

Cine al Campo

Laura Amórtegui Prieto

Luz Adriana Cupitra

Diana Sotelo Maldonado

Director de tesis:

Raúl Niño Bernal

Luis Enrique Izquierdo



Universidad del Rosario

Especialización en Gerencia y Gestión Cultural

Formulación de Proyectos

Junio 2019

RESUMEN EJECUTIVO

TÍTULO	Cine al Campo
PROponentes	Laura Amórtegui Prieto, Luz Adriana Cupitra, Diana Sotelo Maldonado
CONTEXTO DE APLICACIÓN	Filandia, Quindío
DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	La mayoría de jóvenes no hacen parte de procesos de formación artística en cine, debido a la poca capacitación de líderes y gestores que impulsen los procesos culturales en Filandia Quindío.
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	Cine al Campo es un campamento creativo determinado por dos espacios: el primero es un espacio físico itinerante con herramientas para realizar talleres de formación en cine, y el segundo es un espacio virtual para compartir información acerca de la experiencia personal, grupal y técnica.
JUSTIFICACIÓN	Cine al Campo, responde a la necesidad de contar con oportunidades y herramientas para mejorar la calidad de vida y fomentar la creación artística de cine en jóvenes de las zonas rurales de Filandia Quindío.
OBJETIVO GENERAL	Fomentar la creación artística de cine en jóvenes de las zonas rurales para mejorar su calidad de vida.
BENEFICIARIOS DIRECTOS Y CONTEXTO GEOGRÁFICO DONDE SE REALIZARÁ	Jóvenes entre los 13 y los 20 años pertenecientes a Filandia, Quindío. Este municipio se ubica sobre la cordillera central, al norte del departamento del Quindío. Cuenta con 24 veredas y un corregimiento.
TIEMPO DE EJECUCIÓN	6 meses
COSTO TOTAL	\$727.437.480

Contenido

1.	Descripción del proyecto	8
2.	Introducción	9
3.	Justificación	10
4.	Antecedentes.....	12
5.	Objetivos	15
5.1.	Objetivo General:.....	15
5.2.	Objetivos específicos:.....	15
6.	Planteamiento del problema	15
7.	Diagnóstico	16
8.	Metodología	18
8.1.	Líneas de trabajo.....	20
8.2.	Campamento Creativo (presencial).....	21
8.3.	Plataforma Virtual - Cine al Campo	21
8.4.	Actividades	23
8.5.	Evaluación	24
9.	Marco Teórico.....	25
9.1.	La tecnología y los nuevos aprendizajes.....	25
9.2.	Aprendizaje y la información	26
9.3.	El camino es la tecnología.....	28
10.	Marco Referencial	29
10.1.	Normatividad	29
10.2.	La cinematografía como herramienta	30
10.3.	La Cultura como base del Desarrollo	32

10.4. Plan Nacional de Cultura (PNC).....	32
10.5. Documento CONPES para la Cultura.	33
11. Modelo de Gestión.....	34
11.1. Diafragma comunicativo.....	35
11.2. Diafragma Social	35
11.3. Diafragma pedagógico.....	36
11.4. Diafragma Tecnológico	38
11.5. Diafragma financiero.....	39
11.6. Diafragma de Gestión Cultural.....	40
12. Talento humano del proyecto	42
13. Indicadores	44
14. Presupuesto.....	46
15. Ingresos del proyecto	51
16. Cronograma	54
Tabla 5.	54
<i>Cuadro de cronograma a un año. (primeros 12 meses)</i>	54
Tabla 6.	57
<i>Cuadro de cronograma a un año (últimos dos meses)</i>	57
Fuente: elaboración propia.....	57
17. Consideraciones de Cierre	58
18. Anexos.....	60
18.1. Graficación sistema de cine comunitario en Latinoamérica.	60
18.2. Listado organizaciones de cine comunitario.....	61
19. Bibliografía	62

Gráficos

Gráfico 1. Diagnóstico Poblacional. Adaptación del grupo Amórtegui, L. Cupitra, A y Sotelo, D. de la fuente DANE (2005).....	16
Gráfico 2. Diagnóstico de Caracterización..	17
Gráfico 3. Ciclo holístico. Nota: Adaptación del grupo Amórtegui, L. Cupitra, A y Sotelo, D. de la fuente. (Hurtado de Barrera, 2000).....	19
Gráfico 4. Código QR con información relacionada al proyecto	20
Gráfico 5. Metodología Cine al Campo. Nota: elaboración propia.	22
Gráfico 6. Código QR con información relacionada al proyecto	34
Gráfico 7. Modelo de Gestión. Holístico Cine Al Campo.....	34
Gráfico 8. Sistema de Cine Comunitario en Latinoamérica..	60
Gráfico 9. Organizaciones de Cine Comunitario Latinoamericano.....	61

