veo que conoces mi leyenda. Era de esperar, he acabado con muchos de los tuyos.

QHARI mira la gran caracola que forma parte del torso de STROMBUS, el sol se refleja en ella y está agrietada por la falta de humedad.

QHARI

(Sorprendido)

¿Qué hace una quimera del mar en medio del desierto?

STROMBUS entierra las garras en la arena con furia.

STROMBUS

(Molesto)

Mi señor, el dios AI APAEC, desapareció.
Entonces llegó KON y nos robó las lluvias.

STROMBUS baja la mirada con vergüenza.

STROMBUS

(Avergonzado)

Yo no fui rival para él y ahora soy un exiliado
perseguido por Kon.

La furia de STROMBUS se vuelve mayor, apretando los colmillos levanta la mirada y entra en cólera.

STROMBUS

(Con resentimiento)

¡Si tan solo AI APAEC no me hubiera
abandonado!

STROMBUS baja nuevamente la mirada pero con tristeza, como la de aquel que contiene las lágrimas.

STROMBUS

(Con tristeza)

Los dioses nunca podrán sentir amor por
nosotros.

QHARI aprieta los puños.

QHARI

(Determinado)

¡Wiracocha no es así! Él no me abandonaría
(Casi susurrando)

Él no es ese tipo de padre...

STROMBUS levanta la cabeza hasta mirar fijamente a QHARI. QHARI se asusta.

STROMBUS

(Cortando a QHARI)

QHARI, la verdad quiero pedirte un favor

QHARI se recompone y muestra intriga.

QHARI

(Curioso)

¿Un favor? ¿A mí?

STROMBUS baja la mirada.

STROMBUS

(Con angustia)

He servido a los dioses mucho tiempo. He matado y gobernado en su nombre.

STROMBUS levanta la cabeza con determinación y orgullo.

STROMBUS

(Con determinación)

No quiero que mi muerte también sea por ellos. Deseo que mi leyenda finalice a manos de un guerrero

Mira fijamente a QHARI.

STROMBUS

(Con determinación)

QHARI YAKUYAY, te pido que seas tu quien termine mi leyenda

QHARI

(Asombrado)

¿¿Qué?! ¿Por qué morir ahora?

STROMBUS agacha la cabeza con tristeza

STROMBUS

(casi susurrando)

Quiero sentirme libre QHARI, al menos un instante.

QHARI lo mira desconcertado. Poco a poco va notando las heridas y vejez en el cuerpo de STROMBUS. QHARI mira los ojos de STROMBUS, ve a la PAPA reflejada en ellos. QHARI lo mira sorprendido, luego baja la mirada y aprieta los puños.

QHARI

(Decidido)

¡STROMBUS! ¡Gran quimera del norte!
 (con pena)
 Acabaré con tu leyenda

La PAPA en los ojos de STROMBUS mantiene la sonrisa y ahora se va despidiendo con su manito. STROMBUS sonríe una última vez y luego agacha la cabeza en señal de sumisión. STROMBUS cierra los ojos.

QHARI agarra el CETRO y usando la parte inferior como lanza atraviesa el corazón de STROMBUS. STROMBUS se ve aliviado mientras lentamente comienza a convertirse en esferas de luz que van desapareciendo. QHARI levanta la mirada a medida que las esferas de luz van ascendiendo para desaparecer a los pocos metros.

STROMBUS

(Etéreo)

QHARI, si aún quieres ver a los dioses ve hacia el norte. Más allá del horizonte, atravesando los muros del desierto, encontrarás un monte que conecta con el Hanan Pacha.

QHARI cierra los ojos en señal de respeto.

QHARI

(Con pena)

Gracias, amigo...

QHARI levanta la mirada hacia el horizonte como si se tratase de un héroe. Comienza a caminar para descender de la duna, pero se tropieza y comienza a rodar hasta caer de cara a los pies de la duna.

ESCENA 7: EXT. DESIERTO. DIA. DIA 2.

QHARI se reincorpora mientras se soba la cabeza. En ese momento se percata que una sombra comienza a cubrir la luz del sol sobre él. Levanta nuevamente la mirada hacia el cielo del horizonte. El rostro de QHARI pasa a expresar pavor cuando ve que una enorme tormenta de arena con el rostro de Kon está viniendo hacia él.

QHARI

(Atónito)

Ay, no...

