



EN LA UAP  
TÚ ERES PARTE  
DEL CAMBIO

**UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS**  
**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**“PROCESOS DEL MATERIAL AUDIOVISUAL MUSICAL DE LA  
CANTANTE RENATA FLORES EN EL SINGLE CHANAN CCORI COCA,  
REALIZADA POR LA PRODUCTORA CIAOROSÉ PERÚ, DURANTE EL AÑO  
2020 - 2021”**

**TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL PARA OPTAR EL TÍTULO  
PROFESIONAL DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**Presentado por:**

**Bach. ROJAS CHANCASANO, BLADIMIR**

**<https://orcid.org/0000-0003-3851-849X>**

**Asesora:**

**Dra. PINEDO CALLEJA, ERICKA GIOVANNA**

**<https://orcid.org/0000-0002-9021-4269>**

**LIMA - PERÚ**

**2022**

### **Agradecimiento**

A los docentes de la Universidad Alas Peruanas por haberme formado profesionalmente y así poder desenvolverme en el campo de mi carrera a lo largo de la vida.

## Índice

<b>1</b>	<b>Presentación.....</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Justificación .....</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Presentación de la empresa .....</b>	<b>7</b>
<b>3.1</b>	<b>Datos de la empresa .....</b>	<b>8</b>
<b>3.2</b>	<b>Servicios.....</b>	<b>8</b>
<b>3.3</b>	<b>Público objetivo.....</b>	<b>9</b>
<b>3.4</b>	<b>Clientes .....</b>	<b>9</b>
<b>3.5</b>	<b>Competencias .....</b>	<b>9</b>
<b>4</b>	<b>Presentación del área funcional.....</b>	<b>10</b>
<b>4.1</b>	<b>Organigrama y staff .....</b>	<b>10</b>
<b>4.2</b>	<b>¿Qué planteamos?.....</b>	<b>11</b>
<b>4.3</b>	<b>Nuestro Flujo.....</b>	<b>11</b>
<b>4.4</b>	<b>Pre Producción.....</b>	<b>11</b>
<b>4.5</b>	<b>Rodaje Producción .....</b>	<b>11</b>
<b>4.6</b>	<b>Post Producción .....</b>	<b>11</b>
<b>4.7</b>	<b>Marketing .....</b>	<b>12</b>
<b>4.8</b>	<b>Funciones.....</b>	<b>13</b>
<b>5</b>	<b>Descripción y desarrollo del Proyecto.....</b>	<b>14</b>
<b>5.1</b>	<b>Identificación de la problemática a resolver con el Proyecto. .¡Error! Marcador no definido.</b>	
<b>5.2</b>	<b>Justificación del Proyecto. ....</b>	<b>15</b>
<b>5.2.1</b>	<b>Objetivos principales.....</b>	<b>15</b>
<b>5.2.2</b>	<b>Proyección .....</b>	<b>15</b>
<b>5.2.3</b>	<b>Talentos .....</b>	<b>15</b>
<b>5.2.4</b>	<b>Equipos a utilizar .....</b>	<b>16</b>
<b>5.2.5</b>	<b>Arte .....</b>	<b>16</b>
<b>5.2.6</b>	<b>Investigación .....</b>	<b>16</b>
<b>5.2.7</b>	<b>Especialistas .....</b>	<b>16</b>
<b>5.2.8</b>	<b>Material y equipos audiovisuales .....</b>	<b>17</b>
<b>6</b>	<b>Desarrollo del Proyecto. ....</b>	<b>20</b>
<b>6.1</b>	<b>Pre producción.....</b>	<b>20</b>
<b>6.1.1</b>	<b>Flujo de trabajo .....</b>	<b>21</b>
<b>6.1.2</b>	<b>Dirección de arte.....</b>	<b>26</b>

6.1.3	Locación .....	30
6.2	Producción y Rodaje .....	34
6.2.1	Día 1 / Vilcashuamán .....	34
6.2.2	Día 2 / Bosque de Piedra Huaraca .....	36
6.2.3	Día 3 / Estudio Calicanto .....	38
6.2.4	Día 4 / Uku Pacha .....	39
6.2.5	Día 5 / Kay Pacha .....	40
6.2.6	Día 6 / Hanan Pacha.....	41
7	Post producción .....	42
7.1	Colorización .....	42
7.2	Efectos.....	42
7.3	Musicalización.....	43
7.4	Edición .....	43
8	Conclusiones y Recomendaciones.....	44
9	Bibliografía. ....	45
10	Anexos .....	46
10.1	Backstage del rodaje.....	46

## Lista de figuras

Figura 1 .....	27
Figura 2 .....	27
Figura 3 .....	27
Figura 4 .....	28
Figura 5 .....	29
Figura 6 .....	29
Figura 7 .....	30
Figura 8 .....	31
Figura 9 .....	32
Figura 10 .....	33
Figura 11 .....	35
Figura 12 .....	37
Figura 13 .....	39
Figura 14 .....	40
Figura 15 .....	41
Figura 16 .....	46
Figura 17 .....	46
Figura 18 .....	47
Figura 19 .....	47
Figura 20 .....	48
Figura 21 .....	48
Figura 22 .....	49
Figura 23 .....	49

## **1 Presentación**

**Los procesos de producción audiovisual**, fue el tema elegido en el cual se describirá una serie de procedimientos y así poder aportar a los estudiantes de comunicación un apoyo donde puedan tomar en cuenta cada procedimiento indicado en dicha realización.

Esta producción relata sobre la leyenda de Chanan Ccori Coca, una guerrera inca que luchó por sus ideales y sus pensamientos contra los Chancas, mostrando su valentía y coraje en cada proyección del proyecto audiovisual.

La producción de este single fue direccionada por la productora CIAOROSÉ, donde se podrá explicar el desarrollo del video, se contó con un staff de profesionales audiovisuales y así la cantante pudo dar valor en las producciones que se realizan en provincia con locaciones más realistas y resultados satisfactorios.

## **2 Justificación del tema**

La industria audiovisual cada vez va dando mayor demanda en el mercado de las comunicaciones y por ello es necesario tomar en cuenta los procesos al momento de realizar un proyecto audiovisual.

El desarrollo en la producción audiovisual cumple un rol muy importante, por lo cual es necesario seguir pasos a paso para mantener un criterio al momento de ejecutarlo, es así que se brinda este informe de suficiencia profesional como una guía a los comunicadores, teniendo como objetivo principal el soporte para dar un flujo de trabajo más organizado.

### **3 Presentación de la empresa**

#### **Ciaorósé Perú**

Somos una productora dedicada al rubro audiovisual conceptualizando cada proyecto, nos diferenciamos por nuestro flujo de trabajo y la pasión que le ponemos en cada proyecto que realizamos.

#### **a) Objetivos**

- Redefinir conceptos creativos.
- Plasmar la esencia audiovisual
- Crear contenido con un alto estándar de producción.

#### **b) Misión**

- Construir un público sensible, educar e inspirar.
- Crear contenido que genere "satisfacción objetiva" a nuestro espectador.
- Enfocarnos en eso que te diferencia, mostrándolo en propuestas creativas conceptuales apoyadas del manejo completo de lenguaje audiovisual.

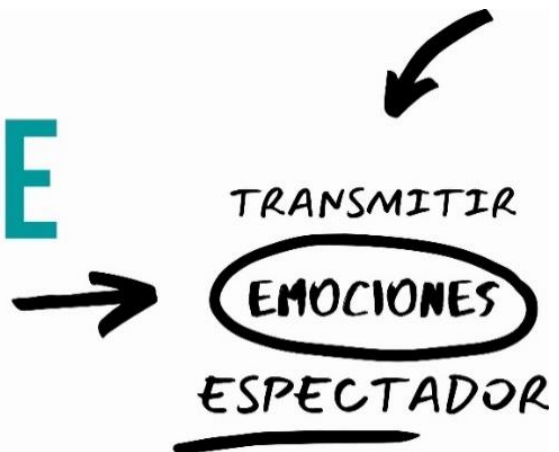
#### **c) Visión**

Contar con un flujo de organización nos llevó al éxito de muchos proyectos, además, el trabajo en equipo es base filosófica de Ciaorósé. ¿Cómo se hará?, ¿cómo se verá?, ¿a quién se mostrará?, son cuestiones básicas que responde nuestro equipo de producción y nuestra visión objetiva. Tener sustento en detalles hará que nuestro proyecto cuente con narrativa sólida.

#### **d) Cultura**

- Trabajamos proyectos con identidad cultural.
- Nuestro compromiso está en la pasión por el arte.
- Generamos espacios de trabajo con ética y moral.
- Trabajamos de manera colectiva.

# OBJETIVOS DE CIAOROSÉ



## 3.1 Datos de la empresa

- Nombre comercial: CIAOROSÉ PRODUCTORA
- Dirección: Nro. 201 Urb. Pio Max (block e2-2do piso)  
Ayacucho - Huamanga – Ayacucho
- Fanpage: Ciaorosé producciones
- Instagram: Ciaorosé producciones
- Behance: Ciaorosé producciones
- Youtube: Ciaorosé producciones

## 3.2 Servicios

- a) Videos musicales
- b) Videos promocionales
- c) Cortometrajes
- d) Diseño y publicidad audiovisual
- e) Fotografía profesional



f) Monitoreo de plataformas digitales y redes

### **3.3 Público objetivo**

- Empresas del sector comercial
- Instituciones públicas y privadas
- Agrupaciones musicales
- Cantantes

### **3.4 Clientes**

- Tiyapuy Foods
- Petroperú
- Renata Flores
- Diresa Ayacucho
- Banco de la Nación
- Empresas de la región

### **3.5 Competencias**

- Aron producciones
- Campo comunicaciones
- Quenacho producciones

## 4 Presentación del área funcional

### 4.1 Organigrama y staff



## **4.2 ¿Qué planteamos?**

Para poder plasmar todos nuestros ideales creativos, creamos métodos y flujos de trabajo que permiten tener un alto control de producción.

## **4.3 Nuestro Flujo**

Presentamos un planteamiento que generará un producto innovador, con narrativa consistente y una perspectiva visual atractiva.

## **4.4 Pre Producción**

- Recursos (investigación).
- Cronograma.
- Tentativa de propuestas.
- Estructura Narrativa.
- Guion.
- Storyboard.
- Guion técnico.
- Plan de rodaje.
- 

## **4.5 Rodaje Producción**

Trabajamos a la par con la tecnología y nuevas tendencias, y todo esto se complementa con un staff técnico profesional.

## **4.6 Post Producción**

### **▪ Montaje**

Selección de tomas y armado de línea de tiempo.