Tablas

Tabla 1.	23
Tabla 2.	44
Tabla 3.	46
Tabla 4.	47
Tabla 5.	54
Tabla 6.	57

CINE AL CAMPO





1. Descripción del proyecto

Cine al Campo es un campamento creativo cuyo propósito es fomentar la creación artística cinematográfica en jóvenes de las zonas rurales de Filandia, Quindío, para el uso sano del tiempo libre. Está conformado por dos elementos: el primero, es un espacio físico itinerante en donde se albergarán películas, material bibliográfico, proyector y herramientas para realizar talleres de formación en cine; y el segundo es un espacio virtual, una plataforma web con dominio propio compuesta por herramientas que hacen uso de las técnicas de *vlog* (Merriam Webster)¹ y de blog (Tíscar, 2008)² para compartir información acerca de la experiencia personal, grupal y técnica, de los grupos de la red de Cine al Campo.

¹ **Vlog:** Merriam Webster que lo define como “un blog que contiene material en video” y afirma que está formado por las palabras Video + Blog. Diccionario de Merriam Webster, edición digital.

Entrada en <http://www.merriamwebster.com/dictionary/vlog>

“Define al Video blog o blog del siguiente modo: Funciona bajo el mismo concepto que un blog (a partir de un post creado por el autor del blog, los usuarios lectores hacen sus comentarios), pero sus contenidos principales son imágenes audiovisuales dinámicas. Actúa como una galería de videos de corta duración. YouTube funciona bajo ese principio”. Igarza (2008: 278)

“Un vlog puede ser entonces una galería de videos ordenados cronológicos o, desde nuestra postura, un video que constituye un tipo particular de mensaje digital, donde un autor expone sus ideas sobre algún tema y permite la interactividad con otros usuarios por medio de los comentarios y las respuestas en video, es un género particular de producción web”. El vlog como género discursivo: algunos aportes para su definición. José Luis De Piero. Pág. 3.

² **Blog:** “Los blogs son principalmente sistemas de publicación textual. No obstante, permiten la integración de diversos documentos multimedia como fotografías, audios y videos. Aunque más de la mitad de los bloggers no utilizan álbumes de fotografía digital, se puede apreciar cómo estos servicios comienzan a introducirse entre este colectivo como plataforma alternativa o complementaria a los blogs. De este modo, cerca de un 45 % de los bloggers los utiliza, siendo Flickr la plataforma empleada en mayor medida para alojamiento y gestión de sus fotografías.”

GARRIDO, Fernando. Perfil del blogger hispano. III Encuesta a Bloggers. Observatorio de la Cibersociedad. Pág 6



2. Introducción

Este es un proyecto que invita a través de su lectura a aportar a la construcción de procesos audiovisuales en Colombia. El viaje del proyecto inicia en tres veredas de Filandia, Quindío, pero busca ampliarse en todo el país, y por qué no, en el mundo.

A través de esta lectura encontrará que el proyecto se compone de dos elementos esenciales: la presencialidad a través de un campamento creativo dónde se forma y fomentan las artes audiovisuales, y un espacio virtual para ayudar a despertar la creatividad en los jóvenes de estas veredas a través de la creación, interactividad y el tejido de redes colaborativas que les permita explotar su capital humano.

Nuestra intención es llegar a lugares donde el Estado no ha tenido una presencia fuerte en formación y exploración audiovisual, por lo que trabajar con jóvenes de estas veredas no solo les amplía el panorama a ellos, sino a usted y a nosotros, ya que se pueden despertar curiosidades hasta ahora desconocidas.

Por medio de los productos audiovisuales los jóvenes formados nos podrán contar lo que quieran: sus percepciones del mundo, de lo humano, de todos los seres vivos con los que conviven diariamente y que pasan desapercibidos, la gente, su cultura, el color del día... Cine al Campo es una posibilidad de que materialicen a través del lente, esos sueños que los despiertan a media noche.



3. Justificación

Cine al Campo responde a la necesidad de generar oportunidades y herramientas para mejorar la calidad de vida de los jóvenes de las zonas rurales de Filandia Quindío, fomentando así la creación artística de cine. El proyecto busca ofrecer alternativas para que los jóvenes tengan poder de discernimiento y exploten su potencial creativo, haciendo un acercamiento al séptimo arte, el cual, visto desde lo transversal, se conecta con otras disciplinas artísticas que permiten vivir procesos ricos en imaginación, desarrollo de trabajo en red e itinerancia artística.

En primer lugar, el cine, con su naturaleza creadora y proyectiva, siempre ha sido una disciplina que reúne a muchas personas alrededor de una historia. Tiene el poder de generar empatía y transformación a través de emociones que estimulan la creatividad y el entretenimiento.