QHARI voltea lleno de pavor e intenta subir la duna, pero se cae. Se reincorpora rápidamente y voltea hacia la tormenta de arena. La tormenta está casi casi sobre él. Mira su escudo en su mano izquierda, aprieta el puño, y se protege el rostro con el escudo mientras recibe la tormenta de frente.

ESCENA 8: EXT. TORMENTA DE ARENA. DIA. DIA 2.

QHARI, ahora dentro de la tormenta, es golpeado por el viento. Mientras se cubre la cara con el escudo y se apoya en el CETRO da pasos difíciles pero fuertes hacia adelante.

De la tormenta surgen dos SIRVIENTES DE KON con forma de camarones voladores. Uno vuela hacia QHARI y lo golpea. QHARI no siente dolor pero está asustado porque lo pueden romper.

QHARI

(Asustado/emitiendo sonidos tras los golpes)

¡PAREN, PAREN!

QHARI cae sobre una rodilla, pero vuelve a levantarse apoyándose en el CETRO. QHARI agita el CETRO en el aire intentando golpear a los camarones mientras estos vuelan como zancudos a su alrededor.

QHARI se protege de los ataques de los camarones con su escudo, pero cada vez lo hacen inclinarse más hasta dejarlo casi en el piso.

En ese momento el CETRO comienza a iluminarse. QHARI se percató de esto y, apoyándose en una rodilla, levanta el CETRO apuntando al cielo. La luz se hace cada vez más intensa hasta volver blanco todo el ambiente. Los camarones se desintegran por la luz.

ESCENA 9: EXT. DESIERTO. DIA. DIA 2.

Lentamente el desierto retoma su color. La tormenta ya pasó y el lugar está pacífico. QHARI está enterrado en la arena dejando ver únicamente su cabeza. Mira a ambos lados con curiosidad y entonces frente a él ve el CETRO enterrado a unos metros.

QHARI comienza a salir de la arena utilizando sus dos brazos. Su brazo izquierdo está seriamente dañado y solo le queda un muñón desde el hombro hasta casi el codo, sin embargo, QHARI aún no se da cuenta.

Logra desenterrarse con mucha dificultad, se levanta lentamente y camina hacia el CETRO. Mientras camina observa los cadáveres quemados y secos de los camarones enterrados en la arena.

QHARI llega hasta el CETRO, a sus pies está el escudo de QHARI partido en dos. Entonces QHARI mira su brazo izquierdo. Se horroriza al ver que solo tiene un muñón.

QHARI

(Asustado cara de que chupo un limón)

¡AAAAHHHHHHH! ¡MI BRAZO!

¡AHHHHHHH!

QHARI comienza a dar vueltas en círculos desesperado. Pero lentamente recobra la calma. Mueve el muñón de arriba a abajo para comprobar que funciona. QHARI asiente con la cabeza aceptando su situación.

QHARI toma el CETRO, mira hacia el horizonte, WIRACOCHA se puede ver tras unas montañas. QHARI, con una mirada de triunfo, levanta el CETRO apuntando hacia él.

QHARI
(Decidido)
Ahí voy, Padre

Luego de unos segundos retoma su camino.

ESCENA 10: EXT. DESIERTO DEL NORTE. DIA 2 - NOCHE 2 - DIA 3 - NOCHE 3 - DIA 4.

QHARI camina sobre el desierto, el paisaje al igual que la luna y sol se mueven en el cielo a medida pasa el tiempo. Al llegar la primera noche el CETRO vuelve a brillar como antorcha. QHARI lo abraza y se recuesta en posición fetal. Hay mucho viento por lo que QHARI tiembla toda la noche y por momentos frota sus manos.

Al llegar el día el viento cesa y QHARI se levanta lentamente. Durante el día QHARI continúa caminando, pero al cabo de un rato fuertes vientos lo golpean. Él avanza mientras usa el CETRO como bastón para soportar los vientos.

Al llegar nuevamente la noche los vientos cesan y el CETRO vuelve a brillar como antorcha. QHARI clava el CETRO en la arena y cava un hoyo junto a este. Se mete en el hoyo dejando ver sólo su cabeza. Entonces pone una cara de satisfacción como la de aquel que se siente abrigado.

Llega nuevamente el día y QHARI se desentierra rápidamente, toma el CETRO y continúa caminando por el desierto.

ESCENA 11: EXT. CHAN CHAN. DIA 4

QHARI se detiene en su recorrido. Sus ojos se ven más cansados que antes. Mira con asombro los muros de CHAN CHAN. Estos son gigantescos y hechos de arcilla, en medio tiene una entrada custodiada por dos estatuas que portan cetros con la imagen de un cóndor en la punta.