- **Edición y colorización**

Se visualiza ya el videoclip y se estandariza el color.

- **Efectos**

Se realizan ajustes de narrativa y se concreta el look final del videoclip.

#### **4.7 Marketing**

El área de marketing trabaja de manera funcional y a la par de resultados para así poder medir nuestro flujo.

Las funciones principales en dicha área, es de velar por la estructura y funcionalidad de todo proyecto a realizar, basándonos en distintas políticas de la empresa, esta forma de trabajo nos ayuda a poder tener mejores resultados ya que el área designa el concepto, mensaje y público objetivo al cual se debe dirigir.

La importancia de un área de marketing en una empresa es de total importancia, porque gracias a dicha área los proyectos tienen un objetivo claro en la cual el proceso se desarrolla de manera funcional y los resultados pueden ser medibles.



## **4.8 Funciones**

### **a) Productor**

El productor audiovisual coordinará y supervisará la producción desde el punto inicial hasta la culminación del proyecto, involucrándose en todos los procesos, así como se adaptará a los problemas que surjan en el transcurso del rodaje.

### **b) Realizador**

Los realizadores de vídeo ven los lineamientos antes y requisitos del cliente para poder preparar la producción, encargándose de las locaciones, guiones, storyboards y los planos a grabar.

### **c) Creativo**

Cumple un papel importante en la elaboración del concepto y el mensaje, más aún si el rodaje será de forma artística en coordinación con el área de arte.

### **d) Fotografía**

Es encargado de la producción de imagen que se proyectará en el rodaje, tomando en cuenta la luz, la composición y el mensaje que se quiere describir.

### **e) Director de arte**

Es el encargado de los conceptos visuales y artísticos del rodaje, como pueden ser locaciones, prendas, maquillaje, etc.

Su trabajo es conjunto con el área creativa y fotográfica.

### **f) Dirección de talentos**

El director de talentos es el encargado de poder reclutar los diferentes grupos de habilidades, para realizar el proyecto de manera artística y profesional.

### **g) Editor**

Encargado de dar el valor agregado a la producción como es

- Edición / efectos / colorización / retoques

## **5 Descripción y desarrollo del Proyecto.**

### **5.1 Antecedentes**

Con la fusión de muchos géneros musicales en los últimos tiempos, la protagonista Renata Flores incursiona en el Trap, que es un género urbano que está posicionándose en el gusto de los jóvenes, siendo así reconocida por darle un giro a este concepto musical, esto generó mucho interés en los espectadores nacionales e internacionales bautizándola como la exponente del Trap en quechua. Gracias a ello Renata Flores viene desarrollando distintos proyectos musicales, asociando siempre la música y la identidad cultural.

El desarrollo de este proyecto musical da un enfoque fusión y conceptual, como se mencionó la proyección es dar a conocer el empoderamiento de la mujer y la revaloración de identidad.

El quechua como identidad da paso a una nueva era y forma de mostrar nuestras raíces, proyectándose en diversos materiales de comunicación.

## 5.2 **Justificación del Proyecto.**

Una vez desarrollado distintos proyectos musicales entre la ciudad de Ayacucho y Lima, Renata Flores decide dar un nuevo concepto a sus músicas y pone en marcha su álbum ISQUN, que significa nueve, donde desarrollará una serie de videos musicales como parte de dicho álbum.

Es así como nace la idea de producir un video donde enfoque todo lo que ella siempre quiso proyectar, como es el empoderamiento de la mujer y el fortalecimiento de nuestra cultura peruana.

### 5.2.1 **Objetivos principales**

Desarrollar un enfoque cultural y de identidad con un proyecto audiovisual, reflejando una serie de procesos conceptuales y así pueda dar mayor visibilidad al objetivo.

#### **a) Misión**

Obtener visibilidad mediante un proyecto audiovisual

#### **b) Visión**

Mostrar la identidad cultural y el empoderamiento

#### **c) Público objetivo**

Mercado familiar – idea comercial

### 5.2.2 **Proyección**

- Conceptual
- Activista
- Promueve el quechua
- Fusión de géneros musicales con bases ancestrales

### 5.2.3 **Talentos**

- Coreografía
- Bailarines
- Vestimenta / maquillaje

#### **5.2.4 Equipos a utilizar**

- Cámara Blackmagic pocket 4k
- Objetivos Super 35 de Sigma con diafragma 1.8.
- Drone DJI Mavic 4k
- Iluminación de interiores
- Iluminaciones exteriores
- Utilería de locación

#### **5.2.5 Arte**

- Creación de vestimentas conceptuales
- Implementación de locaciones
- Maquillaje de personajes
- Creación de accesorios
- Dibujo y animación
- Músicalización

#### **5.2.6 Investigación**

- Proceso antropológico
- Datos de historia del Perú
- Simbología y semiótica

#### **5.2.7 Especialistas**

- Productor
- Director de arte
- Fotógrafo
- Diseñadora de moda
- Editor audiovisual



## 5.2.8 Trabajadores - Prestación

### a) Desarrollo

Guionista

### b) Pre producción

Dirección

### c) Producción

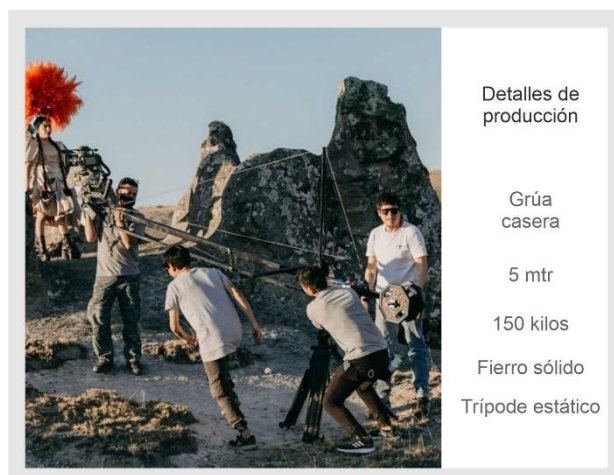
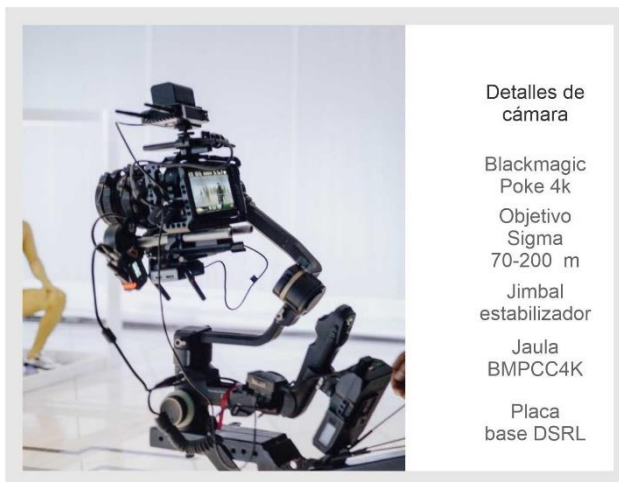
Productor – D. Arte

### d) Post producción

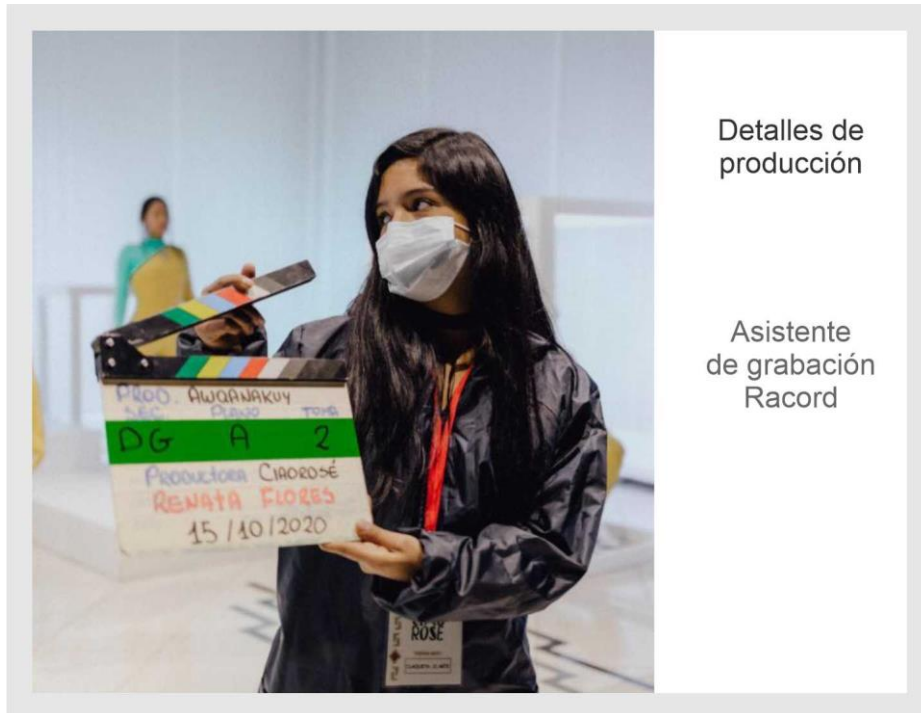
Editor audiovisual

## 5.2.9 Material y equipos audiovisuales

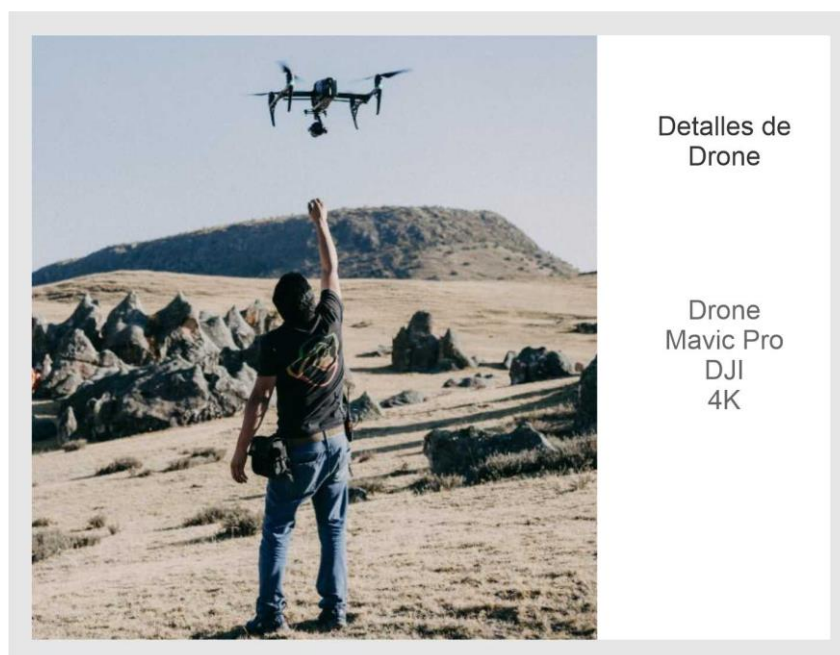
### a) Cámara blackmagic pocket 4k y grua manual