Tal y como sucedió en la primera proyección de cine en la historia, la noche del 28 de diciembre de 1895, cuando los hermanos Lumière permitieron al público asombrarse, emocionarse y cuestionarse sobre la nueva tecnología, hoy en día el cine nos sigue sorprendiendo con constantes innovaciones, como las proyecciones en 3D o en 4D y con métodos y herramientas de creación fílmica más sofisticados y con mayor alcance, que han cambiado la percepción de que esta es una expresión artística exclusiva de países con grandes industrias. Desde hace años en Colombia se ha estado construyendo la academia y la industria cinematográfica como un canal de transformación social que se ha convertido en la conservación de la memoria, el patrimonio y la expresión; una construcción que ha motivado a las comunidades para que realicen y expongan procesos fílmicos realizados por ellas mismas.

En segundo lugar, el trabajo en red entre las personas, sobre todo en la juventud, se ha estimulado gracias a la interconectividad, consecuencia de la facilidad de acceso a la internet en el país. Según la gran encuesta liderada por el exministro de las TIC (MinTic, 2017), David Luna; se afirma que tan solo el 8 % de la población no tiene acceso a internet en el país, mientras que en más de mil municipios, dentro de los que se encuentra Filandia, hay conectividad con fibra óptica. Como dato curioso que hace parte de la encuesta “El 39% de los ciudadanos estaría dispuesto a sacrificar alguna actividad en su vida para volver a tener internet”: El 16 % sacrificaría el consumo de alcohol y el 15 % la rumba o fiesta. En ese orden de ideas, si una persona puede dejar ciertos hábitos para tener conectividad, es porque nuestra era es distinta, es una era en la que el internet moviliza y motiva.



Por otro lado, la itinerancia artística en el siglo XXI, al igual que para el dramaturgo griego Tespis³, sigue siendo una herramienta poderosa para llegar a nuevos públicos. El proyecto Cine al Campo busca hacer uso de esta capacidad para descentralizar los procesos artísticos de las ciudades, democratizarlos y hacerlos accesibles a los habitantes de las veredas y zonas rurales, bajo el ideal de la declaración de la UNESCO de los derechos culturales “Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar del progreso científico y en los beneficios que de él resulten” (Harvey, 2008).

En consecuencia, aunque hace más de dos décadas se reconoce la importancia de los derechos culturales como derechos humanos, en la práctica de la vida rural no es una realidad, al contrario, dista de serlo por motivos como: la falta de posibilidades y diversidad para explorar y definir autónomamente la identidad, la imposición por parte de los colegios -en su totalidad públicos o con enfoques católicos- para decidir sobre sus creencias y modos de vida, incluyendo las actividades extracurriculares como música folclórica y danzas; también el hecho de que prima la práctica laboral en jóvenes e incluso en niños, atribuyéndose como deber y como principio en la conformación de sociedad. El trabajo, incluso puede estar por encima de las necesidades de formación educativa.

Es así como la itinerancia permite que, luego de identificar las carencias culturales, se tome acción y pueda existir un acercamiento íntimo y real con la comunidad en su territorio, para eliminar la brecha de desigualdad.

³ La capacidad de desplazamiento de un espectáculo podría tener sus orígenes en Grecia con Tespis en el siglo VI a.C., quien, acompañado de un grupo de actores, usaba un carro para presentar obras trágicas en distintos lugares, motivado por el destierro por parte de Solón de Atenas.



4. Antecedentes

En los ámbitos de proyectos de cine realizados en el campo y con el cine comunitario se encuentran valiosas iniciativas tanto nacionales como por fuera del país. Estos proyectos se pueden considerar desde tres aspectos fundamentales: el uso del campo como locaciones o lugares que suscitan denuncias públicas hechas a través del cine (como “Chircales”, documental de Martha Rodríguez y Jorge Silva realizado de 1966 a 1971, que dio a conocer el trato inhumano que recibían los trabajadores de una empresa de ladrillos en Tunjuelito, sector que entonces era considerado una vereda del municipio de USME, en la periferia del sur de Bogotá), la formación de cine y finalmente la realización de proyecciones de cine en zonas veredales. Con base en estas características se recogieron algunas experiencias que abarcan los tres aspectos y se suman iniciativas que incluyen itinerancia y uso de la tecnología.

En Latinoamérica se evidencia que la mayoría de proyectos de formación o producción audiovisual se materializan a través de festivales. Por ejemplo, encontramos en Colombia “Siembra Cine Fest” que comenzó su recorrido por Supatá en el 2014 y ha crecido exponencialmente, porque con apenas cinco años de gestión y a través de su página web, ha logrado sostenerse con campañas de *Fundraising* (acciones desarrolladas para captación de fondos) y alianzas con instituciones como el SENA y la CAR. De esta forma, ha logrado sostener y hacer viable las tres estrategias del proyecto:

1. Hacer exhibiciones en municipios de Cundinamarca, con el fin de descentralizar el cine y dar a conocer productos audiovisuales no comerciales, a través de procesos de divulgación.
2. Sembrar la curiosidad de estudio del cine con miras a la profesionalización de los lugareños.
3. A-aprender, como se denomina la estrategia que consiste en mirar el cine a través de obras de teatro y artes circenses para divulgarlo y compartirlo con los pobladores de Cundinamarca.