QHARI mira hacia la entrada, tras ella se ve como el desierto se transforma en pampa (como la que vio al salir del túnel) y en él fondo destaca una enorme MONTAÑA como si se tratase de un lugar sagrado.

QHARI sigue la MONTAÑA con la mirada hasta el cielo. WIRACOCHA se posa en la cima. QHARI sonríe y cruza la entrada con entusiasmo en dirección a la MONTAÑA.

ESCENA 12: EXT. PAMPA. DIA 4 - NOCHE 5 - DIA 5

QHARI camina por la pampa llena de cadáveres de GIGANTES. Escala el rostro apenas visible de uno en el camino.

Llegada la noche el CETRO brilla como una antorcha y QHARI se duerme usando una roca cercana como almohada mientras abraza el CETRO.

Cuando cae el día QHARI se despierta estirando sus brazos mientras bosteza, luego se levanta lentamente y sigue el recorrido hasta llegar al pie de la MONTAÑA.

ESCENA 13: EXT. MONTAÑA SAGRADA. DIA 5

QHARI YAKUYAY se detiene al pie del monte. Mira hacia la cima, esta es apenas visible. QHARI distingue la silueta de WIRACOCHA reposando en la cima. Los ojos de QHARI dejan ver un poco de ilusión, como la mirada de un niño. Entonces coloca el CETRO en su espalda, sujetado por la faja, y empieza a escalar la MONTAÑA.

ESCENA 14: EXT. MONTAÑA SAGRADA. SECUENCIA. DIA 5 - NOCHE 5- DIA 6 - NOCHE 6 - DIA 7

La luna y el sol se alternan haciendo pasar el tiempo.

Durante el primer día QHARI tropieza torpemente en dos momentos. Al llegar la noche el CETRO se ilumina como antorcha. QHARI no descansa. Pasando junto a tres pequeños cadáveres de GIGANTES incrustados en la montaña. Estos GIGANTES poseen la forma de Wawas y tienen marcas en el rostro como si hubieran estado llorando.

Al hacerse nuevamente de día el CETRO se apaga. A medida que escala más alto, QHARI, se enfrenta a fuertes vientos que lo hacen detenerse por momentos para no perder el equilibrio. Llegada la noche el CETRO vuelve a iluminarse. QHARI pasa al lado del rostro tallado de AI APAEC devorando un GIGANTE en forma de Wawa.

Vuelve a hacerse de día. El CETRO se apaga y QHARI llega a la cima de la MONTAÑA.

ESCENA 15: EXT. CIMA DE LA MONTAÑA SAGRADA. DIA 7

QHARI coloca su muñón sobre la cima del monte. Luego toma el CETRO, sacándolo de la faja lo tira hacia la cima.

QHARI se apoya en la cima y da un volantín hacia adelante para subir. QHARI acaba en la cima echado junto al CETRO mirando al cielo. QHARI reposa un momento con los ojos cerrados.

Una vez recobra el aliento se levanta lentamente. Primero se arrodilla, recoge el CETRO y lo usa de apoyo para terminar de pararse. La mirada de QHARI parece desvariar por el

cansancio. QHARI sonríe mientras levanta la mirada al cielo mientras a penas se mantiene en pie esperando ver a WIRACOCHA.

La expresión de QHARI cambia al ver que WIRACOCHA estaba aún en el horizonte. QHARI tiene la mirada perdida. Baja nuevamente la cabeza apenas dejando ver su rostro mientras aprieta el puño.

QHARI mira el CETRO. Luego mira al piso y apoyándose en CETRO vuelve a caminar en dirección a WIRACOCHA mientras se tambalea y mantiene su mirada en el piso.

A los pocos pasos QHARI tropieza con una raíz seca que sale de la tierra. Él cae de cara al piso y el CETRO sale volando enterrándose unos pasos más adelante.

En ese instante comienza a formarse neblina azul alrededor de QHARI.

KON

(Voz en off)

Así que era cierto, QHARI ha vuelto

QHARI se sobresalta y comienza a levantarse con dificultad.

QHARI

(Exaltado)

¡Kon, maldito! ¡Muéstrate!

Desde la densa neblina surge el dios KON, una máscara con rostro felino de donde brota una nube azul. KON tiene los ojos cerrados y su boca no se mueve a pesar de que habla.

KON

(Calmado)

Ustedes los hombres son tan crueles y egoístas como su padre. Creen que el mundo es solo suyo...