**b) Claqueta de rodaje**



**c) Drone Mavic 4k**



**d) Luz cálida**



Detalles de  
iluminación

Luz blanca  
cálida

Ambiente  
fresco

**e) Luz oscura**

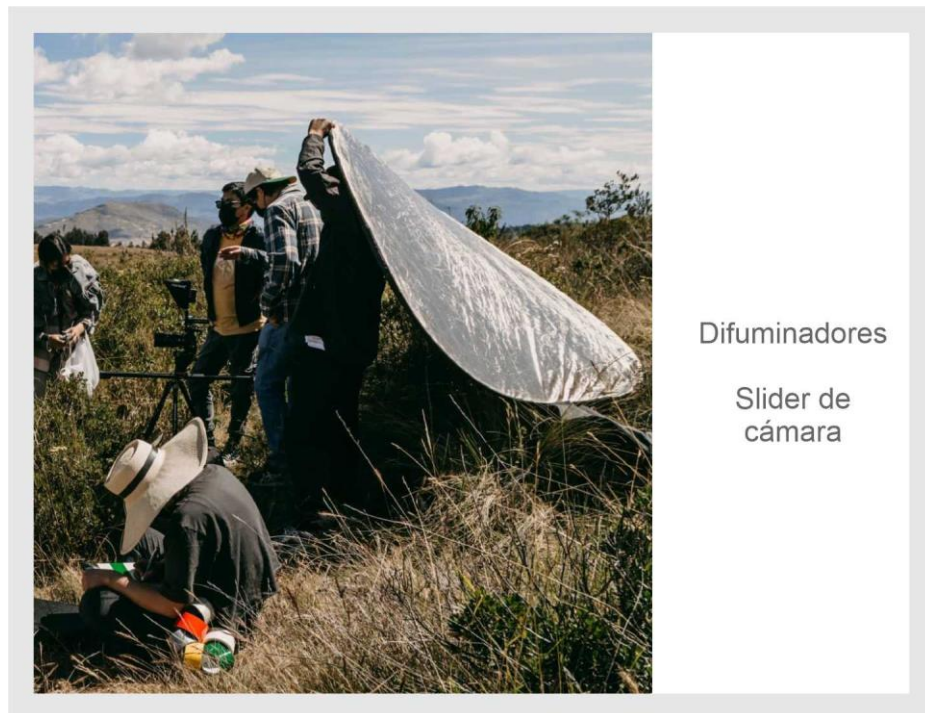


Detalles de  
iluminación

Luces neón

Ambiente  
oscuro

## f) Difuminadores



## 6 Desarrollo del Proyecto.

El desarrollo del proyecto está descifrado en una serie de procesos en las cuales se podrá explicar paso a paso la realización, desde el uso de locaciones que transmitan ese compromiso hasta la puesta en escena de todos los actores que intervinieron en dicha producción.

### 6.1 Pre producción

Es el proceso fundamental donde se genera una serie de técnicas que nos ayudará a tener la matriz y el molde que ayudará a darnos cuenta que seguir haciendo y que cosas cambiar.

### 6.1.1 Flujo de trabajo

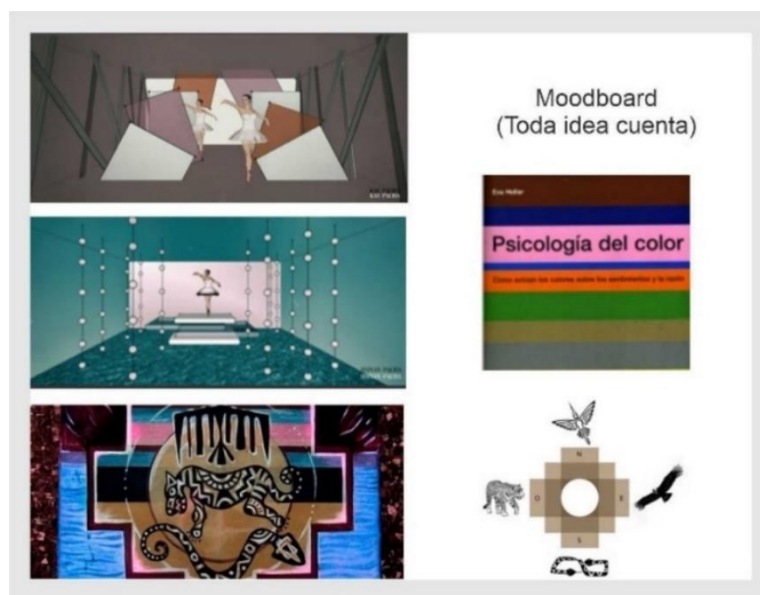
Toda producción cuenta con un flujo de organización que forma parte de la política de la empresa, relacionando con la efectividad y el cumplimiento de los objetivos trazados.

#### a) Recopilación de información

Es importante mejorar la capacidad técnica audiovisual local, ya que las personas comprenden la idiosincrasia y como representarlas, esto se sustenta en el siguiente hecho

Hay tareas que una maquina nunca podrá desempeñar igual que un humano: por ejemplo, la creación de un moodboard (Rizo, 2021, p. 172).

a continuación, se presenta las imágenes y la mezcla de simbologías en mención.



El moodboard como herramienta ayuda a tener plasmada nuestro concepto, tanto en patrones, colores y formas que se utilizará.

Empleando las mejores propuestas elaboramos ideas puestas en texturas, figuras, fotografías y todo el tema visual que ayude a entender de manera más práctica.

## **b) Storytelling**

Teniendo nuestras ideas fijas pasamos a plasmarlas en distintas formas de nuestro proyecto todo lo recogido, y para ello la parte más primordial es saber cómo contarla, por lo cual usamos el storytelling, para describir y llevar paso a paso a nuestro guion toda la información investigada sobre la historia de Chanan Ccori Coca.

Se reinterpreto la historia de nuestra protagonista para poder darle más énfasis a nuestro video, la musicalización y las letras dan ese poderío y cuerpo al rodaje, contando la historia de Chanan Ccori Coca, una guerrera luchadora inca.

El especialista en diseño Mario García nos da a entender sobre el storytelling como una pieza fundamental en el proceso del diseño.

El storytelling es el corazón latiente del periodismo--y el buen diseño (García, 2019, p 316)

## **c) Propuesta de ideas**

La idea fue reinterpretar por la cosmovisión andina, en sus tres escenarios,

El Gran Viracocha tres mundos creó:

- Hanan Pacha.
- Kay Pacha.
- Uku Pacha.

En el primero irían las estrellas y los dioses, junto a la promesa de la elevación.

En el segundo se asentarían los seres vivos.

En el tercero habitarían los demonios (Tapia, 2020, p. 20).

Estos tres escenarios nos ayudarán a generar el concepto visual.

#### d) Guion

Está elaborado en conjunto con nuestra propuesta a presentarla y así ayudarnos a poder contar con el mínimo detalle del proyecto musical.

#### GUIÓN LITERARIO – Chanan Ccori Coca (RENATA FLORES)

##### • ILUSTRACIÓN / INTRO

Al inicio del video se rebelan diversas imágenes:

Se muestra la batalla entre inca vs chancas.

Se muestra la heroína /sus características.

Se muestra dioses de piedra (simbolismo).

Se muestra Machu picchu (esplendor/destruido).

...

Al terminar, se muestra de manera general poco a poco las ilustraciones iniciales rebelando toda historia (créditos) a fin de mostrar continuidad con una última ilustración, esta demostrará la llegada próxima de los españoles.

##### • SANTUARIO VILCASHUAMÁN

Se ve el perfil de una niña en Putucusi, enfatizando la representación escalonada en la parte trasera del cráneo (contexto chacana). Se muestra el amanecer del gran santuario de Machu Picchu , el sol esplendoroso ingresa por los templos refleja ndo su luz hacia la entrada del templo del sol (timelapse), al paso se percibe un llamado ( distorsión del cielo parte de la emoción, salida de Qoricoca), Chanan Qori coca recorrerá los templos importantes de Machu picchu para mostrar al paso las diversas ceremonias ancestrales del santuario, sale del templo de la Pachamama sintiendo la guía del dios sol (la luz la guía), pasa por el templo de las 3 ventanas, su andar genera la distorsión de luz , se le ve de manera completa , es ahí cuando Chanan Qori coca llega al templo de los espejos para observar a través de los pozos de agua, el reflejo de su rostro en el espacio de la guerra y el llamado a la lucha, su intuición se activa. Pasa por el templo principal y al verlo destruido siente la alteración de su mundo, pasa una brisa llevando hojas de coca, indicando el camino que debe seguir hacia el templo del cóndor, (se ve la coca en el piso) se observa en las piedras la silueta de un cóndor, inmediatamente es transportada una vez toque la cabeza del Templo del Condor con su macana, ingresa al Hanan pacha, un espacio más consiente entre los 2 mundos. Se dirige a la lucha a través de portal cósmico. Al caminar se muestra el valor que posee como mujer de enfrentarse a la lucha. (Su andar refleja empoderamiento ).

##### • ESTUDIO / LUCHA

Se muestra contexto de batalla Chanca Vs Inca, se ven soldados caídos, wifalas clavadas al piso, armas de guerra en piso y humo mostrando la agonía de una batalla. Detalles de lucha vistos en sombras o indirectamente, pies corriendo, armas levantándose, hombres y mujeres cayendo, sufrimiento (flashbacks).

Chanan Qori coca llega a campo de batalla, se muestra admiración por parte de chancas, se muestra esperanza por parte de Incas, se rebela poco a poco la presencia de una heroína que genera en todos suspicacia. Qori Coca camina, contempla su alrededor, se levantan caídos, mujeres en mayoría (elevan armas-macanas); los chancas se acercan, los incas siguen a Qori Coca, se siente los flashbacks de las manos de Pachacutec en ascendencia; antes de unirse Qori Coca se adelanta y tras sentir el levantar de manos de Pachacutec, Qori Coca inicia a ascender, se muestra el asombro de todos los guerreros, se contempla mucho el cese de fuerza el todo el cuerpo de los guerreros. Se alinean de manera que las sombras forman escaleras (chacana). Qori Coca asciende y al final desaparece.

