

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



El diseño de elementos y la propuesta de difusión del
proyecto T'rumanta Runa

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

Fernanda Gabriela Beraun Bernuy

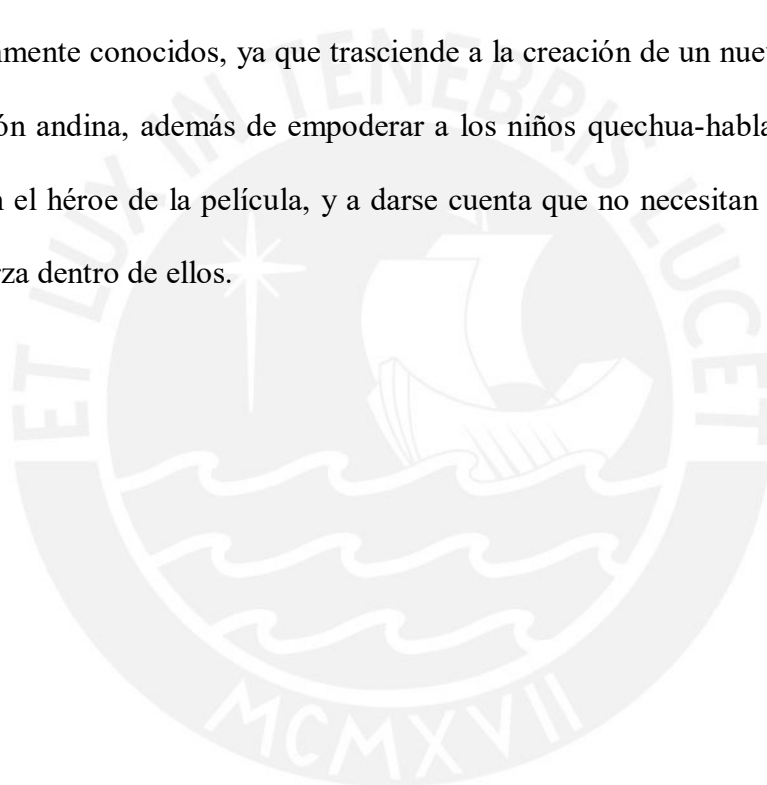
Asesor:

Jose Adrian Portugal Teillier

Lima, 2021

Resumen

T'rumanta Runa es un cortometraje de animación ficticio basado en la cosmovisión Mochica, Paracas, Nazca e Inca sobre deidades, mitos y cómo el mundo llegó a ser como se lo conoce. Este informe explica el proceso de cómo se concibió el proyecto, la investigación de estas culturas precolombinas, las referencias audiovisuales investigadas para el cortometraje y la vertiente artística del proyecto. La película tiene como objetivo explorar un lado diferente de los mitos comúnmente conocidos, ya que trasciende a la creación de un nuevo mundo basado en la cosmovisión andina, además de empoderar a los niños quechua-hablantes, ayudarlos a identificarse con el héroe de la película, y a darse cuenta que no necesitan fuerza física para encontrar la fuerza dentro de ellos.



Abstract

T'rumanta Runa is a fictional animated short film based in the Moche, Paracas, Nazca and Incan cosmovision of deities, myths, and how the world came to be as it is known. This report explains the process of how the project was conceived, the investigation of these pre-Columbian cultures, the audiovisual references investigated for the short film, and the artistic aspect of the project. The film aims to explore a different side of the commonly known myths, as it transcends into creating a new world based on the Andean cosmovision, as well as empower quechua-speaking children and helping them identify themselves with the hero of the film, and realize that they don't need physical strength to find the strength within them.



ÍNDICE

1.	Objetivos del proyecto.....	1
1.1.	Objetivo general	1
1.2.	Objetivos específicos	1
2.	Justificación	2
3.	Investigación.....	3
3.1.	Temas, conceptos, estilos y formatos	3
3.2.	Referencias audiovisuales	4
4.	Estrategia comunicacional: análisis e identificación de un público o audiencia	7
5.	Realización del proyecto.....	7
5.1.	Sinopsis del proyecto audiovisual	7
5.2.	Proceso de realización del proyecto	8
5.3.	Guion	10
6.	Dirección de arte	14
6.1.	Diseño de elementos.....	14
6.2.	Desglose por escenas	15
6.2.1.	ESCENA 1: INT.CUEVA DENTRO DEL MISTI (UKU PACHA). DIA 1	15
6.2.2.	ESCENA 2: INT. TÚNEL CUEVA (UKU PACHA). DIA 1.....	17
6.3.	Investigación e inspiración sobre el arte precolombino.....	18
6.3.1.	Bocetos y referencias	18
6.3.2.	Bocetos y referencias – Vasijas	21
7.	Sostenibilidad.....	24

7.1.	Plan de distribución y difusión.....	24
7.2.	Definición de la campaña.....	24
7.3.	Acciones en el marco comunicacional.....	24
7.3.1.	Promoción:	24
7.4.	Desarrollo de la campaña.....	25
7.4.1.	Gestión de prensa.....	25
7.4.2.	Plan digital orgánico	25
7.5.	Acciones de educación y cultura.....	26
7.5.1.	Instituciones educativas	26
7.5.2.	Universidades y Redes Sociales	26
7.5.3.	Sector Cultural.....	26
7.6.	Posibles acciones a futuro.....	27
7.6.1.	Acciones en el ámbito educativo	27
7.6.2.	Acciones en el ámbito cultural	28
7.6.3.	Acciones en el ámbito del entretenimiento	29
7.7.	Press kit – T’rumanta Runa.....	29
8.	Reflexiones finales	41
9.	Referencias bibliográficas y filmográficas	42

1. Objetivos del proyecto

1.1. Objetivo general

Mediante la cosmovisión andina de mitos y divinidades vinculadas a la creación del hombre, revalorar el agua, como elemento esencial para sostener la vida, narrado a través de la fantástica historia animada de un hombre andino que lucha por recuperarla y alcanzar así un objetivo social.

1.2. Objetivos específicos

- Difundir la mitología y divinidades en la cosmovisión andina de las culturas Moche, Paracas, Nazca e Inca, sobre la existencia del hombre y los cultos a las deidades.
- Promover el interés por la técnica de la animación para la narración de historias culturales de manera entretenida y que motiven a la realización de otros proyectos de este tipo.

2. Justificación

El Perú se ha caracterizado por ser un país pluricultural con una gran riqueza histórica y milenaria. Desde la existencia de los primeros peruanos, la cosmovisión andina ha tenido una presencia estructural en la concepción e imagen del mundo, en la manera como concibieron e interpretaron lo que los rodeaba a través de la simbología y representaciones que se han dado en las diversas culturas hasta la época incaica. Elementos como la tierra, los cerros, las lagunas, los puquios, y el propio hombre, junto a los cultos y ceremonias a las diversas divinidades conformaron la cosmovisión andina, la que tuvo una serie de manifestaciones en las diferentes culturas. Es en este sentido que resulta de suma importancia la reivindicación de la cultura peruana y sus creencias sobre la existencia del ser humano reflejado a través de una historia que permita difundir la riqueza de nuestra identificación y el rescate de la diversidad de nuestra interculturalidad.

Este proyecto tiene como fin trascender plataformas y formatos para construir un mundo totalmente nuevo utilizando esta mitología y cosmovisión peruana. Además, hay una importancia en la creación de un héroe quechua, alguien con el que el público objetivo (adolescentes y jóvenes entre 12 y 20 años) se pueda sentir identificado viendo a un héroe peruano hablando en su misma lengua.

3. Investigación

3.1. Temas, conceptos, estilos y formatos

El proyecto *T'rumanta Runa* se basó en cuatro culturas precolombinas peruanas: Moche, Paracas, Nazca e Inca, tanto para el aspecto audiovisual del cortometraje como para la historia. Se tomó en cuenta el arte precolombino, así como la representación de la cosmovisión andina en las pinturas, vasijas, y rituales ceremoniales en estas culturas.

Una temática importante dentro de la historia del cortometraje es la del Uku Pacha, Kay Pacha y el Hanan Pacha. Los Incas concibieron el mundo con tres divisiones que describen las tres posiciones del mundo como son el mundo de abajo, el mundo del medio o el presente y el mundo de arriba. Estas fueron el Uku Pacha (mundo de abajo), Kay Pacha (mundo del medio) y Hanan Pacha (mundo de arriba) (García Escudero, 2009).