En la provincia de Castilla y León en España, desde el año 2000 se gestó la “Semana Medina de Cine al Campo” y se ha realizado regularmente hasta la fecha. Este proyecto trabaja con dos líneas de acción: la exhibición del cine en la provincia y la formación a través de talleres de cine.

En el país vasco también encontramos un efecto de la globalización materializado a través



del “Festival de Cine Colombiano en Barcelona: Diáspora”, que desde el año 2004 nació como un proyecto pequeño de proyección y con el tiempo se ha ido consolidando como Festival. Una de las vertientes que se sumó en el 2018 y una de las más importantes actualmente, es la sustentabilidad del Amazonas colombiano que se muestra a través de productos de cine. Es importante recordar que la Corte Suprema de Justicia, mediante la Sentencia T-622/2016, reconoció al Amazonas como un sujeto de derechos, con el fin de parar la tala de árboles, el comercio indiscriminado de animales y cualquier acción que represente un peligro a la sostenibilidad ambiental («T-622-16 Corte Constitucional de Colombia», s. f.). Esta línea de trabajo en el Festival se abre con la recepción de proyectos de cine comunitarios que cuentan de qué forma están aportando a la conservación del Amazonas colombiano y sus comunidades.

En Argentina encontramos el “Festival de Cine Indígena” que es organizado por CAIA en la provincia de Chaco y su primera edición se dio en el 2018. Tiene como objetivo rescatar, promocionar y visibilizar a través de las artes audiovisuales, los procesos de lucha que han dado diferentes comunidades indígenas en el país para hacer reconocer sus derechos y salir de estados de pobreza. Además de la producción, posproducción y difusión por radio, este proyecto ofrece talleres de formación audiovisual, pero su mayor problema (por lo menos hasta el 2014) era la falta de financiamiento para sus proyectos. Sin embargo, han establecido alianzas con instituciones públicas para hacer sus proyectos sostenibles.

Por otra parte, la resiliencia es la temática de la octava edición del Campamento Audiovisual Itinerante (CAI), realizado en Oxaca México desde el año 2011. Está compuesto de estrategias de formación profesional a través de talleres y convivencia entre realizadores para fomentar redes de trabajo colaborativo con un único fin: propiciar un espacio para la realización de productos audiovisuales en la región.

Siguiendo en América, desde el año 2001 en Guatemala se creó el “Centro de Mujeres Comunicadoras Mayas -Nutzij” que trabaja en la alfabetización digital de mujeres indígenas Nutzij, por medio de proyectos audiovisuales que las empoderen pero que a su vez, puedan ser integrados a sus comunidades, no solo mediante proyecciones, sino a través de productos audiovisuales que propendan por el fortalecimiento de la comunidad para que se concientice sobre el cuidado medioambiental, el desarrollo de la educación y las otras formas de realizar procesos de agricultura, artesanía o cualquier manifestación de su cultura.

Otro proyecto de cine en provincias es el “Festival Internacional Cine en el Campo”



realizado en México. Un proyecto que significa un llamado al fortalecimiento de las comunidades a través de las artes audiovisuales. Por medio de talleres, formación y producción, este festival ejerce funciones de un actor que quiere convertirse en la voz de un pueblo.

En el 2017 se realizó en Filandia, el “Festival Cine en las Montañas” organizado por la empresa Ocho 26 Studio SAS, en el que se exhibió la mayor cantidad de proyecciones de películas en Filandia, además estrenadas en los últimos años. Fueron 4 películas con derechos de reproducción y con la visita de sus directores: “La Mujer del Animal” de Víctor Gaviria, “El libro” de Lila de Marcela Rincón, “Perdidos en Los Farallones por el Agua de los Nietos” de Fabio García y “Amazonas” de Clare Weiskopf. En promedio asistieron 60 personas por proyección y conversatorio según las planillas de asistencia.

Como puede evidenciarse, las experiencias de cine al campo son extensas. Las descritas aquí son solo algunas de las experiencias que se documentan a través de sus páginas web o gracias a las noticias difundidas en periódicos locales. Pero también es importante tener en cuenta que muchas otras no son visibles por no contar con presencia digital.

Llevar el cine al campo es un trabajo que desde diferentes acciones se está tejiendo alrededor del mundo de forma individual y colectiva, como una valiosa apuesta para aportar a la construcción de sociedad a través de estrategias como la itinerancia, la proyección y la formación en artes audiovisuales, que busca fortalecer poblaciones y hacer presencia en lugares donde, probablemente, los gobiernos no tienen mayor incidencia. Son un llamado al cuidado de la cultura, el medio ambiente y una forma de empoderamiento para que las poblaciones continúen reconociéndose como individuos capaces de entablar diálogos a través del cine.