• **ESPACIO FUTURISTA / ESTUDIO**

Renata sola, inicia a cantar, aparecen bailarines, se ubican de forma uniformada, bailan de manera mecanizada (se enfoca movimiento de pies). Renata canta, la ubicación de los bailarines cambia simulando otro tipo de mecanizaciones. Paralelamente Qori Coca pase por el portal, el baile de Renata cambia y la atmosfera también, se representa al puma, se enfoca movimiento de manos, interacción de bailarines (lucha coreográfica - paralelelo Qori Coca esté a punto de ascender). Atmósfera muta por 2da vez, bailarines y Renata bailan coordinadamente, Renata muy expresiva (retando cámara) para desenlace.

La escena de futurismo con Renata y los bailarines representa el estado mental del ser humano en la batalla, el viaje por los 3 mundos. Donde el inicio, el Uku pacha (serpiente) denota mucha MECANIZACIÓN en la interpretación de los bailarines (pies). El centro, el Kai pacha (puma) denota ACTIVIDAD con mucho sentimiento (manos, corazón, caja torácica, fuerza). El Final, el Hanan Pacha (condor) denotará la REFLEXIÓN, consiente, el vuelo, la sabiduría (la cabeza).

• **SANTUARIO / TEMPLOS NOCHE**

Una vez hecho el sacrificio de Chanan Qori coca. Se siente cambio en el santuario (cielo estrellado), vemos actividades cotidianas, agricultura, mujeres en el templo de Putucusi (acllahuasi). Se siente también la falta de Qoricoca, contemplamos el perfil de una anciana en vez de la niña (reflexivo) en Putucusi, se ve atrezo (Tupu) de Renata en cielo y Santuario en forma de cóndor listo para volar.

**LUCHA EXTRAS:**

**PERSONAJES**

RENATA FLORES: Ccori Coca

07 CHANKAS: 03 mujeres, 02 varones

07 INKAS: 02 VARONES, 03 MUJERES

ADICIONALES: 3 chankas / 3 incas

**FUTURO / Estudio**

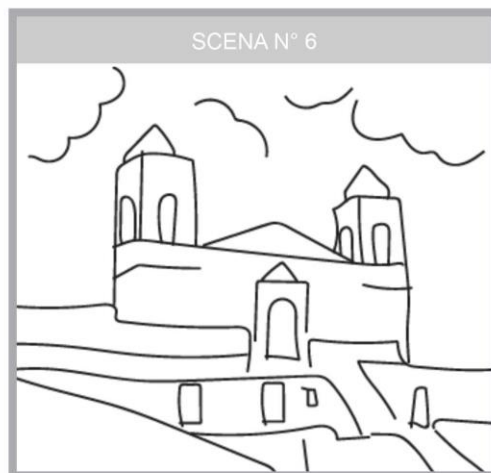
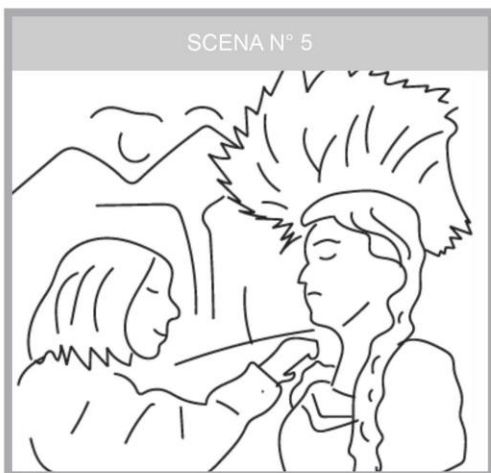
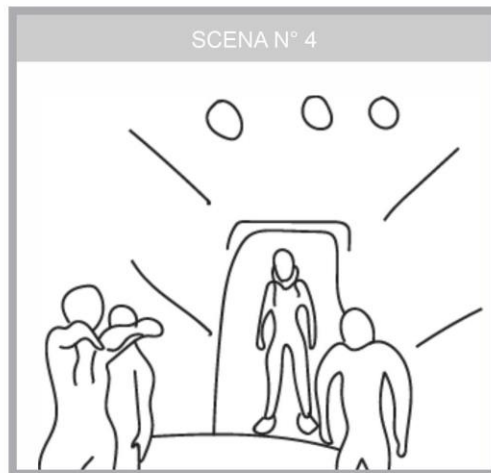
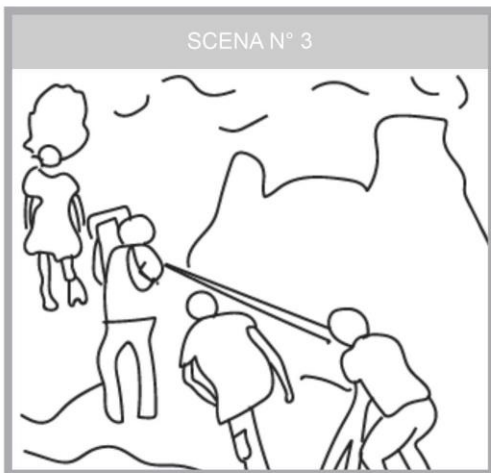
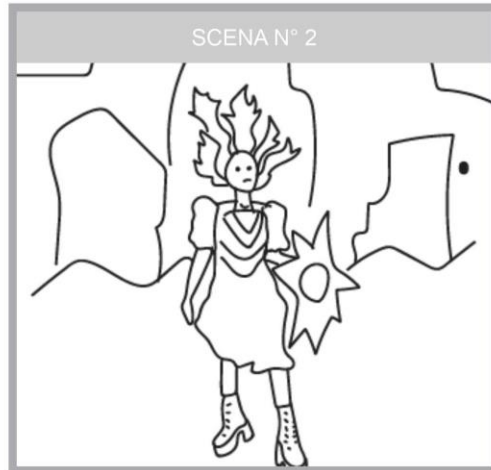
04 mujeres, 02 varones

EXTRAS: 4/ 2 mujeres- 2 varones



### e) Storyboard

Se utilizó dicha herramienta como patrón inicial y ver como se desarrollará ciertas escenas de nuestro proyecto.



#### **f) Plan de rodaje**

Una vez realizado y recopilado toda la información, se da un plan para poder ver el día, hora y lugar en que se filmará nuestro proyecto, apoyado mediante el guion.

#### **g) Cierre de carpeta**

Las propuestas, el guion y algunas alternativas que fortalecerán nuestro plan de rodaje hace que conformen el cierre de nuestra carpeta de rodaje.

Nuestra carpeta está detallada y rotulada para que cada integrante del rodaje pueda guiarse de manera libre.

### **6.1.2 Dirección de arte**

#### **a) Renata Flores – protagonista**

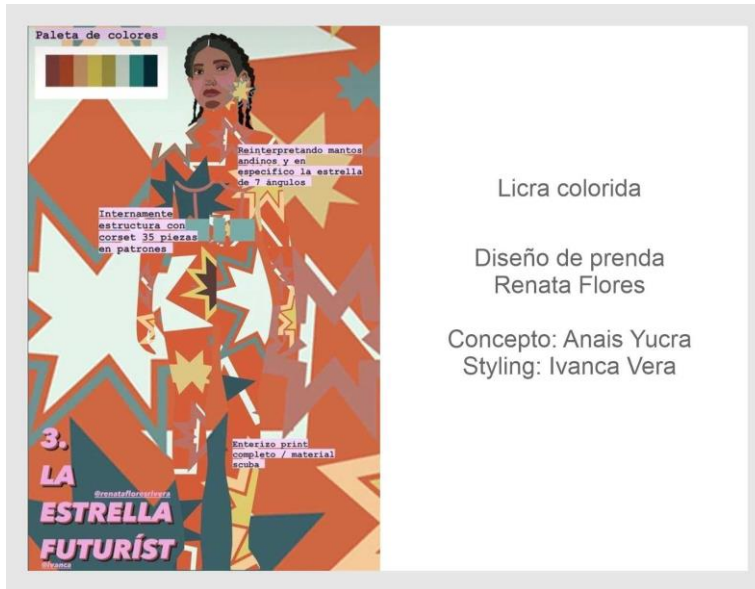
“Todas las culturas evolucionadas llegan a la necesaria e imperiosa urgencia de organizar el espacio según una concepción matemática según proporciones y cánones de conjuguen elementos geométricos” (Durand, 2004).

- La protagonista de dicho single tuvo una vestimenta muy elaborada entre patrones y colores que reflejan a esa guerrera luchadora.
- Vestido conceptual color nude, con detalles andinos en su forma y corte, simulando a una blusa usada en los andes. La parte inferior a los de una pollera.
- Licra con colores neón poniendo en escena el concepto pop y el baile del Hanan, kay y uku pacha.
- Botas negras reflejando su osadía y su empoderamiento.
- Para el cabello se utilizó trenzas largas de remalle ligero y una coronilla de plumas color naranja, dando una perspectiva de imponencia y altura.

- Escudo de metal con 7 ángulos, una manera contemporánea de plasmar la chacana.