El antagonista Kon, dentro de la cosmovisión andina, era el dios creador para las culturas costeñas como Nazca y Paracas. Este crea a los humanos costeños. Es derrotado por la corriente andina, proviene del mar y se asemeja a la neblina con máscara felina. Castiga a los que no lo adoran privándolos de las lluvias, y está asociado a la corriente del norte y es hijo del sol (Araque Morales, Campues Antamba & Galarraga Cadena, 2021).

El dios Wiracocha, asociado a la cultura Inca, era considerado el creador del universo en las culturas andinas, siendo a la vez bondadoso o cruel, petrificando a los que lo desobedecían. Proviene del mundo de arriba y es el padre del sol. Esta cosmovisión andina, basada en la esencia del Pacha es la que permite crear estructuras económicas, sociales, religiosas, educativas y políticas. Además, forja la relación de igualdad y de diferencia entre el ser humano

y los demás seres vivos, donde cada uno tiene su propia identidad (De Tuesta Rivara, 2000, p.13-14). Estas temáticas son las que ayudan a darle vida al cortometraje.

El cortometraje es de género aventura y fantasía, y se realizó en el programa de animación 3D gratuito llamado *Blender* versión 2.8. La película se ha realizado en este programa, debido a la decisión del director de querer que el cortometraje tenga una textura diferente y única. Además, había diferentes elementos en las localizaciones elegidas que iban a ser difíciles de replicar, como la lava fluyendo o una cueva con arquitectura precolombina. Es así que el cortometraje se completó en *Blender*, en formato .MOV, en Stereo y la grabación de las voces fue hecha en quechua.

3.2. Referencias audiovisuales

Fueron muchas las referencias audiovisuales utilizadas para el proyecto, sobre todo para darle una dirección estética y artística que pudiera diferenciarlo de otros cortometrajes de animación, y que también estén dentro del ámbito del cine latinoamericano. Para el proyecto utilizamos dos referencias audiovisuales mayores, así como referencias menores que tuvieron menor impacto.

Kayara (2022)

La primera referencia visual mayor utilizada fue *Kayara*, una película de Tunche Films por estrenar el 2022. Esta película está ambientada en el antiguo imperio de los Incas, donde se sigue las aventuras de Kayara, hija de un chasqui, que busca romper con las tradiciones del imperio para poder ser Chasqui como su padre (Peru.travel, 2020). Ya se ha lanzado un adelanto de la película y al igual que con *Ainbo*, este largometraje ha servido de gran

inspiración para la realización del proyecto, ya que ambos se sitúan en un ambiente similar dentro de la cosmovisión andina, y se comparten elementos similares. Además, en *Kayara*, se muestran diferentes texturas y un estilo peculiar que le da vida a los personajes y hace que el espectador se sienta inmerso tanto en su universo como en el antiguo Perú, lo cual es lo que

queríamos replicar con el proyecto de *T'rumanta Runa*.

En *Kayara*, se está utilizando instrumentos típicos de la época incaica, algo que nos inspiró a

tomar la misma dirección y crear su propia música original

utilizando instrumentos musicales de las cuatro culturas

precolombinas diferentes

(Moche, Paracas, Nazca e Inca).

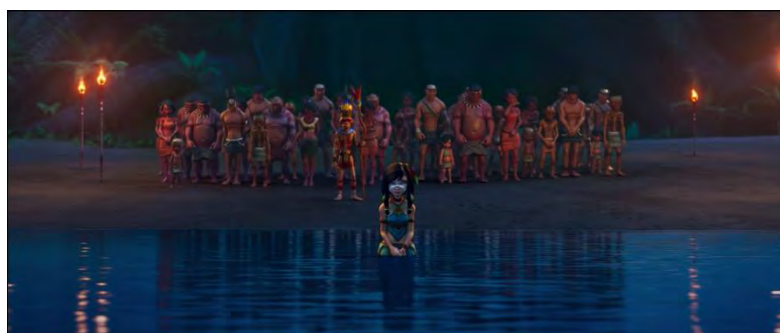


Kayara – (César Zelada, 2022)

Ainbo: El espíritu de la Amazonía (2021)

La segunda referencia visual mayor usada fue *AINBO: El espíritu de la Amazonía (AINBO: Spirit of the Amazon)*, estrenado el 2021 y hecha por Tunche Films. La película trata sobre

Ainbo, una niña del Amazonas de 13 años que intenta revertir el daño que las maquinarias le han causado a la tierra y salvar así su forma de vida y su hogar. Hemos



escogido esta película como una referencia visual, ya que los colores escogidos dentro del largometraje contrastan de una manera que atrae al espectador y se crea una diferencia clara entre los dos ‘mundos’: el mundo de Ainbo (la selva) y la urbanización (las maquinarias), cosa que quisimos lograr con el proyecto *T’rumanta Runa*.



Ainbo: The spirit of the forest – (Richard Claus, Jose Zelada, 2021)

Las siguientes referencias visuales menores son variadas, pero siguen dentro del ámbito de la animación. Estos referentes audiovisuales los utilizados tanto para el arte, la música, el sonido, así como estilos de animación.

- *Encanto* - (Byron Howard, Jared Bush, 2021) – Disney/Pixar. Largometraje.
- *Coco* (Adrian Molina, Lee Unkrich, 2017) – Disney/Pixar. Largometraje.
- *El libro de la vida* (Jorge Gutierrez, 2014) – Reel FC Animation Studios/20th Century Fox Animation. Largometraje.
- *Piratas en el Callao* (Eduardo Schuldt, 2005) – Alpamayo Entertainment. Largometraje.
- *Las Aventuras de Tadeo Jones* (Enrique Gato, 2012) – Paramount Pictures. Largometraje.
- *Ciudad Jardín* (Polirama, 2018) – Caracoles Estudios, Canal IPE. Serie peruana para niños.
- *Un mundo para Ziggy* (Gabriel Bonilla, s.f.). – Silent Art. Cortometraje.
- *Vivir* (Julinho Espinoza, s.f.) – Apus Estudio. Cortometraje.

4. Estrategia comunicacional: análisis e identificación de un público o audiencia

- Adolescentes y jóvenes entre 12 y 20 años

El público objetivo pensado para el cortometraje son los preadolescentes, adolescentes y jóvenes entre 12 a 20 años, ya que tienen la capacidad para pensar de forma abstracta y apreciar ironía o parodia en una trama, y se presta una mayor atención al contexto argumental y visual de la película en el cual se enmarcan las escenas.

5. Realización del proyecto

5.1. Sinopsis del proyecto audiovisual

En una cueva bajo suelo, la madre tierra Pachamama, vieja y moribunda, utiliza sus últimas fuerzas para darle vida a un hombre hecho de barro: Qhari Yakuyay. Al renacer, Qhari descubre una profecía que dice que el dios Kon se llevó el agua de las tierras y si lo derrota, podrá reencontrarse con su padre. Armado con el Cetro del Sol, Qhari emprende una travesía para encontrarse con su padre.

En el camino, Qhari Yakuyay se encuentra con antiguos guerreros y gigantes, así como visiones de su padre, que impulsan aún más su viaje. Llega a un desierto, en el cual se forma una tormenta de arena y finalmente, se encuentra con Kon, pero no antes de enfrentarse a sus súbditos. Ahora herido, sigue al Dios a la cima de una montaña, donde finalmente lo derrota. Sin embargo, debido a sus heridas graves, muere, pero de su cuerpo roto ahora fluye un río, devolviendo el agua a la tierra.

5.2. Proceso de realización del proyecto

El proceso de realización de *T'rumanta Runa* pasó por diferentes etapas. Al comienzo, se concretó que el proyecto sea hecho todo en 3D, y al principio se había empezado en el programa no gratuito de animación *Maya*. Después de conversarlo en grupo, cambiamos el programa de animación a uno de uso gratuito y más intuitivo, llamado *Blender*, en la versión 2.8.

Desde un comienzo, coordinamos para hacer las primeras dos escenas del guion para poder ahorrar tiempo para la animación final. Decidimos que cada uno iba a intentar contribuir a animar o modelar, pero al final solo tres lo logramos.

En la primera semana de realización, pasamos por una etapa de cuestionamiento de estética, ya que era una posibilidad que el guion no pueda concretarse en las dieciséis semanas académicas por la cantidad de trabajo que se tenía que hacer. Es en ese momento en donde consideramos realizar el proyecto en la técnica de animación *stopmotion*, ya que podía ser más sencillo de grabar y modelar. Sin embargo, al final decidimos terminar el proyecto en *Blender*.