5. Objetivos

5.1. Objetivo General:

Fomentar la creación artística de cine en jóvenes de las zonas rurales para mejorar su calidad de vida.

5.2. Objetivos específicos:

- Diseñar un espacio itinerante para la interacción con el cine.
- Crear una página web para el intercambio de información y experiencias de Cine al Campo.
- Generar una red virtual de jóvenes con el fin de intercambiar procesos de cine.



6. Planteamiento del problema

La mayoría de jóvenes no hacen parte de procesos de formación artística en cine, debido al poco acceso a los procesos y sistemas de divulgación y a la escasa capacitación de líderes y gestores que impulsen los procesos culturales en Filandia Quindío.



7. Diagnóstico

En el municipio de Filandia, Quindío hay 13.412 habitantes, 6.618 mujeres y 6.794 hombres; de los cuales el 4.5 % de la población alcanza el nivel superior universitario y tan solo el 29.8 % logra culminar la secundaria (DANE, 2005) esta realidad se ve reflejada en sus hábitos y aspiraciones a la hora de planear su futuro o sus sueños.

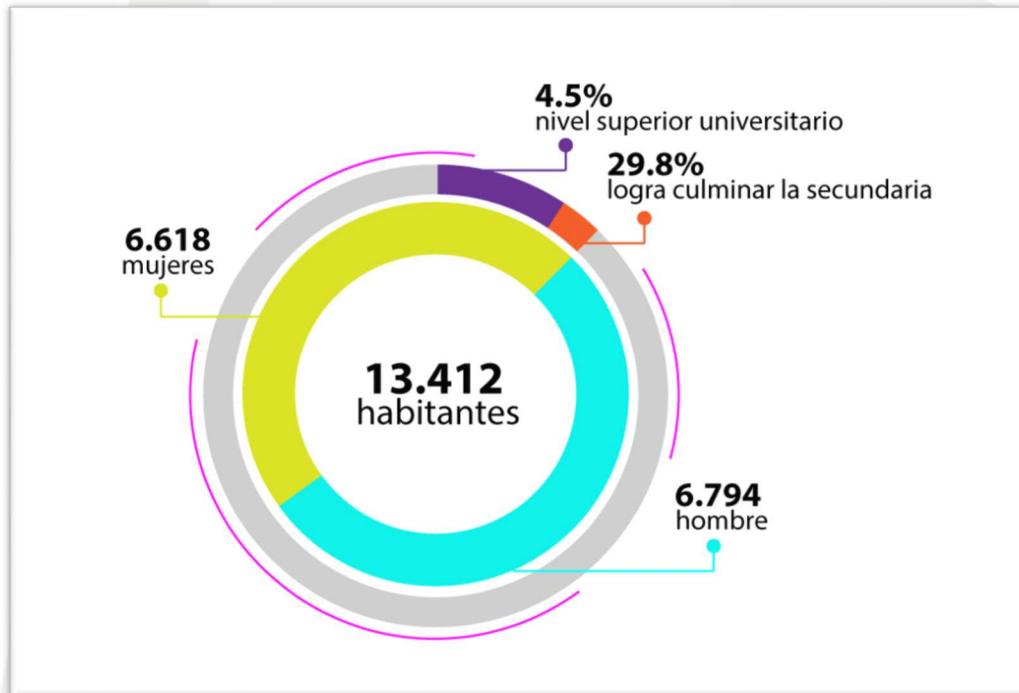


Gráfico 1. Diagnóstico Poblacional. Adaptación del grupo Amórtegui, L. Cupitra, A y Sotelo, D. de la fuente DANE (2005)

Los cinemas más cercanos a Filandia quedan a 29.8 km en Armenia y 34.1 km en Pereira, en ambas partes están ubicados dentro de centros comerciales y cineclubes barriales, estos en la mayoría de los casos sin derechos de reproducción. De los cinemas formales existen CineColombia, Cinemark y Cine con Alma de la Cámara de Comercio de Pereira. En los dos primeros se mantienen alrededor de seis películas en cartelera al mismo tiempo y son de talla comercial extranjera. Las películas colombianas rotan en menor cantidad mientras en el tercero exhiben cine arte, películas extranjeras, con mucho énfasis en las películas colombianas y hacen conversatorios con los directores o productores.

En cuanto a la formación específica en cinematografía, no existe tal carrera en Armenia, ni en Pereira. En la Tecnológica de Pereira y en la Universidad del Quindío sí hay carreras afines con

énfasis en contenidos de creación audiovisual, como artes plásticas y visuales, o comunicación social. En la Fundación Universitaria del Área Andina de Pereira existe la carrera de comunicación audiovisual y digital; y las ciudades más cercanas para formación profesional en cine son Cali y Manizales.