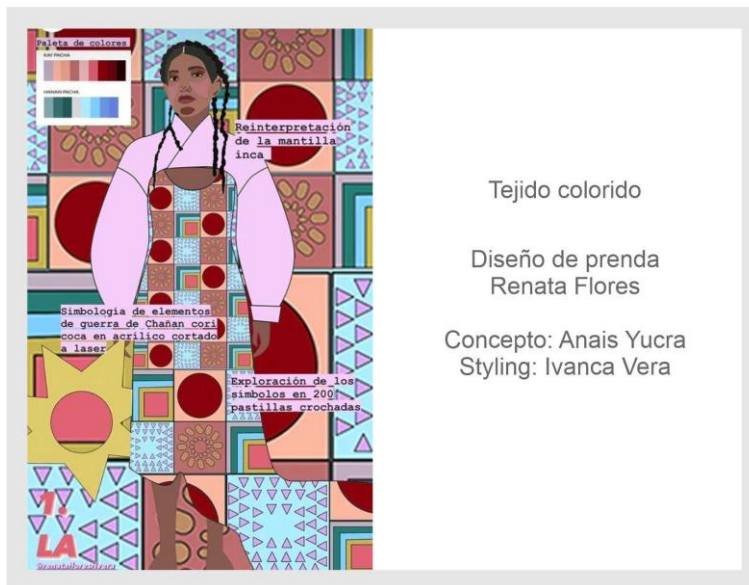
**Figura 1**

*Licra reinterpretada con la estrella de siete ángulos*



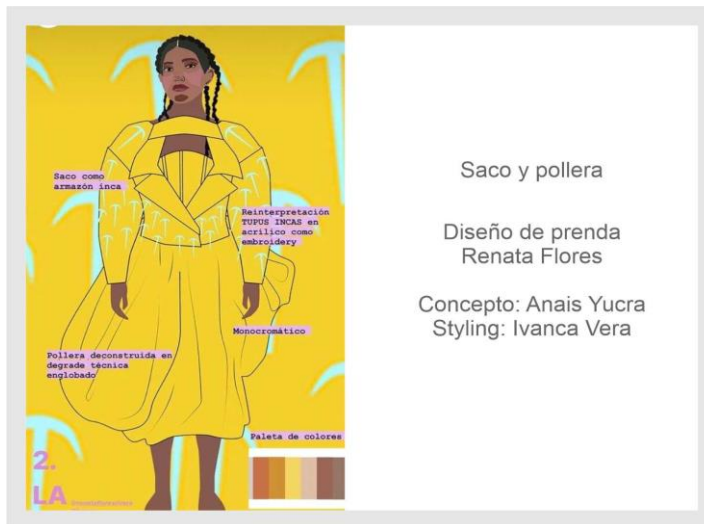
**Figura 2**

*Reinterpretación manta inca*



**Figura 3**

*Reinterpretación tupus inca*

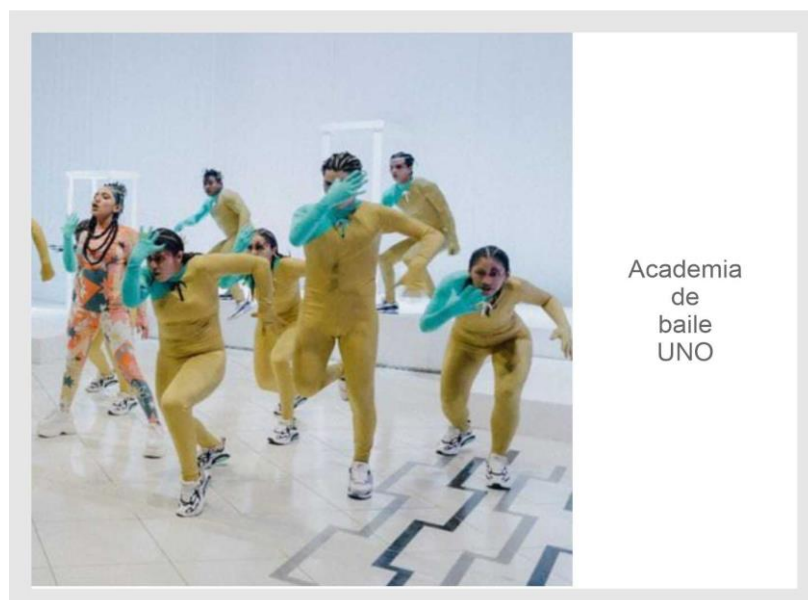


### b) Elenco de baile

Se trabajó con un elenco de 20 bailarines profesionales, cubriendo la parte artística y performance del rodaje.

### Figura 4

*Elenco de baile Ccori Coca*

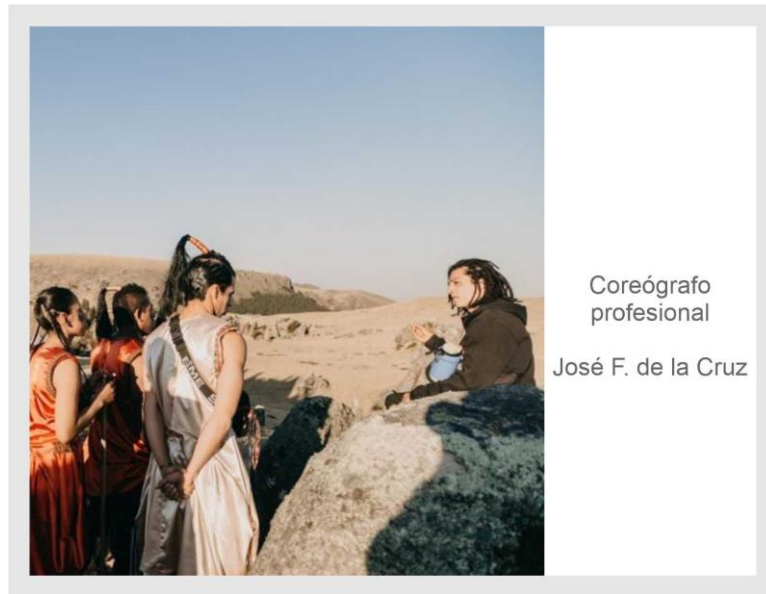


### c) Coreógrafo

La experiencia y el dinamismo del experimentado coreógrafo aportó las bases al movimiento de colores y texturas.

#### Figura 5

*Trabajo coreográfico del staff*

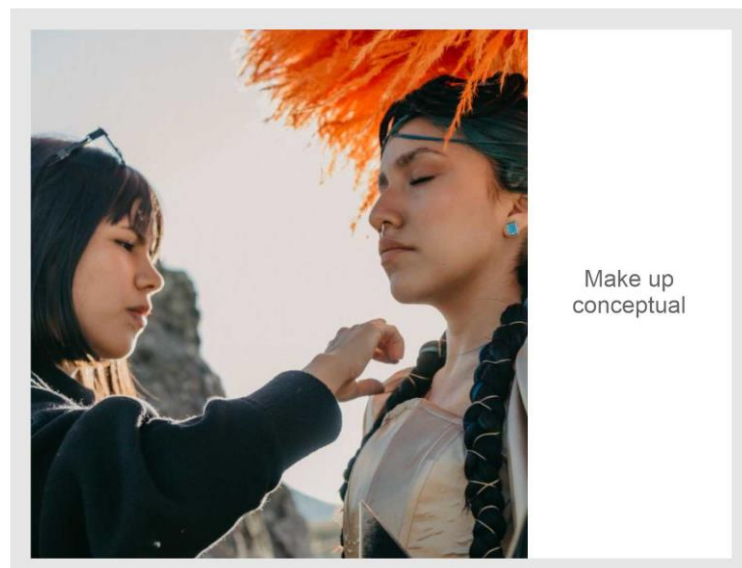


### d) Maquilladora conceptual

Su trabajo es de conceptualizar con el maquillaje a cada personaje.

#### Figura 6

*Toques de color a la protagonista*



### 6.1.3 Locación

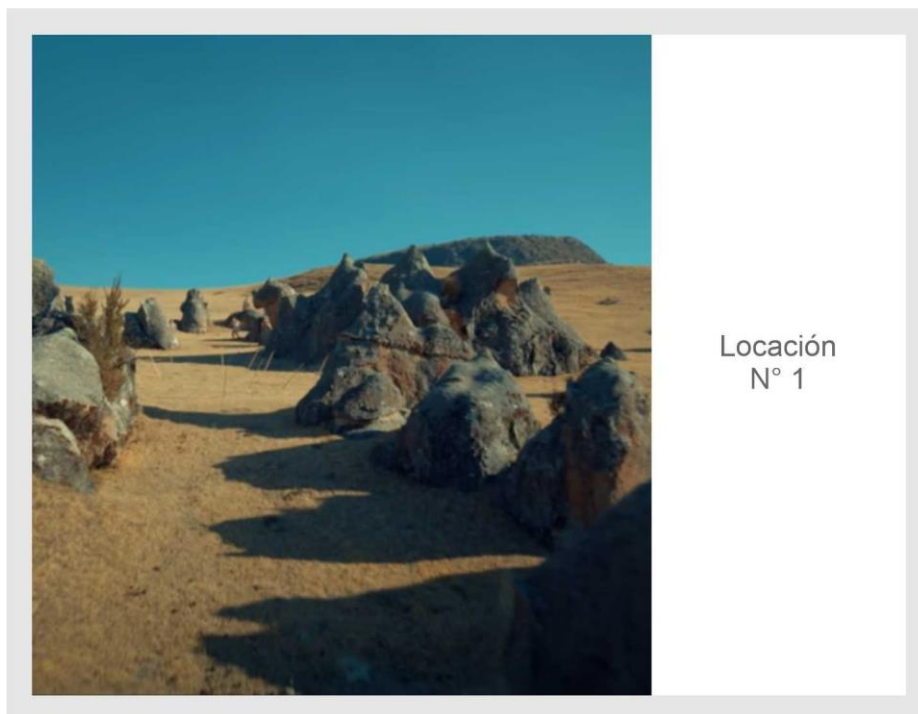
Se utilizó tres escenarios para poder recrear los objetivos

#### a) Bosque de piedras de Huaraca

El bosque de Huaraca representó el triunfo en nuestra filmación, nuestros guerreros luchando en el bosque, una locación muy apropiada para proyectar un combate cuerpo a cuerpo.

### Figura 7

*Bosque de piedra Huaraca*



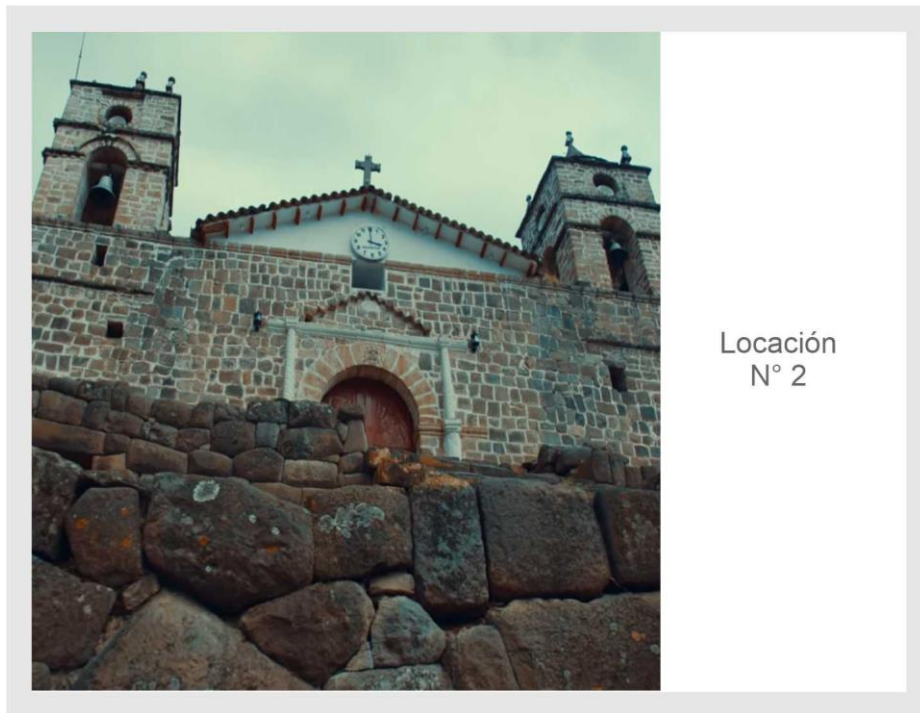
### b) Complejo Vilcashuamán

Fueron una de las locaciones que caracteriza a los objetivos trazados, proyectando la guerra de la princesa Ccori Coca luchando contra los chankas, puesto en vista el complejo arqueológico y el Ushnu como el trono de control de su imperio.