En las primeras semanas, coordinamos una reunión con los antropólogos Enrique González Carré y Teresa Carrasco, quienes nos ayudaron respondiendo preguntas respecto a los personajes principales (Kon y Wiracocha) y la cosmovisión andina en las culturas Moche, Paracas, Nazca e Inca. De ahí, cada departamento (arte, fotografía, sonido y dirección) obtuvo una mejor perspectiva con respecto a dónde llevar el proyecto.

Las primeras siete semanas nos concentramos en refinar el guion, mientras que en arte Rocío, la directora de arte, se concentraba refinando las ilustraciones de los personajes principales (Qhari Yakuyay, la Pachamama, Wiracocha, Kon, los gigantes y un par de camarones) y yo en

los elementos, a base de una investigación previa realizada para entender mejor el arte precolombino. Con respecto a dirección de sonido, Kiara (la directora de sonido) fue recolectando diferentes sonidos y música que se pueda usar para las dos escenas escogidas.

Una vez culminada la pre producción, en la semana ocho empezó la etapa de modelados. Es ahí en donde casi todos trabajaron para terminar los modelados de los elementos, ya que era la parte más complicada del proyecto. Fueron de dos a tres semanas de modelado hasta intensas horas de la madrugada, y cuando solo quedaban pocos ajustes, ocurrió un contratiempo importante: mi computadora, en donde se estaban guardando todos los archivos de los modelados de los elementos, se malogró. Inmediatamente intentamos buscar una solución, y porque yo no tenía otra fuente de trabajo, Adolfo (el director) rehízo los modelados desde cero, pero modificándolos a su gusto. Mientras tanto, se trabajó junto con un locutor llamado Henry que también habla quechua, el cual ofreció ayudarnos a traducir las escenas a su lenguaje. Terminado eso, se grabó con él la voz del narrador de la historia de *T'rumanta Runa*.

Ya era la semana 11, entrando a la semana 12. Es ahí en donde Rocío, para compensar la falta de ayuda con respecto a las pocas manos ayudando a hacer los modelados y la animación, tuvo la idea de contratar a un animador profesional que trabaja en *Blender*. Se contrató a un señor apodado 'Ikaruz', el cual ha trabajado en varias películas y cortometrajes de alto calibre peruanos. Él trabajó con nosotros haciendo los texturizados que iba a realizar Rocío, y los terminó en la semana 15.

A una semana para el visionado final y faltando la primera escena completa para animarse, se tomó la decisión de no hacer la animación en *Blender* y terminar esa escena con dibujos simples, junto con la voz del narrador de fondo y los subtítulos. La segunda escena sí fue

animada en su totalidad, aunque no fue al nivel que se quería. En general, creemos que el proyecto salió mejor de lo que pensábamos, y a pesar de todos los contratiempos presentados, encontramos una solución rápida a ello.

5.3. Guion

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

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

Como un niño que recién comienza a caminar. QHARI se levanta, empieza a andar con poca coordinación y vacilante. 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. Después de alcanzar la cima, retoma el aliento y sigue caminando hasta estar frente al altar y la PAPA.

QHARI se acerca con curiosidad a la PAPA y toma de su mano. La PAPA moribunda lo mira con ternura y tristeza mientras QHARI acerca la mano de la PAPA hacía su pecho.

La papa le indica que mire hacia sus pies. Qhari le 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 mira a QHARI y le sonríe dulcemente, pero después se niega con la cabeza. La PAPA deja de tocar el CETRO y acaricia la cabeza de QHARI.

QHARI mira angustiado a la PAPA. Suelta el CETRO e intenta agarrar de nuevo su mano, pero ella levanta el brazo para que QHARI no lo alcance. 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 incandescente. La luz capta la atención de QHARI.

En ese momento, la PAPA sonríe mientras su cuerpo se desploma hacia atrás. QHARI queda con la mano extendida hacia la PAPA. Mientras la mira desconcertado unas esferas de luz lentamente salen del pecho de la PAPA.

QHARI quiere acercarse a la PAPA, pero en eso 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 lentamente y QHARI baja nuevamente al piso sosteniendo el CETRO con ambas manos. QHARI tiene un casco de madera reforzado con cuero en forma de cúpula con el rostro del sol repujado en un sello de bronce. 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 también de madera con 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. QHARI luce como un antiguo guerrero, dando la impresión de que este chico torpe y tierno podría ser un héroe después de todo. Al llegar, se arrodilla ante la PAPA y junta su frente a la de ella. Después de un rato, Qhari se percató que detrás de la PAPA hay un túnel. QHARI se levanta y se acerca.

QHARI mira hacia el túnel donde no existe ni rastro de luz. En eso, la punta del CETRO comienza a iluminarse como una antorcha. QHARI admira el CETRO. Luego, mira con curiosidad dentro del túnel y cierto temor ingresa usando 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 van apareciendo 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 con andenes y cultivos en crecimiento. Un pequeño riachuelo sale de una cueva por una de las montañas. QHARI pone su mano sobre el riachuelo y lo sigue con el dedo. En el camino, la ilustración del riachuelo se va agrandando hasta ser el dibujo de un río.

QHARI sigue el río hasta llegar a otra pintura y ve a dos gigantes dibujando las líneas de Nazca en un desierto. El río, ahora lleno de peces, atraviesa la pintura hasta la siguiente escena.

Los dedos de QHARI siguen la corriente del río. En las paredes ahora se ve un dibujo de los muros de Chan Chan. El fluvial pasa entre ellos. Cultivos de maíz crecen a orillas del río. QHARI sigue al río con mucha intriga.

QHARI llega a la última pintura. Ve que el río sube hasta la cima del dibujo de un monte y sobre este están dibujados un hombre de barro sujetando el CETRO DEL SOL al lado de un SOL CON ROSTRO representando a WIRACOCHA. El río nace a los pies de ambos.

QHARI acerca su rostro a la imagen de WIRACOCHA junto al hombre de barro. Los toca ligeramente mientras su rostro está lleno de tristeza y nostalgia. QHARI inclina su cabeza hasta tocar su frente con la de WIRACOCHA y cierra los ojos.

QHARI

(susurrando)

Tayta...

En ese momento cae un rayo de luz en el rostro de QHARI. QHARI abre los ojos con sorpresa y voltea hacía el origen de la luz. Esta se cuela de una pequeña grieta en la pared. QHARI se acerca a la grieta con curiosidad y empieza a excavar.

Al ver que no funciona comienza a golpear la pared. Primero la golpea con los puños y al final con el CETRO usandolo de mazo.

Al tercer golpe con el CETRO 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.

6. Dirección de arte

Siguiendo el arte de las culturas precolombinas seleccionadas (Moche, Paracas, Nazca e Inca), escogimos una paleta de colores para el cortometraje que encapsule la limitación de colores en estas culturas, concentrándose en colores cálidos como naranjas, marrones, y amarillos.



6.1. Diseño de elementos

El proyecto *T'rumanta Runa* se realizó en su totalidad en la técnica de animación 3D, utilizando el programa gratis *Blender* versión 2.8. Primero, realizamos un desglose de las escenas de todo el guion para ver qué elementos eran esenciales para las primeras dos escenas. Se escogieron diferentes elementos para ir dentro de la escena: vasijas, flores (secas y una viva), frutos en forma de zapallo loche, cadáveres de hombres hechos de barro rotos, una cabeza de serpiente hecha de piedra, un altar, y finalmente, el elemento más importante, el Cetro del Sol. Todos estos elementos los realizamos tomando en cuenta la paleta de colores del proyecto y el arte de las culturas precolombinas usadas como inspiración. Los elementos que llegamos a diseñar fueron las vasijas, las flores, el fruto, y el altar.

6.2. Desglose por escenas

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

Descripción del lugar y ambiente:

- Lugar: Templo en forma piramidal
 - Cabeza de serpiente esculpida en piedra
 - Altar de piedra
 - Escaleras
 - Rocas volcánicas
 - Montículo de tierra
 - Túnel (escondido detrás de la papa)
- Ambiente: completamente **seco** con un **sendero de tierra carbonizada rodeado por lava**, toda la cueva está hecha de roca.
- Elementos:
 - Frutos en forma de vasijas rotos y cubiertos de tierra → MATERIAL:
ZAPALLO LOCHE
 - Flores secas
 - Ofrendas en vasijas de arcilla
 - Vasijas rotas
 - Cadáveres de hombres hechos de barro antiquísimos (secos). Fusionados con el espacio en diferentes posiciones.