QHARI deja a un lado su cansancio y replica con fuerza.

QHARI

(Alterado)

Juro por mi padre que esta vez devolveré la vida al mundo que tu mataste

KON, furioso, abre los ojos.

KON

¿Por qué el cazador culpa al puma por defender a sus cachorros?

QHARI se muestra confundido

QHARI*(Alterado)*

¿De qué estás hablando? WIRACOCHA me encomendó esta misión sagrada

KON empieza a derramar agua por los ojos como si llorara

KON*(Alterado)*

¡¿Sagrada?!

(Recobrando la compostura)

Dime, cazador ¿Dónde estuvo lo sagrado cuando mataste a mis crías?

QHARI aparta la mirada de KON

QHARI*(Atónito)*

Era mi deber...

(Susurrando)

Yo debía guiarlos...

KON*(Decepcionado)*

Así que solo eres eso, un arma de WIRACOCHA. QHARI, asesino de hijos

KON sonrío de forma amenazante.

KON

¡Esta vez me aseguraré de romperte!

En ese momento de KON surgen dos CAMARONES como los del desierto. Los CAMARONES arremeten contra QHARI dejándolo nuevamente en el piso.

QHARI*(Lleno de dolor)*

¡AAAHHHHHGGGGG!

QHARI solo puede retorcerse de dolor en el suelo mientras los CAMARONES lo atacan. Moribundo mira en dirección a WIRACOCHA, sus ojos casi cerrados solo le permiten ver borroso. Entonces observa que bajo la silueta de WIRACOCHA el CETRO comienza a brillar.

QHARI empieza a arrastrarse hacia el CETRO mientras los CAMARONES lo siguen atacando. La neblina azul comienza a hacerse más densa. QHARI tiene el CETRO a su alcance y comienza a estirarse para tocarlo. KON se percata de esto y arremete contra QHARI, pero antes que KON lo alcance QHARI logra tocar el CETRO.

Ni bien QHARI entra en contacto con el CETRO se produce un destello de luz que vuelve todo blanco desintegrando a KON y sus aliados junto a la neblina. Poco a poco la luz se dispersa y el panorama vuelve a la normalidad.

El CETRO se apaga lentamente, la máscara de KON y los caparazones de sus últimos aliados se encuentran tirados en la tierra. QHARI utiliza el CETRO clavado de apoyo para pararse lentamente mientras se tambalea. QHARI apenas puede mantenerse en pie y tiene la mirada en el piso.

En ese instante QHARI pierde el equilibrio y se cae de espaldas mirando al cielo. Al caer de espaldas QHARI se quiebra como un jarrón en el área del hombro izquierdo hasta llegar al pecho. QHARI mira la ruptura en su cuerpo. Luego vuelve la mirada al cielo.

QHARI

(Moribundo)

Así que STROMBUS tenía razón

(Con poca fuerza)

Jejeje

Yo solo era un cascarón...

QHARI cierra los ojos.

WIRACOCHA

(Voz en off)

No, hijo. Tu eres el contenido.

(Con dulzura)

Amado QHARI, mi legado, tu eres el mito del mundo

QHARI sonríe con los ojos cerrados mientras termina de morir.

QHARI

Tay... Ta...

En ese momento de la ruptura comienza a emanar agua que poco a poco se desborda y convierte en un río. El río cae desde la cima hacia el pie de la MONTAÑA.

ESCENA 16: EXT. MONTAÑA SAGRADA / CHAN CHAN / DESIERTO DE NAZCA / CUEVA. DÍA 7. (Créditos finales)

El río cae por el monte siguiendo la trayectoria inversa de QHARI.

Primero el río cae desde el monte hasta pasar por medio de la entrada de Chan Chan, del borde del río botan maizales.

Luego pasa por el desierto de Nazca. Dos peces saltan del río y en el fondo se ven a los dos GIGANTES aún dibujando las líneas de Nazca.

Poco a poco el río se vuelve riachuelo. De ahí el riachuelo atraviesa la primera pampa que QHARI visitó, de los andenes crecen muchos cultivos, los gigantes enterrados están tan cubiertos de Ichus y vegetación que solo se ven sus siluetas.

Finalmente, el riachuelo cae por el túnel de donde salió QHARI. Al entrar en este, revive a los otros hombres de barro. Del túnel empiezan a salir cuatro hombres y cuatro mujeres de barro.