El ingreso del Ushnu fue muy usada para representar el empoderamiento de la protagonista y también como la puerta que le llevará a otra dimensión.

### Figura 8

*Vilcashuamán, complejo imponente*

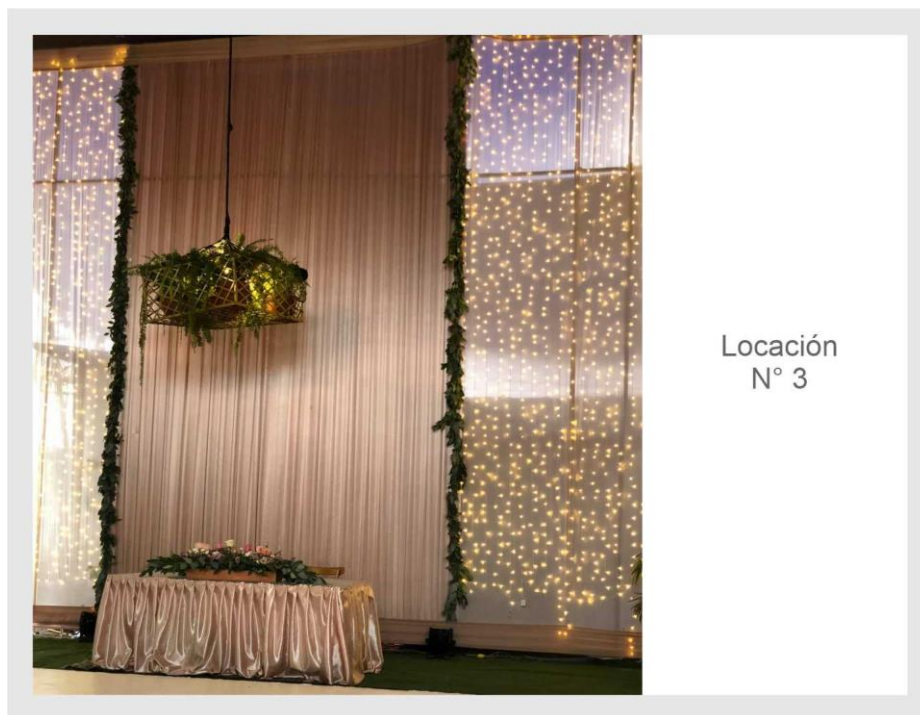


### c) Estudio Calicanto

Calicanto es un salón de eventos donde se acondicionó una locación con luces y elementos que proyecten un concepto más futurista con patrones y colores de escena, muebles geométricos, la ayuda principal de la vestimenta de los bailarines y la protagonista que le dio ese tono camaleónico que se quería como objetivo.

### Figura 9

*Calicanto salón*





**a) Efectos**

Se utilizó una serie de luces y figuras geométricas tanto en las paredes y el suelo, con temáticas iconográficas.

También se usó agua para generar visualmente la representación de los ríos de la zona andina.

**b) Fondos**

Los lados laterales fueron creados por telas blancas.

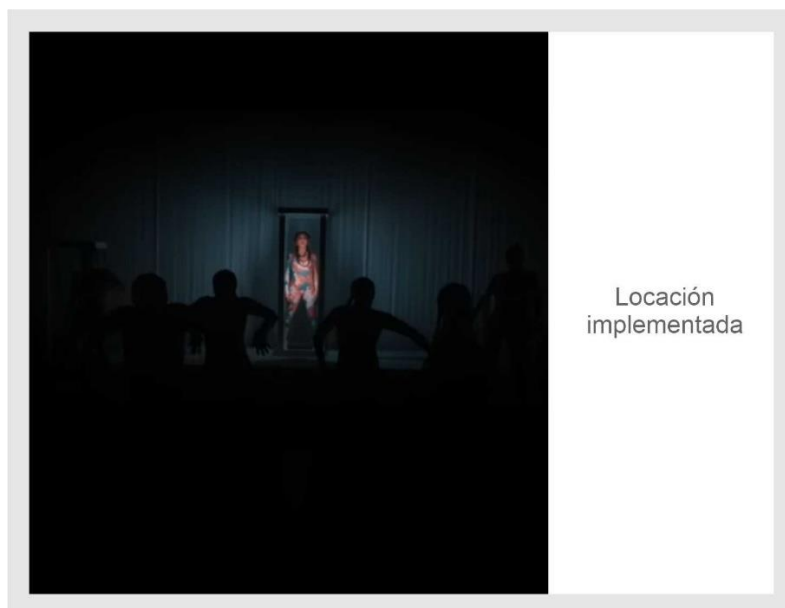
**c) Símbolos**

Se reinterpretó ciertas simbologías para darle ese patrón de línea consecutiva, con un fin de pieza futurista.

“El símbolo es una forma imperecedera de expresar simultáneamente un concepto racional ligado inesperadamente a una imagen emocional” (Río, 2013).

**Figura 10**

*Efectos, fondos y luces*



## **6.2 Producción y Rodaje**

### **6.2.1 Día 1 / Vilcashuamán**

Vilcashuamán es una provincia del departamento de Ayacucho, conocido por su imponente complejo inca y su majestuosa arquitectura.

Una vez vencido al poderío Chanca, Pachacutec decide crear un imperio al sur del país, levantando una ciudadela donde administró política y religiosamente, llamándola Vilcashuamán que significa “Halcón Sagrado” por ser su arquitectura inca en forma de dicha ave (Borja; Timoteo 2009).

El rodaje se llevó a cabo el día lunes, en la provincia de Vilcashuamán, departamento de Ayacucho, en el complejo arqueológico de Vilcashuamán, en un viaje de 2 horas y media desde la provincia de Huamanga.

Se escogió dicha locación para poder representar el imperio y su desenvolvimiento de nuestra protagonista, el complejo tiene una arquitectura inca que fue perfecta para proyectar nuestro rodaje.

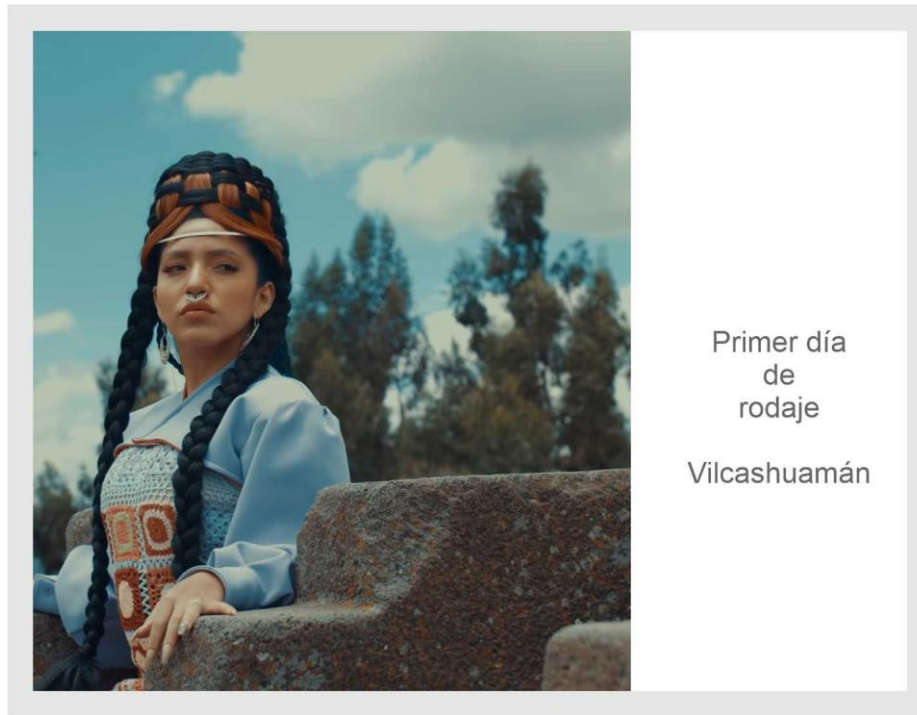
La logística se encargó de los permisos y autorizaciones para poder rodar en el complejo arqueológico de Vilcashuamán, luego se instaló a los personajes en su lugar previamente reforzado con nuestro guion.

Se rodó un aproximado de 6 horas con su respectivo receso, comenzando desde las nueve de la mañana hasta las dos de la tarde y así aprovechar la luz natural.

Los imperfectos que se pueden detectar fueron el clima y por ello el personal que conformó el staff de baile demoró en acondicionarse por ser en su mayoría de la capital y fue un choque climatológico, luego de un par de horas se pudo llegar a concretar el rodaje del primer día.

## Figura 11

*Rodaje en el complejo arqueológico de Vilcashuamán*



### Equipos

- Cámara blackmagic pocket 4k
- Gimbal estabilizador
- Objetivo sigma 70-200

### Logística

- Transporte
- Utilería
- Alimentación
- Repuestos
- Vestimentas

### **Staff**

- Director ejecutivo
- Productor
- Director de arte
- Director de fotografía
- Coreógrafo
- Asistente de dirección / racord
- Asistente de luces

### **Elenco**

- 10 bailarines
- 01 protagonista

#### **6.2.2 Día 2 / Bosque de Piedra Huaraca**

Nuestro segundo día de rodaje empezó el día miércoles en el distrito de Vinchos en la comunidad de Huaraca, donde se encuentra el bosque de piedras, un lugar con una vista empedrada a una hora de la ciudad de Huamanga.

Se rodó desde las 9 de la mañana hasta las 3 de la tarde, dicho rodaje tuvo buenos objetivos al llegar en una fecha de clima cálido y así las lluvias no estuvieron presentes.

El bosque de piedra fue una locación perfecta para replicar la batalla mística de nuestros personajes, con la idea que la protagonista tenga cambios mediante efectos a otra dimensión.

## Figura 12

*Rodaje en el bosque de piedras de Huaraca (Vinchos)*



### Equipos

- Cámara blackmagic pocket 4k
- Drone mavic dji 4k
- Gimbal estabilizador de cámara
- Objetivo sigma 70-200

### Logística

- Transporte
- Utilería
- Alimentación
- Repuestos
- Vestimentas

## **Staff**

- Director ejecutivo
- Productor
- Director de arte
- Director de fotografía
- Coreógrafo
- Asistente de dirección / racord
- Asistente de luces
- Maquilladora Make up / caracterizadora

## **Elenco**

- 10 bailarines
- 01 protagonista

### **6.2.3 Día 3 / Estudio Calicanto**

En este día de grabación se cambió de locación del campo a un estudio donde se pudo recrear un escenario futurista con la conceptualización del Hanan pacha, Uku pacha y Kay pacha.