KEY ELEMENT

- CETRO DEL SOL: Artículo mágico del dios Wiracocha. La base está hecha de madera. En la punta tiene una imagen del sol tallada en oro. Posicionada verticalmente.
- FRUTO: Zapallo, proviene de la papa. Cae de ella. Se ilumina momentáneamente, la PAPA vierte agua del fruto sobre el CETRO DEL SOL empezando por la base hasta llegar a la imagen del sol en la punta.
 - Agua dentro del fruto
- ESFERA AZUL: Hecha del agua del fruto que emite energía de luz a su alrededor. Representa el alma de QHARI YAKUYAY.

Personajes

- PACHAMAMA:
 - Rostro y brotes saliendo de su cabeza junto a tres hongos
 - Tiene dos brotes largos a cada lado que hacen de brazos
- QHARI YAKUYAY (SIN VIDA):
 - Hombre hecho de barro, desnudo
- QHARI YAKUYAY (CON VIDA/CETRO):
 - Casco en forma de cúpula hecho de madera y cuero.
 - Sello de bronce con el rostro del sol en la parte de cuero
 - Trozo de tela que envuelve su cabeza y la protege del casco
 - Orejeras de madera
 - Camisón sujeto por una faja de lana
 - Pantaloncillos de algodón

- Brazaletes de cuero en los brazos
- Brazo izquierdo: escudo rectangular de madera. Chakana tallada en el escudo con una serpiente en forma de espiral en el medio
- Brazo derecho: CETRO DEL SOL

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

Descripción del lugar y ambiente:

- Lugar: Corredor largo oscuro con entrada y salida
 - 4 pinturas rupestres en forma de profecía

Descripción de pinturas:

- Pintura 1: Paisaje de una pampa llena de montañas con andenes y cultivos.
 - Una de las montañas tiene una cueva en donde pasa un pequeño riachuelo que continúa hasta la siguiente pintura.
- Pintura 2: Desierto con dos gigantes dibujando las líneas de Nazca mientras el riachuelo pasa al costado de estos.
 - Riachuelo se convierte en río: peces saltan de este. Río sale a la tercera pintura
- Pintura 3: El río pasa entre los muros de Chan Chan.
 - Cultivos de maíz crecen a orillas del río
 - Río sale a la cuarta pintura
- Pintura 4: El río sube hasta la cima de un monte.
 - Hombre barro (desconocido) se encuentra sujetando el CETRO DEL SOL al lado del dios WIRACocha en la cima. El río nace a pies de ambos.


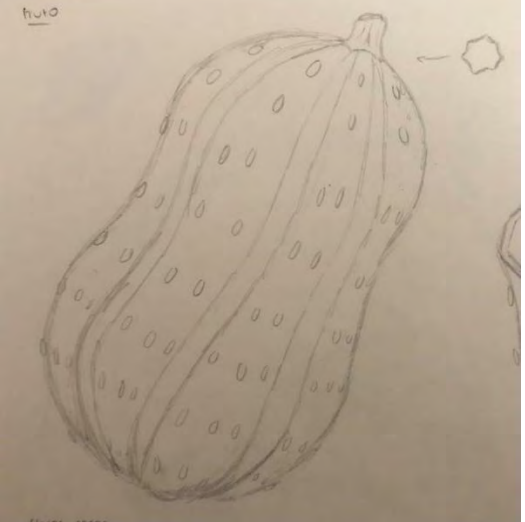
Personajes

- QHARI YAKUYAY

6.3. Investigación e inspiración sobre el arte precolombino

Teniendo en cuenta el desglose de escenas y las culturas Moche, Paracas, Nazca e Inca, empezamos la etapa de investigación para la realización de bocetos de los elementos, tomando inspiración de vasijas verdaderas moche encontradas (tanto intactas como rotas) para los patrones de tanto el fruto como las vasijas en donde iban a ir las ofrendas.

6.3.1. Bocetos y referencias

Referencia	Boceto
<p>Zapallo loche</p>  <p>(El Viejocaminante, 2012)</p> 	 

Flores

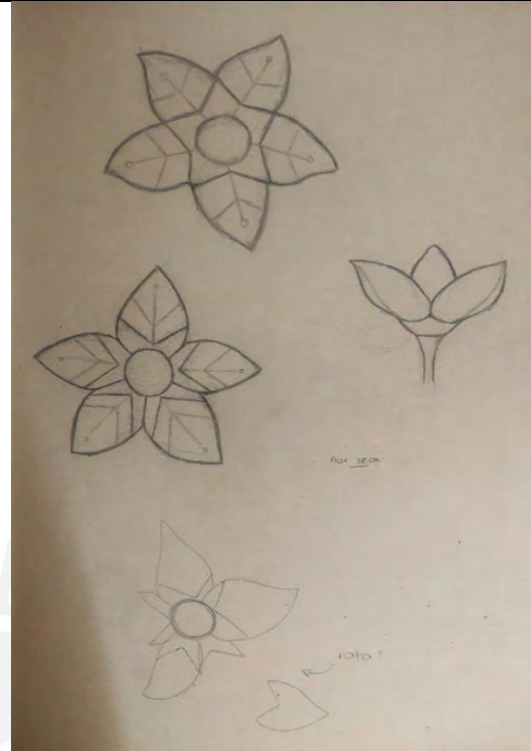
(inspirado
en la flor
de papa)



(Chávez Descalzi, s.f.)



(xtysue, 2016)

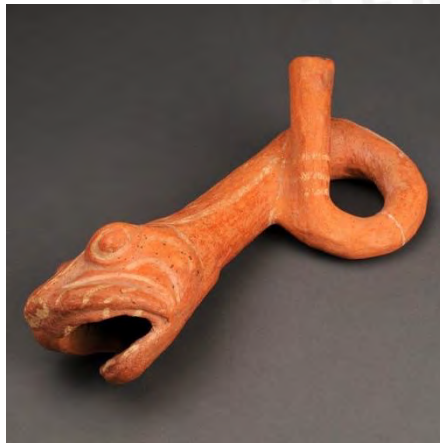


El diseño de la flor de la papa está inspirado en tanto la flor misma como en las flores bordadas vistas en las artesanías peruanas. La paleta de colores sí se mantuvo acorde a la flor misma (pétalos morados con blanco y centro amarillo) especialmente para la flor que renace de la Pachamama. Para las flores marchitas, optamos por seguir el patrón mismo del bordado de la artesanía peruana.

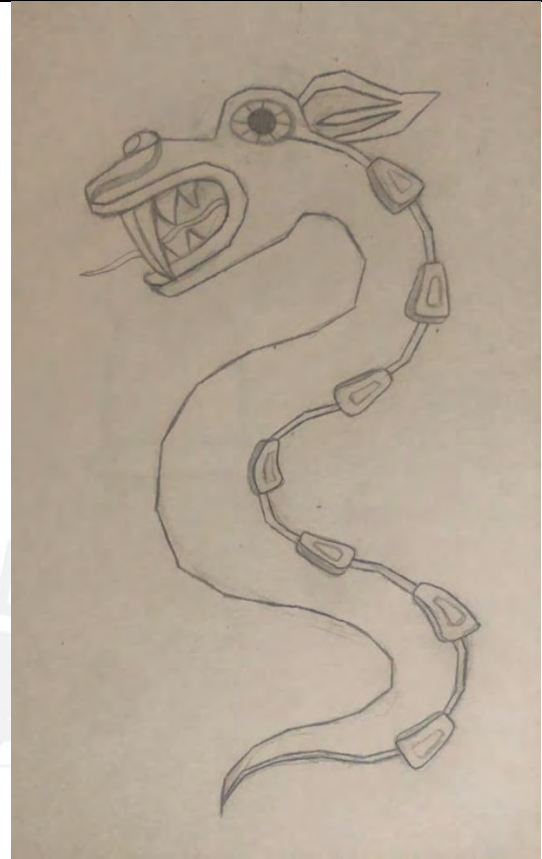
Cabeza de
serpiente



(Museo Larco, s.f.)




(Museo Larco, s.f.)



Optamos por diseñar a una serpiente completa, ya que se podía reutilizar el diseño en otras áreas del cortometraje más adelante, ya sea sólo la cabeza o la serpiente completa. Las escamas de la serpiente son los mismos triángulos que el diseño final del dios Wiracocha posee, y la cabeza en sí está inspirada directamente en la representación de las serpientes en la cultura Moche, las cuales eran mezcladas con cabezas de felinos.