Anexo 2: Storyline

T'urumanta runa

"El hombre barro"

Qhari Yakuyay es un antiguo hombre de barro bendecido por **Wiracocha** y la **Pachamama**. Él se escondió y murió en el inframundo andino junto a los de su raza luego de que el dios **Kon** secase el mundo. **Qhari Yakuyay** es resucitado y hereda el **CETRO DEL SOL por la Pachamama**. Después de resucitado descubre una profecía que propone que el mundo volverá a la vida cuando se reencuentre con **Wiracocha**. Desde ese momento decide buscar a su padre **Wiracocha** en el mundo inhóspito donde se enfrenta a **Kon** y sus seguidores. Al llegar finalmente al monte sagrado, solo encuentra al dios **Kon** a quien derrota. Tras el combate **Qhari Yakuyay** muere y de él emana un río que devuelve la vida al mundo.

PRIMER ACTO

(PLANTEAMIENTO - 1/4 DEL TIEMPO TOTAL)

PRÓLOGO:

Qhari Yakuyay, hijo del dios sol **Wiracocha** y la madre tierra **Pachamama**, guía a los hombres de barro de vuelta al inframundo andino tras perder la guerra contra el dios **Kon** quien seca el mundo.

PROTAGONISTA:

Qhari Yakuyay

OBJETIVO - META DEL PROTAGONISTA:

Encontrarse con la **Pachamama**, quien le devolvió la vida. Qhari la busca para averiguar su propósito/misión en el mundo.

ESTADO INICIAL (MUNDO ORDINARIO):

El cuerpo de **Qhari Yakuyay** yace sin vida en el inframundo andino.

DETONANTE:

La **Pachamama** resucita a **Qhari Yakuyay** para que cumpla con la profecía de devolverle la vida al mundo.

DESARROLLO DE ACCIONES Y COMPLICACIONES DE PRIMER ACTO :

Qhari Yakuyay se reencuentra con su madre, la **PAPA**, quien le da el **CETRO DEL SOL**, pero esta muere dejando ver un túnel desconocido.

PRIMER PLOT POINT (PUNTO ARGUMENTAL O NUDO DE LA TRAMA) :

Qhari Yakuyay, entra por el túnel donde descubre una antigua profecía que le indica que al encontrarse con **Wiracocha** el mundo volverá a la vida. Luego sale del túnel y ve a **Wiracocha** en el cielo del horizonte.

SEGUNDO ACTO

(CONFRONTACIÓN - 2/4 DEL TIEMPO TOTAL)

CONFLICTO A PARTIR DEL PRIMER PLOT POINT: Qhari Yakuyay descubre un mundo inhóspito y seco en el que deberá caminar un tiempo desconocido hasta llegar a **Wiracocha**.

AMENAZA: Como el mundo es seco hay altas posibilidades de que Qhari Yakuyay pueda morir antes de alcanzar a **Wiracocha** ya que se siente frágil y está hecho de vida

ANTAGONISTA / CONFLICTO EXTERNO:

Kon. Qhari Yakuyay intenta acercarse a **Wiracocha** pero debe enfrentarse a la sequía producida por el dios **Kon** y al mismo dios en persona.

CONFLICTO INTERNO:

Qhari Yakuyay pone a prueba su determinación durante todo el camino al tener un cuerpo sumamente débil pero un deseo gigante de reencontrarse con **Wiracocha**. Su lucha recae entre rendirse o seguir. (El desborde del río al romperse implica también el desborde de todos estos sentimientos y frustraciones al no llegar a Wiracocha).

EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE:

Qhari Yakuyay se deteriora y pierde partes de sí mismo durante todo el camino hasta terminar por romperse y morir, lo que causa que todo su contenido (en forma de agua, río) devuelva la vida al mundo.

DESARROLLO DE ACCIONES, CONFRONTACIÓN Y COMPLICACIONES :

Qhari Yakuyay ve a **Wiracocha** sobre unas dunas en su recorrido, se apresura en llegar a él, pero era una ilusión y sigue en el horizonte. **Qhari Yakuyay** retoma su camino hacia el sol.

PUNTO MEDIO (A MITAD DEL SEGUNDO ACTO):

En medio del camino hacia **Wiracocha**, **Qhari Yakuyay** se ve rodeado por una tormenta de arena. De esta surgen los **camarones**, sirvientes de Kon, que lo atacan, él los derrota con el **CETRO DEL SOL**, pero pierde un brazo y continúa su viaje.