El escenario conceptual se desarrolló bajo un diseño previamente verificado por la directora de arte, con armonía y elementos que conjugarán con la vestimenta de los personajes y la protagonista.

#### 6.2.4 Día 4 / Uku Pacha

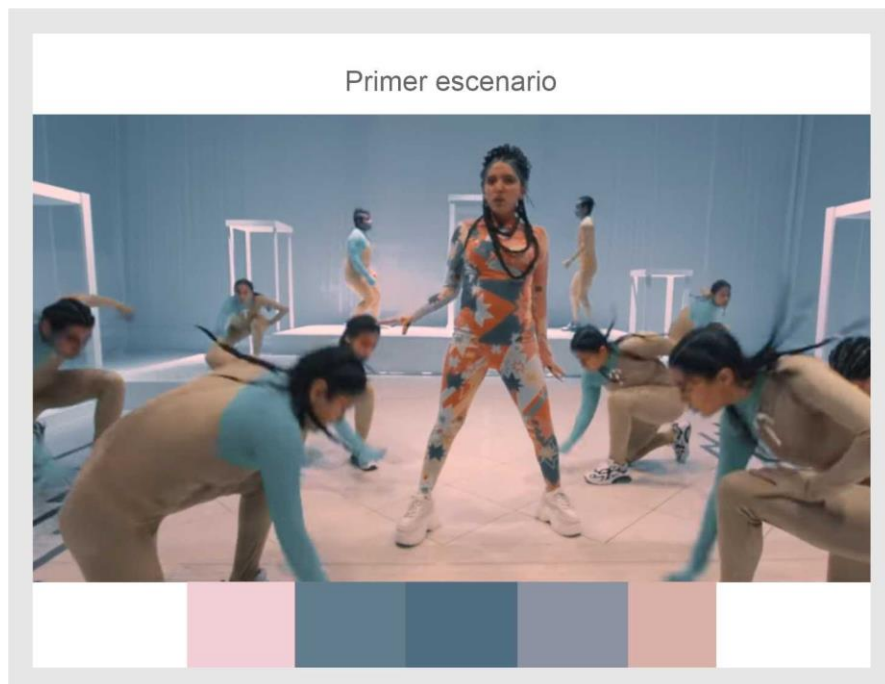
Este séptimo día se definió la producción marcando el Uku pacha representado por la serpiente y su movimiento en el suelo, con bailes conceptuales y futuristas.

Las vestimentas cumplieron un rol importante, al dar un mensaje de libertad y empoderamiento en cada paso de su coreografía, la serpiente en la cosmovisión andina nos da a conocer su fortaleza y destreza en el campo.

Conceptualizar con la cosmovisión andina es la mejor idea que se plasmó a lo largo de la realización, dicha producción audiovisual estuvo bajo un apoyo semiótico y cultural.

#### Figura 13

*Representada por la serpiente*



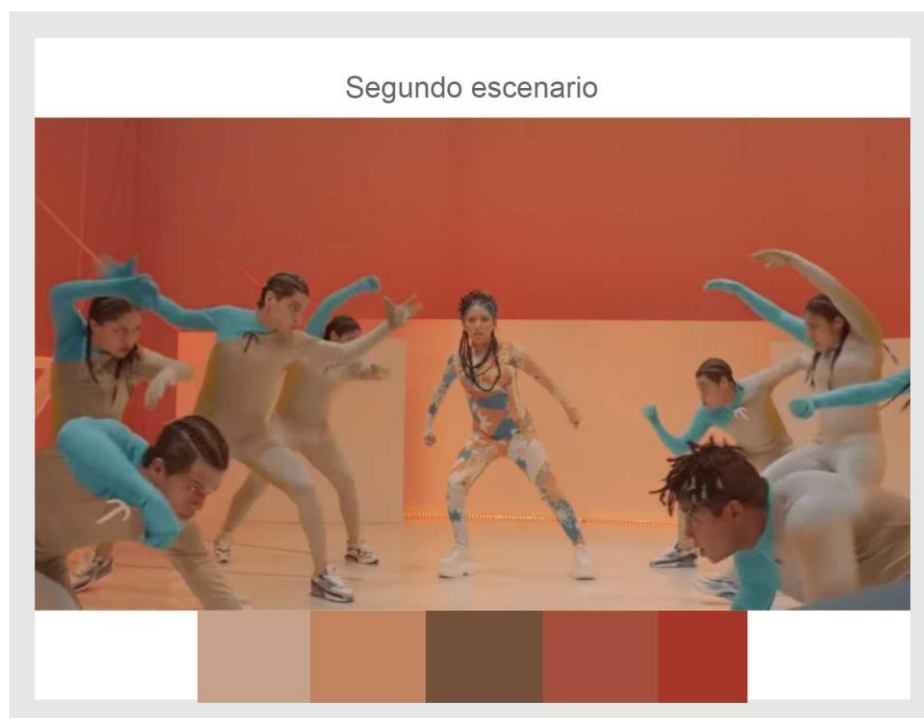
### 6.2.5 Día 5 / Kay Pacha

El Kay pacha refleja el aquí en los andes, con perspectiva de elementos y colores, dando una palanca de apoyo la vestimenta tanto de la protagonista como del elenco de baile.

La locación representada por el puma andino, con movimientos y saltos rápidos que reflejan su habilidad como cazador, juntando el concepto representativo con colores y texturas en el escenario.

#### Figura 14

*Representada por el puma andino*





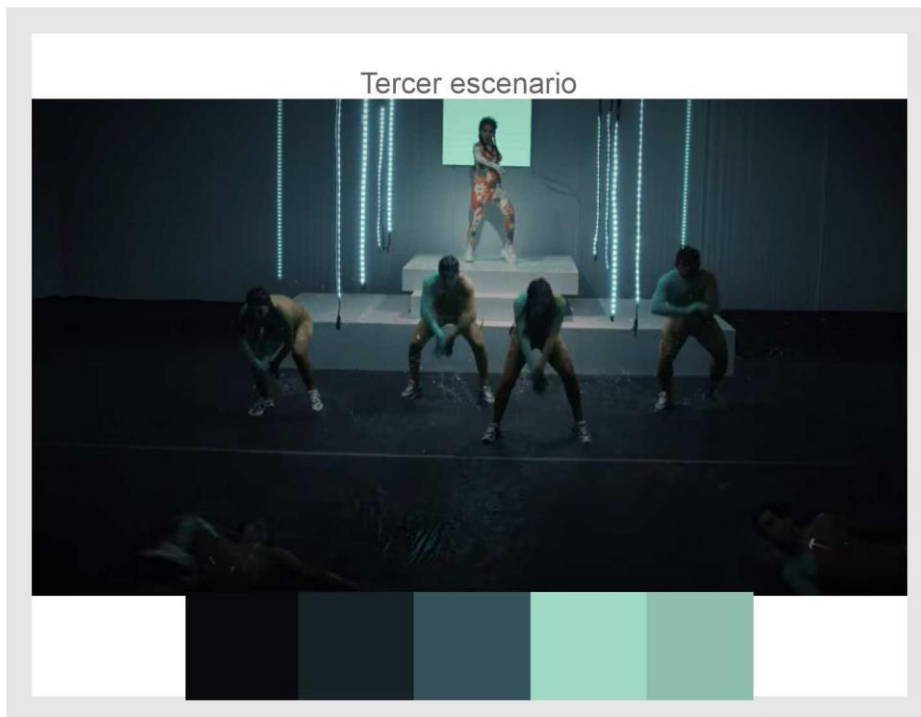
### 6.2.6 Día 6 / Hanan Pacha

El rodaje de estos tres últimos días se empezó desde las 8 de la mañana hasta las 5 de la tarde, previos recesos, se transformó en un escenario que refleje las alturas del ande en un concepto futurista, se utilizó una serie de luces y escalas de colores que reflejen el arriba de los andes, representada por el cóndor un animal místico de los andes.

Una grúa casera ayudó a poder plasmar el rodaje desde lo lejos, la filmación se dio en un escenario con luz baja y un concepto dinámico.

#### Figura 15

*Representada por el cóndor*



## **7 Post producción**

En esta etapa se utilizó procesos tecnológicos como una de ellas es la inserción de gráficas animadas con conceptos inca, para luego mezclar con las diferentes tomas elaboradas a lo largo del proyecto.

### **7.1 Colorización**

La colorización es un proceso fundamental para poder proyectar nuestro concepto, puede ser a baja luz, con luces fuertes, eso dependerá lo que queremos transmitir.

Se tomó de guía nuestra paleta de colores para cada locación, distribuida en colores pasteles y tierra, vistas en nuestra post producción. Los colores y patrones usados reflejan lo andino y futurista que la protagonista dio a sus espectadores por temas estratégicos entre la moda pop y la revaloración de la identidad cultural.

La colorización ayudó a poder dar la igualdad de color a toda la producción, sea con efectos preestablecidos o con una edición de manera manual hasta llegar al objetivo deseado.

### **7.2 Efectos**

Dichos efectos utilizados fueron en la parte gráfica, donde se aplicó animaciones gráficas con conceptos incas, dándole movimiento y así ser aplicados en una parte del proyecto para dar un tono más dinámico y no caer en lo estático, se utilizó los siguientes softwares.

- Adobe Illustrator
- After Effects

### **7.3 Musicalización**

Como parte musical se elaboró de manera externa mediante una productora musical, dando vida a sus letras y música fusión, que luego fueron traducidas del quechua al castellano.

La protagonista del rodaje es una cantante de trap quechua, con una trayectoria a nivel mundial, es por ello que el objetivo fue transmitir en su proyecto una mezcla de conceptos musicales para un mercado internacional y así mostrar al Perú como un país rico en su cultura, el audio tuvo un proceso que necesito un software de edición el cual fue:

- Adobe Audition

### **7.4 Edición**

Como parte final del proyecto y el contenido que a lo largo de la filmación se desarrolló, se dio una edición bastante detallista donde intervinieron un editor y un diseñador visual, para dar un toque de profesionalismo en conjunto con el colorizador y el encargado de la musicalización utilizándose los softwares:

- Adobe Premier
- Adobe Photoshop

Dando los detalles finales la edición tomó un lapso de 10 días, corrigiendo algunas imperfecciones y por menores que pasó en el rodaje, como es el proceso de igualar las tomas de distintas cámaras entre Blackmagic y el Drone Mavic, que se emplea un proceso distinto al ser ambos equipos de distintos formatos.