6.3.2. Bocetos y referencias – Vasijas

Para el diseño de las vasijas, determinamos que cada patrón debía ser único para cada elemento. Al igual que con el fruto, tomamos como inspiración vasijas reales de las culturas Moche, Paracas, Nazca e Inca. Se realizaron 4 bocetos para las vasijas ceremoniales.

Investigación	Referencia
<ul style="list-style-type: none"> • Paracas eran puras vasijas, casi no tenían diseños o colores • Moche tenía más variedad de vasijas y platos. Los más decorados eran los ceremoniales <ul style="list-style-type: none"> ○ Los patrones eran primitivos: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Espirales ▪ Escaleras ▪ Rayas ▪ Triángulos ▪ Cuadrados <p>Nazca se esmeraba en hacer figuras, eran animales (peces, patos, etc.), su día a día, la agricultura o deidades</p>	<p><u>Paracas:</u></p>  <p>(Caro, s.f.)</p>

Moche (ejemplos de cómo se ven rotas):

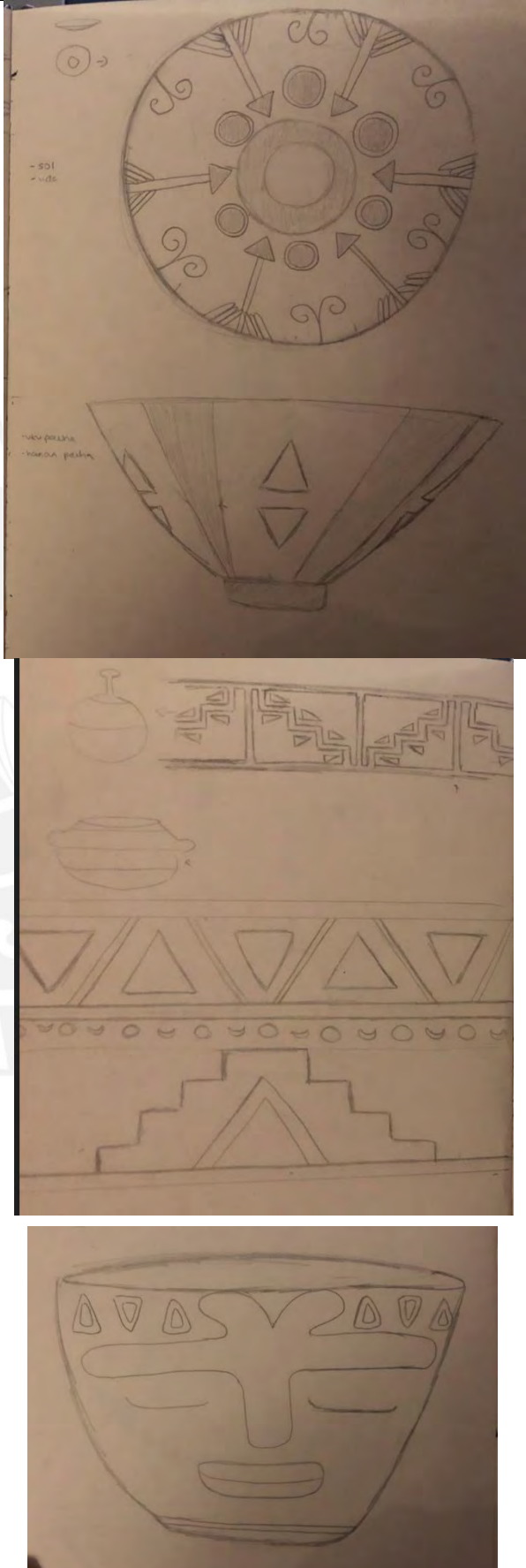


(Donnann, 2011)

Nazca:



(Carpeta Pedagógica, s.f.)

Descripción	Bocetos
<p>Después de la investigación de las vasijas de las culturas, se realizaron los bocetos para cuatro vasijas ceremoniales. Cada diseño estaba planeado con la temática del Uku pacha y el Hanan Pacha, temáticas importantes dentro del universo del cortometraje. Los triángulos, especialmente los que miran hacia arriba y hacia abajo, representan la mirada hacia el mundo de arriba y el mundo de abajo. Además, esos triángulos aparecen en el diseño final de Wiracocha. Otros elementos incluidos en estos diseños fueron las cosechas en forma de espirales, y la representación del Sol en forma de círculo mirando sobre ellas.</p>	 <p>The 'Bocetos' column contains four distinct hand-drawn sketches on a light-colored paper. The top sketch is a circular design featuring a central sun-like circle with radiating lines, surrounded by arrows pointing outwards and inward, and spiral motifs. To its left, there are small handwritten notes: '- sol' and '- vida'. The second sketch is a bowl-like shape with several triangles pointing both upwards and downwards. To its left, there are handwritten notes: '- uku pacha' and '- hanan pacha'. The third sketch is a vertical strip of various geometric patterns, including a circle, a square, and a series of triangles. The bottom sketch is a bowl with a stylized face drawn on it, featuring a wide mouth and closed eyes.</p>

7. Sostenibilidad

7.1. Plan de distribución y difusión

La estrategia comunicacional de *T'rumanta Runa* está centrada en la difusión y posicionamiento del cortometraje en salas de exhibición, festivales/concursos y medios de comunicación, así como en espacios educativos y culturales. Además, se pensó en planes a futuro si el proyecto logra cubrir un presupuesto previsto.

7.2. Definición de la campaña

Nombre de la campaña: ***T'rumanta Runa: El renacer de la tierra***

- Otros nombres posibles para la campaña:
 - ***T'rumanta Runa: El valor de la vida***

La campaña busca presentar el cortometraje como una propuesta fantástica y animada de la mitología y la cosmovisión andina a través de la aventura de Qhari Yakuyay por reencontrarse con su pasado y recuperar el agua para la tierra, sin importar el sacrificio que significa la lucha por este objetivo.

7.3. Acciones en el marco comunicacional

7.3.1. Promoción:

- Conferencia de prensa de presentación del cortometraje
- Entrevistas en medios de comunicación con el director y productor general.
- Difusión del *teaser* oficial del cortometraje.

- Taller “Entre la historia y la animación: la cosmovisión andina con una mirada al futuro”.
- Lanzamiento de las redes oficiales del cortometraje en Facebook e Instagram.

7.4. Desarrollo de la campaña

7.4.1. Gestión de prensa

Pensamos en realizar una difusión de notas de prensa dos semanas previas al lanzamiento oficial del cortometraje completo, junto con un plan de entrevistas en medios por dos semanas con el director y productor general en medios de comunicación convencionales y digitales. Además, se hará una difusión del *teaser* del cortometraje en circuito cerrado de instituciones del Estado y otras entidades aliadas y difusión del *teaser* del cortometraje en redes sociales de instituciones del Estado y otras entidades aliadas.

7.4.2.

Plan digital orgánico

Se realizará un plan de difusión en redes sociales durante dos semanas con intriga de la película, luego el mismo día de la conferencia de prensa de presentación del cortometraje y después combinando material gráfico de promoción para el inicio de la exhibición en salas nacionales.

Crearemos mensajes con pequeñas declaraciones del director del cortometraje sobre tres temas: valor de las culturas pre incas (Moche, Paracas, Nazca) e incas en la construcción de la cosmovisión, el reto de la animación con personajes ancestrales, mensaje de la película.

7.5. Acciones de educación y cultura

7.5.1. Instituciones educativas

Pensamos en realizar la proyección del cortometraje en instituciones educativas de 3 regiones del Perú (Cuzco, La Libertad y Lima Metropolitana a través de las Direcciones Regionales de Educación). Además, se hará la realización de conversatorios post difusión del cortometraje a los alumnos asistentes a la presentación sobre la animación, la producción y la cultura andina.

7.5.2. Universidades y Redes Sociales

Se proyectará el cortometraje en universidades de Arequipa, Cuzco, La Libertad, Lima Metropolitana, y grupos sociales de jóvenes en las mismas regiones mencionadas con anterioridad a través de las Direcciones Regionales de Educación.

Se realizarán conversatorios post difusión del cortometraje a los adolescentes y jóvenes asistentes a la presentación. Se promoverá el conversatorio vía digital y presencial en los 3 puntos centrales de difusión (Cultural, educativo y de entretenimiento). Aquí se trabajará con la *Senaju* - Secretaría Nacional de la Juventud y otros grupos de asociaciones juveniles.