DESARROLLO DE ACCIONES, CONFRONTACIÓN Y COMPLICACIONES :

Qhari Yakuyay ve a **Wiracocha** en la cima de un enorme monte, lo escala, pero en la cima se da cuenta que **Wiracocha** sigue en el horizonte

SEGUNDO PLOT POINT:

En la cima del monte **Qhari Yakuyay** se tropieza, dejando caer el **CETRO DEL SOL**, y aparece **Kon**

TERCER ACTO

(RESOLUCIÓN - ÚLTIMO 1/4 DEL TIEMPO TOTAL)

CLIMAX: **Qhari Yakuyay** se enfrenta a **Kon**

DESENLACE: **Qhari Yakuyay** derrota a **Kon**, pero el cuerpo de **Qhari Yakuyay** se rompe y muere mirando al sol.

EPÍLOGO: Del cuerpo de **Qhari Yakuyay** nace un río que regresa por todo el recorrido que hizo hasta la cueva de donde surgió mientras la vida regresa al mundo con este río. Al entrar en la cueva renacen los otros **cadáveres de hombres de barro**

Anexo 3: Casting - actores de doblaje**NARRADOR**

(Henry Ernesto Borda Carrasco)

**QHARI YAKUYAY**

(José Mario Cuba Huamán)

**Strombus**

(Lellis Wilson Ponce Valeriano)



Anexo 4: Desglose de presupuesto real y a futuro

Presupuesto detallado							
Presupuesto usado en el teaser a nivel académico/universitario							
1	PRODUCCIÓN	Unidad	Cantida d	Costo Unitari o	TOT AL SOL ES	TOTAL DÓLARES	
1.1	Elenco						
1.1.1	<i>Narrador - Henry Ernesto Borda Carrasco</i>	Paquete	1	100	100	25	
2	Personal etapa de producción						
2.1	<i>Texturizador</i>	Paquete	1	407	407	100	
3	TOTAL					507	125

INFORMACIÓN ECONÓMICA DEL PROYECTO						
Monto en soles solicitado al Ministerio de Cultura en Dólares						16,777
Tipo de cambio						4.07
Presupuesto detallado						
Supuesto de lo que se necesitaría para la realización del teaser a nivel profesional						
COD.	Concepto	Unidad	Cantida d	Costo Unitario	Costo total (S/)	Costo total (USD)
1	GASTOS GENERALES (Todas las etapas)					
1.1	Gastos administrativos y de oficina					
1.1.1	<i>Servicios públicos (luz, agua, gas)</i>	Mensual	24	60	1,440	354
1.1.2	<i>Gastos de conexión a internet</i>	Mensual	24	70	1,680	413
1.1.3	<i>Alquiler de oficina</i>	Mensual	12	350	4,200	1,032
1.1.4	<i>Compra de licencias paquete Adobe</i>	Anual	1	1,000	1,000	246
1.1.5	<i>Discos duros u otros medios de almacenamiento</i>	Paquete	2	350	700	172
1.1.6	<i>Amortización equipos informáticos (workstations)</i>	Único	4	5,000	20,000	4,914
Subtotal en soles y dólares					29,020	7,130
1.2	Personal administrativo y de servicios					
1.2.1	<i>Asistente contable</i>	Mensual	12	300	3,600	885
Subtotal en soles y dólares					3,600	885
2	PREPRODUCCIÓN					
2.1	Guión y extras (RRSS)					
2.1.1	<i>Curador de guión</i>	Paquete	1	1,500	1,500	369
2.1.2	<i>Community manager (practicante)</i>	Paquete	1	1,100	1,100	270
2.1.3	<i>Fotografía para rrss</i>	Paquete	1	1,000	1,000	246