Gráfico 2. Diagnóstico de caracterización. Elaboración Propia.



8. Metodología

Partiendo de la premisa de que Cine al Campo se propone con dos espacios: uno presencial y una plataforma virtual, presentamos el marco metodológico desde el modelo que más puede comprender los objetivos y se ajusta al problema planteado: la metodología holística o de complejidad, por su carácter integrador de las partes, multidimensional, crítica y multidisciplinar.

Para complementar haremos uso de la Arquitectura Relacional, (sociedad, entorno y tecnología), la cual será útil para mencionar esta intervención a gran escala social, con ánimo de que los jóvenes participantes, artistas, habitantes y la obra en sí, modifiquen su interacción, se transformen desde la experiencia, compartan y se motive el “acto social” (Andreotti, 2017).

La holística alude a la tendencia que permite entender los eventos desde el punto de vista de las múltiples interacciones que los caracterizan; corresponde a una actitud integradora como también a una teoría explicativa que orienta hacia una comprensión contextual de los procesos, de los protagonistas y de sus contextos (Barrera Morales, 2010).

Holos

Hace referencia al “todo”, a lo “entero”, en el caso de este proyecto -delimitado y direccionado- contamos con el holos: cine en el campo, con toda la interdisciplinariedad propia del cine, integrando otras artes como la fotografía (incluye la iluminación), arte (diseño escénico, vestuario, maquillaje), música, actuación y en algunas ocasiones la danza; creando un espacio y rango de acción mayor, gracias a la transversalidad. Acción que vemos enriquecida por el contexto social, económico y cultural, como otros holos que son parte del objeto de investigación.

Lo holístico hace parte de lo intrínseco del conocimiento universal por su valor integrador de procesos, dinámico y paradójico por supuesto, de lo contrario no se hablaría de la complejidad de este método; lo que permite crear procesos evolutivos, cambiantes, atentos al contexto, al individuo, a la acción.

Es por esto que la holística convive de buena manera con el arte y la gestión cultural; ambos necesitan creatividad para responder a las espontaneidades de los hechos, hechos ligados a otros acontecimientos que crean otras situaciones, relacionadas todas entre sí, dando como resultado nuevas relaciones y eventos; tal cual como funciona una red social. El sociólogo Michel Bassand

lo define como: “Un sistema dinámico de comunicación, cooperación y asociación entre individuos o grupos.”(Cultura para el Desarrollo, s. f.)

Holopraxis

Cine al Campo quiere evidenciar el arte como un medio de evolución social continuo, enriquecido por varias disciplinas y dimensiones, como un todo. Para tal fin es muy útil el método investigativo holístico u holopraxis; “el término proviene de los vocablos holos (totalidad, globalidad) y praxis (acción, práctica, procedimiento)”. En investigación Hurtado de Barrera propuso el ciclo holístico (Gráfico 3), con fases (actividades y procesos) y estadios (hacen referencia a los logros de los objetivos).

El ciclo es una herramienta que brinda una lectura completa, dispuesta a la naturaleza cambiante de los proyectos culturales y sociales; por esta razón, será nuestra raíz y tronco, donde fundamentamos Cine al Campo y su crecimiento resiliente frente a las adversidades y complejidades del contexto.