7.5.3. Sector Cultural

Se harán conversatorios y talleres en museos nacionales de las tres regiones de impacto (Cuzco, La Libertad y Lima Metropolitana) con estos temas:

- La importancia del cine para conocer a las divinidades andinas y su relación con el mundo.

- La utilización de la tecnología y la animación como herramientas narrativas
- Proyección del cortometraje en 10 instituciones y/o salas de exhibición nacionales con la realización de conversatorios tras la visualización del material.
- Participación en 10 festivales y/o concursos de cortometrajes enfocados en el público objetivo en las categorías de animación, cultura, historia, cortometraje, para la proyección internacional del cortometraje.

7.6. Posibles acciones a futuro

Luego del lanzamiento del cortometraje en el Perú y de la presentación en salas nacionales y/o festivales, según las fechas de las convocatorias, proyectamos realizar algunas acciones adicionales de comunicación y difusión en diversos ámbitos, según los resultados que alcance este proyecto. Estas son posibles acciones a futuro que se podrían ejecutar para lo cual, se buscará financiamiento y apoyo de entidades privadas y/o estatales, vinculadas a la temática cultural y educativa del país.

7.6.1. Acciones en el ámbito educativo

Coordinaremos la realización de talleres multiculturales en colegios de las tres regiones (Cuzco, La Libertad y Lima Metropolitana), uno en cada región cada dos meses. En un día de trabajo se llevarán a cabo las siguientes propuestas:

- Dibujo y pintura: Los niños podrán compartir sus reproducciones de los personajes mediante un taller específicamente diseñado para enseñarles a dibujar, aprovechando este evento para entregarles útiles escolares. Además, se puede enseñar sobre los colores específicos que usaban en las culturas precolombinas.

- Música: Realización de talleres de música, mostrando los instrumentos de las culturas precolombinas que se pueden ver dentro del cortometraje. Los adolescentes podrán tocar estos instrumentos, así promoviendo una educación no solo en historia, sino que también musical.
- Teatro: Recreación de una de las escenas del cortometraje, con el tema de la “fuerza interna” en la que los personajes sean Qhari Yakuyay y Kon en la dialéctica de la batalla y la recuperación del agua para la tierra. En este taller, se construirá la puesta en escena a partir de materiales simples de usar llevados por la producción. Esto no solo fomentará un interés en el teatro, sino que también motivará a los adolescentes que son tímidos para poder interactuar con sus compañeros de una manera diferente.

7.6.2. Acciones en el ámbito cultural

Coordinamos en realizar a futuro una exposición fotográfica interactiva de fotografías (*stills*) del cortometraje en museos y salas de exposiciones. Además, el proyecto está pensado en participar en la exposición de artistas peruanos *Ruraq Maki*, que cuenta con el auspicio del Ministerio de Cultura. (está supeditada a la realización de este evento según las restricciones existentes por bioseguridad). El objetivo es sumarse a la exposición del *Hombre de Barro* a través de la creación de figuras limitadas (números de colección) basadas en los personajes Qhari Yakuyay, Wiracocha, y la Pachamama.

- El Canto de los Barros: Tienda (virtual y presencial) en *Ruraq Maki*. Este taller familiar se caracteriza por la representación de figuras en arcilla y su estilo basado en la cultura prehispánica Wari. Se trabajará con este taller para realizar la creación de las figuras mencionadas.

7.6.3. Acciones en el ámbito del entretenimiento

Pretendemos presentar la marca *T'rumanta Runa*, que abarcará productos de merchandising vinculados a los personajes del cortometraje, tales como cerámicas, peluches de los personajes, pósters, ropa y libros para colorear. Más adelante, promoveremos la realización de un cómic exclusivo de *T'rumanta Runa* que expanda más el universo del cortometraje. Dependiendo del éxito y del presupuesto de la marca *T'rumanta Runa*, se hará la realización de un videojuego pequeño que expanda la historia para promover el cortometraje. La viabilidad de estos tres ítems depende del presupuesto final de distribución.

7.7. Press kit – T'rumanta Runa

Realizamos un *press kit* como parte de la campaña de difusión y distribución del cortometraje, con diseño simple para concentrarse en el contenido, el cual es el poster del cortometraje, el storyline, la sinopsis, la ficha técnica, el *crew*, una nota del director y la productora, y los créditos.

Fig. 1. Página 1: Poster – *T'rumanta Runa*

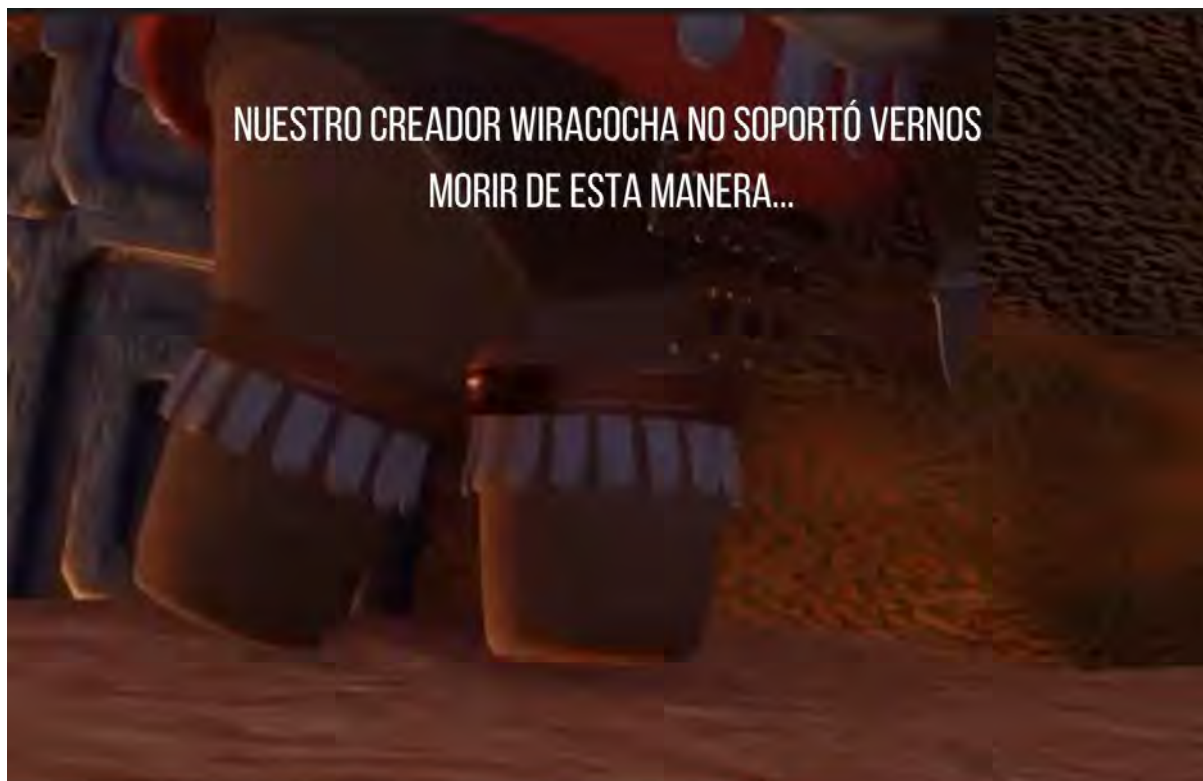


Fig. 2. Página 2: Storyline del cortometraje

STORYLINE

Con ayuda de la madre tierra Pachamama y tras oír el llamado de su padre Wiracocha, renace Qhari Yakuyay, el último hombre de barro. Él emprende un viaje con el deseo de reunirse con su padre, y para hacerlo, tendrá que enfrentarse al dios Kon, quien se llevó el agua y las lluvias del valle. En una batalla, Qhari Yakuyay derrota a Kon, pero muere al ser herido por él. Después de su muerte, del cuerpo de Qhari Yakuyay brota un río que devuelve la vida al mundo.



Fig. 3. Página 3: Sinopsis del cortometraje

SINOPSIS

En una cueva bajo suelo, la madre tierra Pachamama, vieja y moribunda, utiliza sus últimas fuerzas para darle vida a un hombre hecho de barro: Qhari Yakuyay. Al renacer, Qhari descubre una profecía que dice que el dios Kon se llevó el agua de las tierras y si lo derrota, podrá reencontrarse con su padre. Armado con el Cetro del Sol, Qhari emprende una travesía para encontrarse con su padre.