## **8 Conclusiones**

- Se logró evaluar y analizar que la productora cuenta con un grupo de trabajo direccionado a cada área, esto hace que cada proyecto esté de manera organizada y cumpla las necesidades del cliente.
- El trabajo mediante una planificación ayuda a ordenar y cumplir los tiempos que se requiere para un resultado efectivo.
- Una buena post producción y producción ayuda a simplificar el proceso de la post producción.
- Los resultados no solo ayudaron a llevar el proyecto audiovisual de manera fluida, sino también dio resultados para la artista, cumpliendo el objetivo de mostrarse al mundo mediante el género trap en quechua y así obtener interés en empresas comerciales a nivel internacional.

## **9 Recomendaciones**

Recomendaciones a tomar en cuenta:

- Mejorar la comunicación externa para obtener los tiempos necesarios en la producción audiovisual.
- Implementar un diseñador gráfico para poder manejar las piezas de diseño como son las tipografías, logos e imágenes dentro de la post producción.

## 10 Bibliografía.

Esther Rizo (2021) *Mas que diseño*. Esic

Javier Tapia (2020) *Mitología Inca*. Plutón

Borja Cardelus; Timoteo Guijarro (2009) *Capac Ñan*. Aguilar

Alonso del Río (2013) *Tawantinsuyo 5.0*. Alonso del Río

Jesús Ruíz Durand (2004) *Introducción a la Iconografía Andina*. Ikono

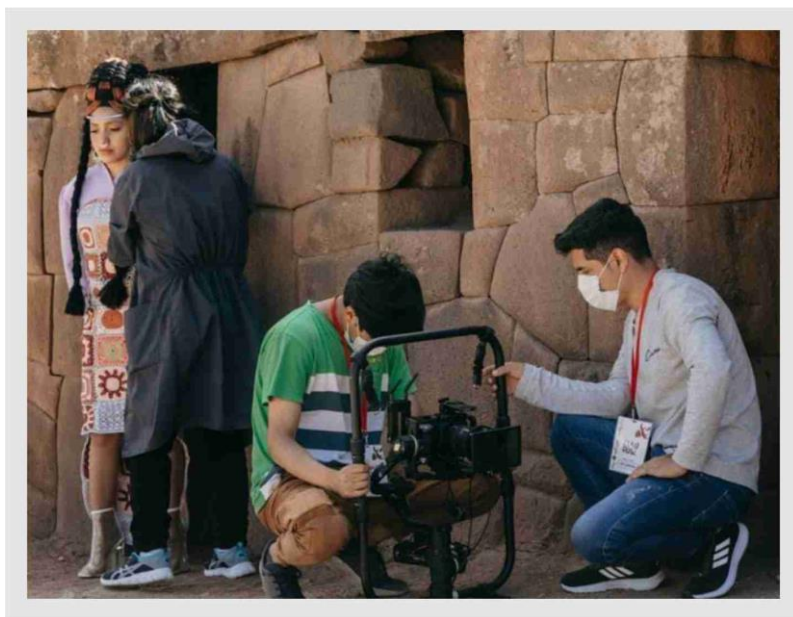
Mario García (2019) *The Telling*. Paris Match

## 11 Anexos

### 11.1 Backstage del rodaje

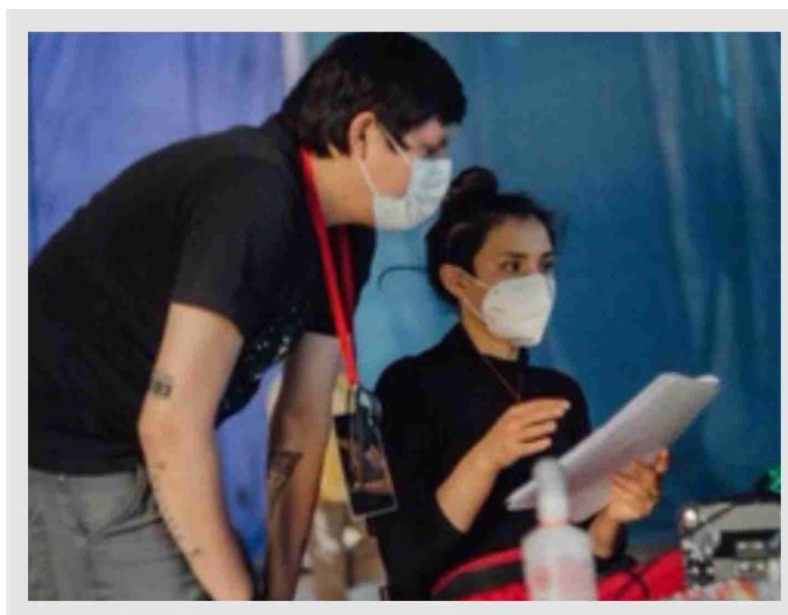
**Figura 16**

*Armado de jaula backmagic*



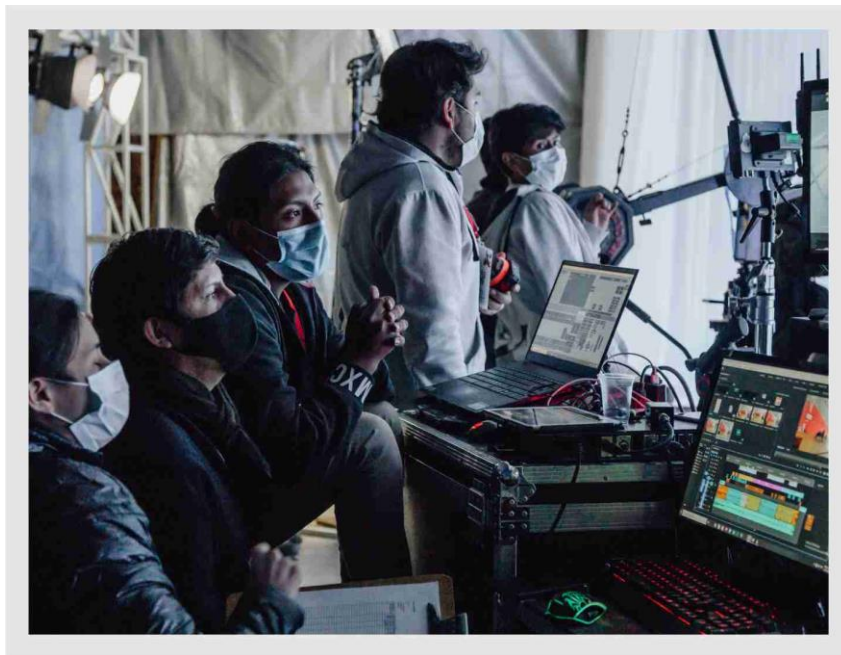
**Figura 17**

*Validación de la carpeta*



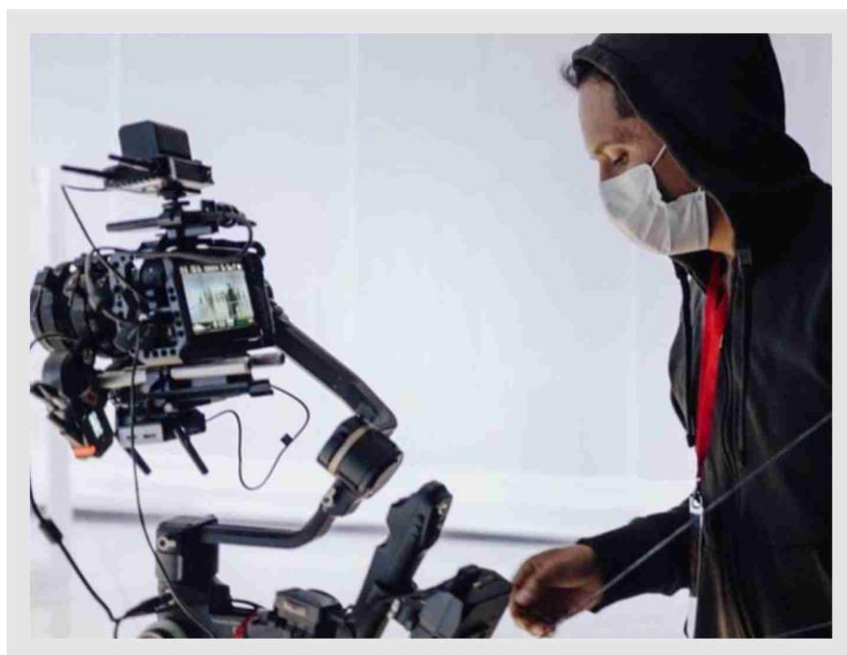
**Figura 18**

*Equipo técnico del proyecto*



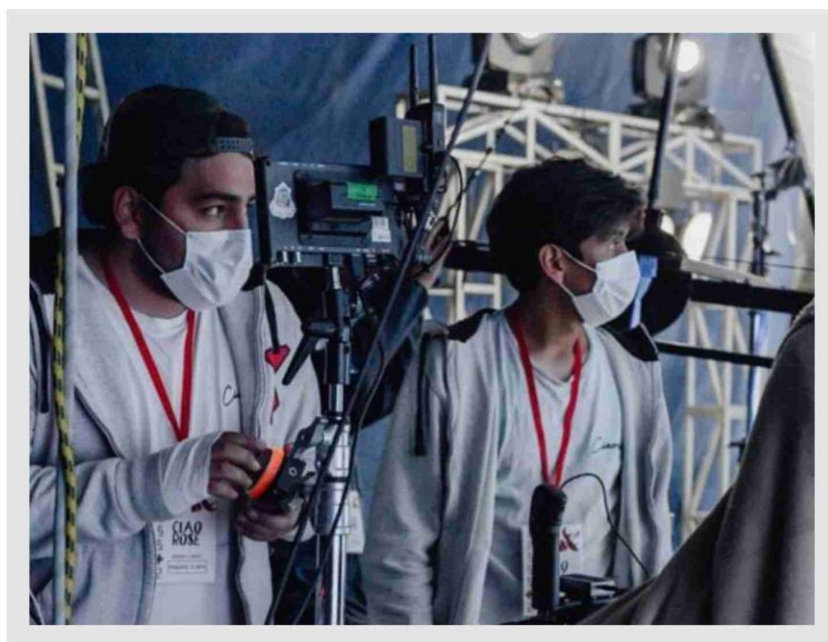
**Figura 19**

*Modulando cámara*



**Figura 20**

*Control de equipos*



**Figura 21**

*Receso / Vilcashuamán*





**Figura 22**

*Luchadores en escena*



**Figura 23**

*Equipo de producción Ccori Coca*