2.1.4	Traducción guión español-quechua	Único	1	250	250	61
Subtotal en soles y dólares					3,850	946
2.2	Casting de locución					
2.2.1	Asistente de casting	Días	3	200	600	147
2.2.2	Alquiler de locación para casting	Días	3	300	900	221
2.2.3	Asistente para ensayo de idioma quechua	Días	3	200	600	147
Subtotal en soles y dólares					2,100	515
2.3	Viajes de investigación					
2.3.1	Pasaje aéreo Lima - Cusco	Único	3	500	1,500	369
2.3.2	Gastos de viaje general	Días	3	300	900	221
Subtotal en soles y dólares					2,400	590
3	PRODUCCIÓN					
3.1	Personal de dirección					
3.1.1	Director general	Paquete	1	1,900	1,900	467
3.1.2	Asistente de dirección	Paquete	1	1,000	1,000	246
Subtotal en soles y dólares					2,900	713
3.2	Personal de producción					
3.2.1	Productor general	Paquete	1	1,800	1,800	442
3.2.2	Asistente de producción	Paquete	1	950	950	233
Subtotal en soles y dólares					2,750	675
3.3	Elenco					
3.3.1	Narrador - Henry Ernesto Borda Carrasco	Paquete	1	100	100	25
3.3.2	Qhari - José Mario Cuba Huaman	Paquete	1	300	300	74
3.3.3	Strombus - Lellis Wilson Ponce Valeriano	Paquete	1	100	100	25
3.3.4	Kon - Henry Ernesto Borda Carrasco	Paquete	1	200	200	49
Subtotal en soles y dólares					700	173
3.4	Personal etapa de producción					
3.4.1	Director de arte	Paquete	1	1,600	1,600	393
3.4.2	Asistente de arte	Paquete	1	950	950	233
3.4.4	Director de animación	Paquete	1	1,800	1,800	442
3.4.5	Asistente de animación	Paquete	1	950	950	233
3.4.6	Director de fotografía	Paquete	1	1,500	1,500	369
3.4.7	Asistente de fotografía	Paquete	1	950	950	233
3.4.8	Artista gráfico practicante	Paquete	2	1,000	2,000	491
3.4.9	Animador 3D	Paquete	2	1,000	2,000	491
3.4.10	Texturizador	Paquete	1	407	407	100
3.4.11	Ilustrador practicante	Paquete	1	950	950	233
Subtotal en soles y dólares					13,107	3,218
3.5	Personal del departamento de sonido					
3.5.1	Sonidista	Paquete	1	1,500	1,500	369
3.5.2	Asistente de sonido	Paquete	1	850	850	209
3.5.3	Compositor - José Vitancio	Mensual	1	1,000	1,000	246
3.5.4	Alquiler de estudio de grabación	Día	1	200	200	49

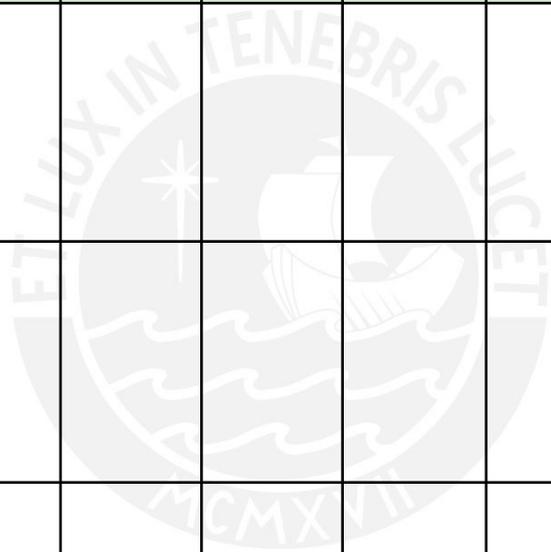
3.5.5	<i>Alquiler de Grabadora digital de audio Zoom H6</i>	Día	7	80	560	138
3.5.7	<i>Alquiler de Micrófono pechero inalámbrico Marca SENNHEISER mod. EW-112P</i>	Día	7	70	490	120
3.5.8	<i>Alquiler de Micrófono shot gun Neumann KM 184</i>	Día	7	80	560	138
Subtotal en soles y dólares					5,160	1,269
4	POST PRODUCCIÓN					
4.1	Edición					
4.1.1	<i>Montaje</i>	Paquete	1	1,100	1,100	270
4.1.2	<i>Asistente de edición</i>	Paquete	1	600	600	147
4.1.3	<i>Composición final revisión</i>	Paquete	1	300	300	74
4.1.4	<i>Subtitulación</i>	Paquete	1	200	200	49
4.1.5	<i>Mezcla final y codificación</i>	Paquete	1	500	500	123
Subtotal en soles y dólares					2,700	663
5	TOTAL				68,287	16,777

Anexo 5: Cronograma

	TODOS
	DIRECCIÓN
	ARTE
	ANIMACIÓN Y FOTOGRAFÍA
	DISEÑO SONORO
	PRODUCCIÓN
	EDICIÓN



PROPUESTA DE REALIZACIÓN												
PRIMER ESBOZO DE PERSONAJES												
NUEVAS VERSIONES DE ESBOZOS DE PERSONAJES												
NUEVAS VERSIONES DE ESBOZOS DE ESPACIOS												
NUEVAS VERSIONES DE ESBOZOS DE PROPS												
CONCEPT ART												
MODELADO												



FINALIZA CIÓN DEL CORTO/ CAPÍTUL O PILOTO													
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



Anexo 6: Script de escena 1 del Teaser

T'urumanta runa

"El hombre barro"

ESCENA 1: INT.CUEVA DENTRO DEL MISTI (UKU PACHA). DIA 1.