En el camino, Qhari Yakuyay se encuentra con antiguos guerreros y gigantes, así como visiones de su padre, que impulsan aún más su viaje. Llega a un desierto, en el cual se forma una tormenta de arena y finalmente, se encuentra con Kon, pero no antes de enfrentarse a sus súbditos. Ahora herido, sigue al Dios a la cima de una montaña, donde finalmente lo derrota. Sin embargo, debido a sus heridas graves, muere, pero de su cuerpo roto ahora fluye un río, devolviendo el agua a la tierra.



Fig. 4. Página 4: Ficha técnica

FICHA TÉCNICA

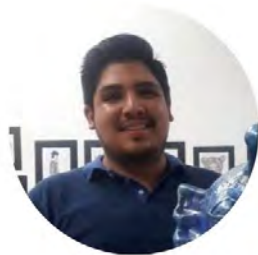
Título original	T'rumanta runa
Género	Aventura/Fantasia
Idiomas	Quechua
Subtítulos	Español
País de desarrollo	Perú
Formato	Cortometraje/Animación
Proyección	.MOV
Sonido	Stereo



Fig. 5. Página 5: Crew



CREW



Dirección
Adolfo Riofrio



Producción
María Fernanda Pacheco



Dirección de fotografía
Angelina Escudero



Dirección de Arte
Rocío Cantaro



Dirección de Sonido
Kiara Ángeles

Fig. 6. Página 6: Biografía del director



Fig. 7. Página 7: Biografía de la productora



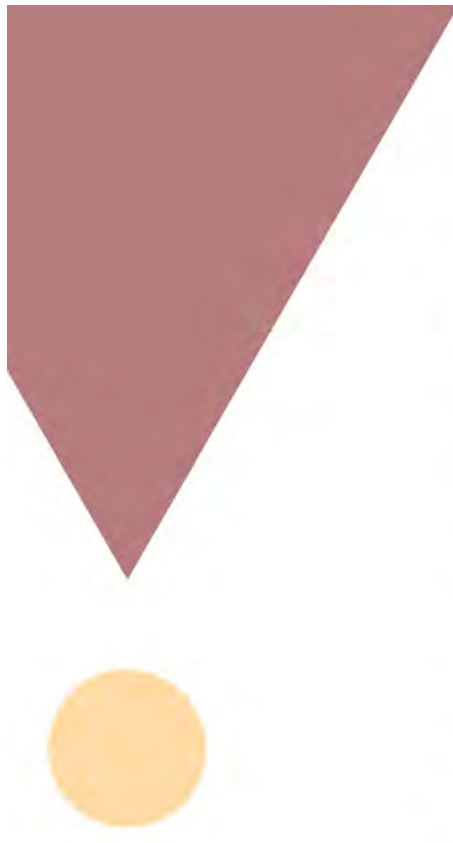
MARÍA FERNANDA PACHECO

Productora

En el ámbito laboral comencé como fotógrafa FreeLancer y voluntaria en la Asociación Casa Ronald McDonald. Trabajé como practicante en la Unidad de Imagen Institucional de la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco, actualmente trabajo como Jefa de Estudio en la empresa Photolife Studios.

En el ámbito académico comencé a estudiar teatro musical, al salir del colegio ingresé a la Universidad en donde desarrollé mi pasión por el cine y la actuación. Destacando en los Premios Comunica 2019 por el programa de radio "Planeta Vegano" en donde participé como sonidista. Posteriormente realicé dos intercambios a la Universidad de las Américas Puebla en México en donde realicé varios trabajos académicos destacando en podcast y programas de televisión en los que trabajé como directora y sonidista respectivamente. Este año, junto con mi grupo, fuimos seleccionados para participar de la Muestra 2020.2 "Fuera de la caja" de la especialidad de Publicidad por nuestro trabajo académico del curso de Persuasión. Actualmente estoy por graduarme de la Universidad y realizando mi tesis de Licenciatura sobre la experiencia de la mujer audiovisual en el Perú.



Fig. 8. Página 8: Nota del director

NOTA DEL DIRECTOR

El proyecto nace de mi terquedad, el anhelo de aventura y de historias humanas imbuidas por la magia. En realidad, quizá era solo el deseo de querer hacer un héroe a mi medida. Alguien que pueda contar que la mayor cualidad de un "héroe" es su capacidad de resistir y seguir aun cuando todo está acabado.

Poco a poco el proyecto fue tomando una dirección cuando incluí otra de mis pasiones: la historia. Y es que de niño anhelaba ser arqueólogo, visitaba todas las ruinas que podía solo para soñar que mi mundo era así de mágico. Quizá yo nunca pueda vivirlo, pero puedo hacer que otros viajen conmigo, que al escuchar de un héroe quechua todo niño (sea viejo o joven) pueda decir "mira, un héroe como yo".



Fig. 9. Página 9: Nota del director (cont.)



Lo que espero lograr con este proyecto es abrir las puertas a la creación de un mundo totalmente fantástico y nuevo donde las culturas del antiguo Perú sean las protagonistas. Este es un proyecto que tiene como fin ser el inicio de algo mucho más grande, una aventura que sea capaz de trascender plataformas y formatos para construir un mundo totalmente nuevo utilizando mitología peruana.

La verdadera importancia está en la creación de un Héroe Quechua, alguien que sea identificable con los niños por no ser precisamente el más poderoso e incluso que, en el caso de los niños quechuahablantes, habla en su misma lengua. Quiero que al terminar de verlo, los espectadores no solo se sientan orgullosos de ser ellos mismos sino también sientan que, sin importar su edad o condición, pueden ser héroes.

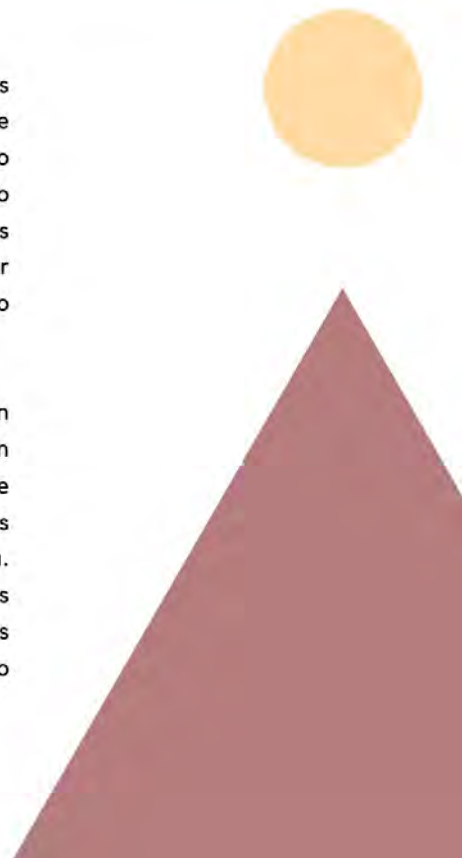
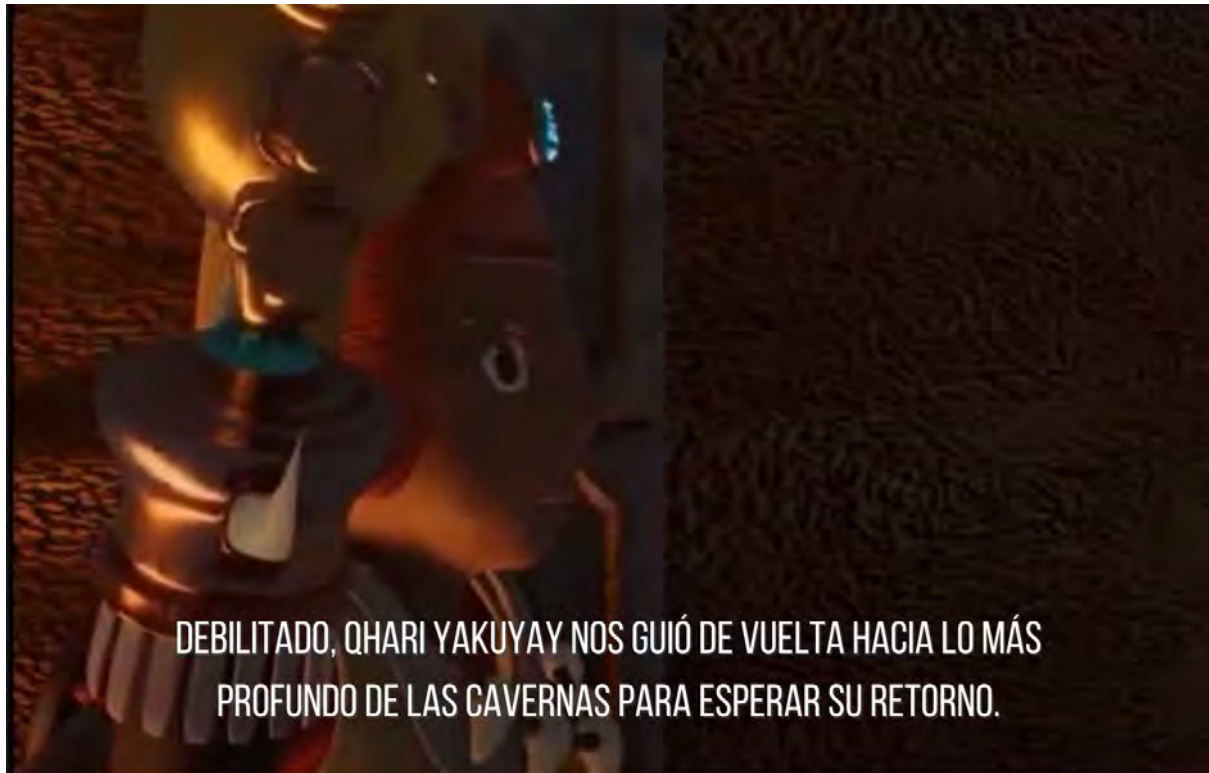