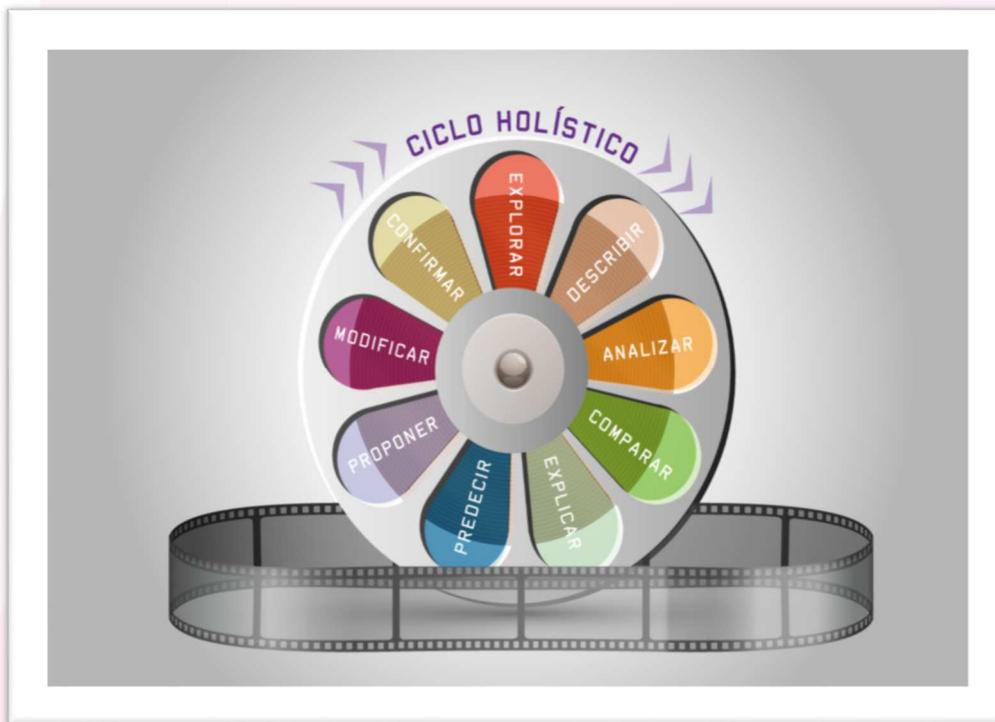


Gráfico 3. Ciclo holístico. Nota: adaptación del grupo Amórtegui, L. Cupitra, A y Sotelo, D. de la fuente. (Hurtado de Barrera, 2000).



¡Escaneame!

Gráfico 4. Código QR con información relacionada al proyecto. Elaboración propia.

La capacidad para generar cambios en una organización o entorno de manera inmediata para cumplir sus objetivos, o también llamada heurística, suma a la holística su capacidad de aceptación de otros “modos de hacer las cosas” (Hurtado de Barrera, 2000), dándoles valor para concebir el todo. Así es como la plataforma virtual altamente interactiva donde se albergarán las experiencias del proyecto usando técnicas de blog, debe estar dispuesta a contemplar la realidad cambiante de sus participantes, actuar con creatividad, imaginación e innovar para cumplir los objetivos.

8.1. Líneas de trabajo

Explorar conviene para elaborar un trabajo de observación y sondeo de información que será registrada.

Para explorar el cine es necesario estar dispuesto a hacer uso de la creatividad constantemente, por eso en Cine al Campo es indispensable imaginar obras artísticas audiovisuales como estrategia metodológica de formación y replicar los trabajos creativos de la red frente a los retos y complejidades propias del trabajo artístico y comunitario.

Ambos escenarios (presencial y virtual) de Cine Al Campo deben ser concebidos desde la mirada y cosmovisión de los jóvenes para que sea atractivo para ellos y se logre incentivar su curiosidad y motivación de ser parte del campamento creativo. Sus ganas de probar y descubrir



aspectos nuevos, son características propias de los jóvenes que a su vez son cambiantes y evolucionan de manera rápida, generando este espíritu de innovación constante en el proyecto; obligándolo a solucionar rápidamente la complejidad.

El Campamento Creativo es un espacio de gusto y de placer o deleite en el que los jóvenes podrán explorar, jugar, investigar, crear, discernir, proponer y contribuir a la creación de piezas audiovisuales destinadas a distintos fines, con el propósito de aprender sobre cine, y a través de él, lograr una mejor calidad de vida.

8.2. Campamento Creativo (presencial)

Proponer el diseño y ejecución de la metodología.

El Campamento Creativo se toma tres de las veredas de Filandia para atraer a los jóvenes a aprender cine y en consecuencia un sin fin de habilidades sociales, cognitivas y tecnológicas que contribuirán a su vida y posiblemente a su futuro.

Se trata de un espacio itinerante con capacidad para albergar material bibliográfico y equipos para la realización audiovisual, tales como: cámaras, micrófonos, trípodes, luces, computadores y toda la infraestructura física necesaria, con conectividad a internet permanente y el funcionamiento óptimo de todas las herramientas mencionadas.

Ejes de construcción del Campamento Creativo:

1. **Aprendizaje:** Diseño y conceptualización del Plan de Estudios para la formación y la agenda artística para integrar a la comunidad.
2. **Experimentación:** Diseño del espacio creativo, teniendo como bandera la innovación y la interactividad, evitando la entropía en la dinámica itinerante.
3. **Inclusión:** Convocatoria en las veredas y realización de la “acampada” artística.

8.3. Plataforma Virtual - Cine al Campo

La plataforma virtual de Cine al Campo brinda el espacio para dar continuidad al proceso de creación y experimentación iniciado en la etapa presencial, y da la posibilidad de vincularse con otros jóvenes que también son parte del proyecto para intercambiar vivencias, saberes y sueños

(posibles aliados o colegas), haciendo uso de técnicas que ya existen como el Blog, la geolocalización o mapear, compartir videos y fotografías para facilitar y motivar que en el tiempo libre los jóvenes usen las mismas herramientas que en la actualidad usan como celular, tablet o computador, pero con un fin artístico. La innovación está en el contenido, el asombro y la fluidez del mismo.

Ejes de construcción de la plataforma virtual:

1. **Conectividad:** analizar el contexto y realizar el diagnóstico del entorno para generar una real vinculación vía internet en la realización de la plataforma.
2. **Innovación:** Definir contenidos y motivar el diálogo en la plataforma con capacidad heurística.
3. **Proyección:** Motivar el trabajo en equipo, el encuentro presencial con los congéneres para crear y hacer piezas artísticas audiovisuales.