ESP	QUECHUA VARIEDAD CUSCO COLLAO	SONIDO
1 Débiles... Nosotros, los hombres de barro siempre hemos sido los más débiles de entre los clanes	Pisi kallapayuq... nuqayky turu runakunaqa, pisi kallpayuqmi kaiky llapan ayllukunamanta.	cambio orden toma 1 2 3
2 La sabiduría fue el regalo de WIRACocha, padre de todos los dioses, y con esa sabiduría crecimos.	Wiraquchan quanqu yachaykunata, paymi llapan apukunaq taytan, chay yachaykunawan nuqayku <u>wiñayku...</u>	toma 1 2 3 4 5
3 Pero al ser débiles nada pudimos hacer frente a los ANTIGUOS GIGANTES que nos arrebataron todo.	Icha pisi kallapuq kaska, HATUN RUNAKUNAWAN, mana imatapas ruwayta atiykuchu, paykunan llapanta qichuyuwuanku.	toma 1 2 3 4
4 Nuestro creador WIRACocha sufría al vernos morir de esta manera y desde el cielo nos envió su CETRO SAGRADO que fertilizaría toda nuestra tierra.	a WIRAQUCHA kamachiq, ñaqariranmi wañusqaykuta qawariqtin, b chay rayka hanaq pachamanta WILLKA TUPAYEURINTA apachimun, llapan hallpakunata kallpachanpaq.	a toma 1 2 3 b toma 1 2 3 4 1 y 2 mala pronunciación de TUPAYEURINTA
5 Así llegó QHARI YAKUYAY, nacido del barro y del sol... portando el CETRO de nuestro padre convirtió a los GIGANTES en enormes montañas.	a Chaynatan chayamun QHARI YAKUYAY, t'rumanta intimanta paqarimiq. b Taytanchispa TUPAYEURINTA hap'ispa, HATUN RUNAKUNATA urqunaman tukuchipun.	a toma <u>1</u> 2 3 3.5 4 5 b toma <u>1</u> 2 3 4 5 2 mala pronunciacion de TUPAYEURINTA

<p>6 Pero el Dios KON, creador de los GIGANTES, no toleró ver a sus hijos morir y volando por todo el mundo, nos arrebató las lluvias y los ríos y también nos quitó nuestras vidas</p>	<p>Icha KON Apu, HATUN RUNAKUNA paqarichiq, wawankuna wañusqanta mana rikuyta munanchu, llapan tiqsimu yuyninta phalaspá, parakunata, mayukunata qichuwanku, kausaynikunatapas chinqachipun. EN NARRACIÓN GURÍA X3</p>	<p>toma <u>1 2 3 4 6</u> 2 suena algo 1 2 3 mala pronunciación de chinqachipun</p>
<p>7 QHARI YAKUYAY hizo de todo para que no muramos, pero la fuerza de KON fue mayor y pudo más. Debilitado QHARI YAKUYAY, nos guió de vuelta hacia lo más profundo de las cavernas para esperar su retorno.</p>	<p>a QHARI YAKUYAY, imakunataraqmi mana wañanaykupaq ruwan, icha KON llallin, kallpanmi, aswan hatun karan. b QHARI YAKUYAY mana kallapyuqña, urquq tuqu ukhunman apawanku, kutimuyninta suyakunaykupaq. EN NARRACIÓN GUÍA X2</p>	<p>a toma <u>1 2 3 4 4.5 5</u> (no dice número) 5 (con nombre) <u>6 7</u> 1 3 4 incompleto b toma 1 1.5 <u>2 3 4 5 6</u> <u>7</u> 6 no se si sonó mal chequear pronunciación de <u>urquq</u> suena como orco</p>
<p>8 Desde entonces aquí dormimos, esperando nuevamente el llamado de nuestro padre WIRACOCHA.</p>	<p>Chaymata pacha kaypi puñushayku, WIRAQUCHAQ taytayku, wahakusqanta suyaspa. EN NARRACIÓN GUÍA X2</p>	<p>toma <u>1 2 3 3.5</u> (no dice número) <u>4 5 6</u> puñushayku mala pronunciación de 1 al 4</p>