Fig. 10. Página 10: Créditos



CRÉDITOS

Basada en una idea de **ADOLFO RIOFRÍO**
En colaboración con la **PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

Dirección: Adolfo Antonio Félix Riofrío Jacinto

Producción: María Fernanda Pacheco Aguilar

Dirección de fotografía: Angelina Escudero Sánchez

Dirección de arte: Rocío Carolina Cantaro Ponce

Sonido: Kiara Lucía Ángeles Zúñiga

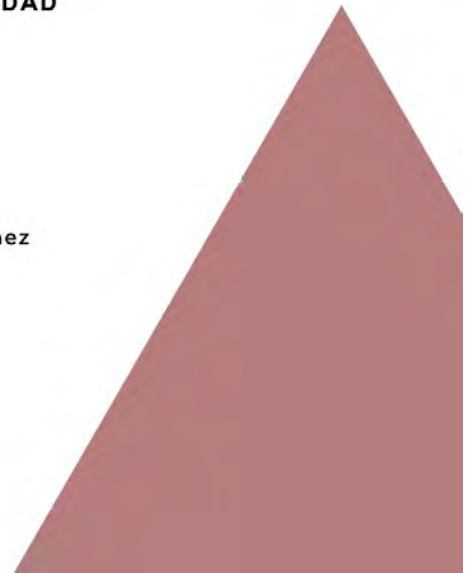


Fig. 11. Página 11: Contacto



DESDE ENTONCES AQUÍ DORMIMOS, ESPERANDO NUEVAMENTE
EL LLAMADO DE NUESTRO PADRE WIRACOCHA...



CONTACTO

Maria Fernanda Pacheco Aguilar
a20164625@pucp.edu.pe
+51 975 557 739

Adolfo Antonio Félix Riofrío Jacinto
a20131617@pucp.pe
+51 945 533 519

Angelina Escudero Sánchez
escudero.angelina@pucp.edu.pe
+51 999 427 344

Rocio Carolina Cantaro Ponce
rocio.cantaro@pucp.edu.pe
+51 971 502 499

Kiara Lucía Ángeles Zúñiga
kiara.angeles@pucp.edu.pe
+51 940 166 184



8. Reflexiones finales

Dentro del ámbito artístico, tuvimos muchas expectativas generales, y aunque no se llegaron a cumplir en su totalidad o de manera satisfactoria, el resultado final no fue negativo. De todos los diseños de los elementos creados para el proyecto, por la limitación de tiempo y la cantidad de trabajo que se necesitaba realizar para poder completar el *teaser* dentro de las 16 semanas académicas, terminamos modelando solo un boceto en su totalidad sin cambiarse, el cual fue el de la flor de la papa. A la hora de modelarse dentro del programa *Blender 2.8*, los diseños de los demás elementos no se siguieron, y se modificaron mientras se modelaban.

Con respecto al plan de difusión y distribución, la mayoría de este fue creado si se tiene pensado en seguir con el proyecto *T'rumanta Runa* fuera del ámbito académico y se crea una casa productora y una marca. Si se logra tener un buen manejo de presupuesto, es posible que podamos realizar una buena parte de la propuesta de difusión y distribución dentro de los primeros dos años saliendo de la universidad.

9. Referencias bibliográficas y filmográficas

Araque Morales, V. C., Campues Antamba, L. B., & Galarraga Cadena, D. L. (2021). La cultura Paracas. *Caminos de Investigación*, 2(2), 34–42. <https://doi.org/10.4067/S0718-10432009000100009>

Chávez Descalzi, G. (s.f.) *Peru*: Beautiful Solanaceae species, potato endemic to Peru [Fotografía]. Exploring color. <https://exploringcolour.wordpress.com/2020/07/05/hello-yellow/>

Carpeta pedagógica (s.f.) *Cerámica Nazca*. [Fotografía]. <https://carpetapedagogica.com/ceramicanazca>

De Tuesta Rivara, L. M. (2000). Wiracocha (Dios), pacha (mundo) y runa (hombre) en la cultura prehispánica (incaica) *. *Pensamiento Prehispánico y Filosofía Colonial En El Perú*, 1(1), 98–132. <http://textos.pucp.edu.pe/pdf/2078.pdf>

Donnan, C. B. (2011). *Vasijas cerámicas del subestilo Huancaco*. [Imagen]. *Boletín Del Museo Chileno de Arte Precolombino*, 16(1), 105–118. <https://doi.org/10.4067/S0718-68942011000100007>

El Canto de los Barros: trayectoria-de-la-asociacion. (s.f.). Recuperado el 9 de diciembre, 2021, de <https://elcantodelosbarros.ruraqmaki.pe/p/trayectoria-de-la-asociacion>

Caro, K. (s.f.) *Evolución del arte en el Perú* [fotografía]. Timetoast.

<https://www.timetoast.com/timelines/evolucion-del-arte-en-el-peru-638a4862-02be-4246-bf4c-f06d98515a45>

García Escudero, M. del C. (2009). El mundo de los muertos en la cosmovisión centroandina.

Gazeta de Antropología, 51(2).

https://www.ugr.es/~pwlac/G25_51Carmen_Garcia_Escudero.html

Museo Larco. (s.f.) *Serpientes* [fotografía]. Museo Larco.

<https://www.museolarco.org/galeria/serpientes/>

peru.travel. (2020, 15 de septiembre). *Kayara: una película sobre el empoderamiento*

femenino. Peru.Travel. <https://www.peru.travel/pe/noticias/kayara-una-pelicula-sobre-el-empoderamiento-femenino>

Ruraq Maki. (s.f.). Recuperado el 9 de diciembre, 2021, de <https://www.ruraqmaki.pe/>

xtysue. (2016). *Telas para mesa en bordado andino* [fotografía]. *Bolita de papel*.

<https://bolitadepapel.wordpress.com/2016/04/07/artesantias-en-cusco/>

Referencias filmográficas

Bonilla, G. (director) (s.f.). *Un mundo para Ziggy*. Silent Art. [Cortometraje]

Claus, R., & Zelada, J. (directores) (2021). *Ainbo: Spirit of the Amazon*. Tunche Films. [Película]

Espinoza, J. (director) (s.f.). *Vivir*. Apus Estudio. [Cortometraje]

Gato, E. (director) (2012). *Las aventuras de Tadeo Jones*. Telecinco Cinema. [Película]

Gutierrez, J. (director) (s.f.). *El libro de la vida*. 20th Century Fox. [Película]

Howard, B., & Bush, J. (directores) (2021). *Encanto*. Walt Disney Pictures. [Película]

Molina, A., & Unkrich, L. (directores) (2017). *Coco*. Walt Disney Pictures. [Película]

Polirama. (2018). *Ciudad Jardín*. Caracoles Estudios. [Serie]

Schuldt, E. (director) (2005). *Piratas en el Callao*. United International Pictures. [Película]

Zelada, C. (director) (2022). *Kayara*. Tunche Films. [Película]