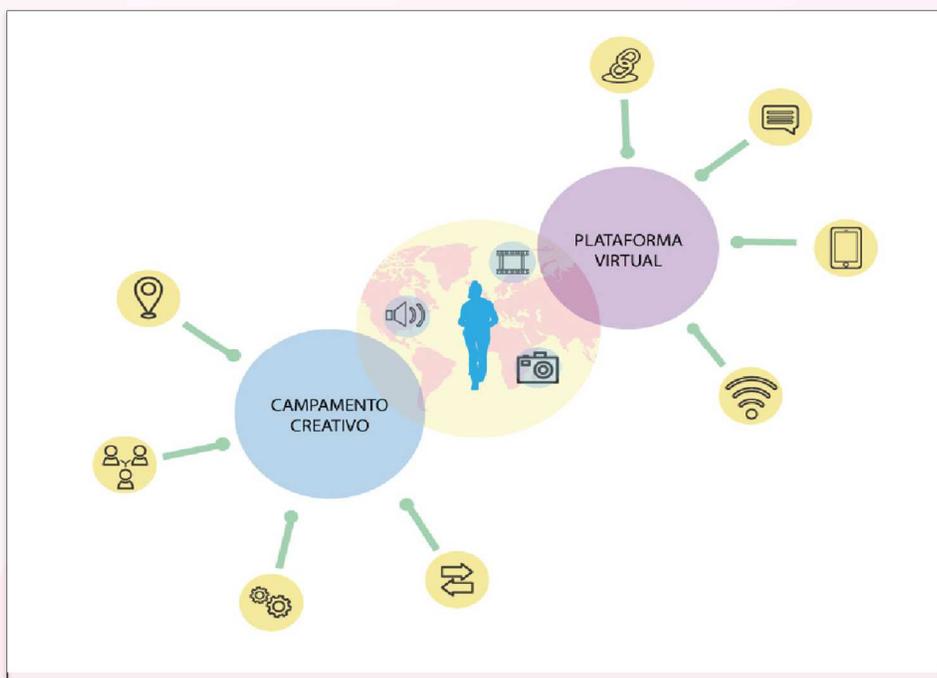


Gráfico 5. Metodología Cine al Campo. Nota: elaboración propia.

En el gráfico 5 (Metodología *Cine al Campo*) podemos observar cómo a través de sus dos elementos más importantes: el campamento creativo y la plataforma virtual, se logran tejer redes interactivas para incentivar procesos artísticos audiovisuales.

8.4. Actividades

A continuación, se detallan las actividades principales del proyecto Cine al Campo.

Tabla 1.
Actividades de Cine al Campo.

Etapa	Actividad	Descripción	Virtual	Presencial
Preproducción	Planeación	Creación de currículum para talleres y estrategia pedagógica. Diseño y equipamiento del espacio itinerante (carpa).	X	X
Ejecución	Talleres	Currículum de 3 semanas en formación de cine (documental y ficción) para jóvenes.		X
	Proyecciones	Proyección de cortometrajes y largometrajes de ficción y documental para los jóvenes y todas las personas de la comunidad interesadas.		X
	Exhibiciones	Jornadas de exhibición de las películas cortas realizadas como ejercicio en los talleres.		X
	Foros virtuales	Espacios de intercambio de opiniones acerca de obras cinematográficas, realidades de la política pública, temas técnicos, y todos los demás temas que puedan ser de interés para los participantes.	X	
	Exhibiciones virtuales	Jornadas de exhibición de las películas cortas realizadas como ejercicio en los talleres que fueron o no exhibidos de manera presencial.	X	
	Streaming con expertos		Con expertos o personas que trabajen en el sector.	X
Se realizarán clases, entrevistas para intercambiar con personas que hacen cine.				X
Evaluación	Recopilación de datos	Es transversal a todos los procesos y actividades.	X	X

Nota: Elaboración propia.

8.5. Evaluación

1. **Confirmar:** Etapa que recopila, analiza e interpreta la información.

Debido a la decisión metodológica holística se buscará que el proceso evaluativo sea transversal a todo el proyecto y de manera global. Una vez iniciado el proceso, durante y hasta finalizar cada una de las visitas a las veredas, se evaluará el cumplimiento de los indicadores cuantitativos y cualitativos elaborados en este proyecto; también se construirá una estrategia que busque identificar las debilidades, oportunidades, fortalezas y amenazas, para enfrentar con carácter resiliente y empoderado las situaciones que se presenten en los diferentes escenarios. De esa manera, se obtendrán importantes resultados que evidencien la ejecución al finalizar el proceso y una deducción que permita lograr una mirada hacia el futuro con relación a las siguientes preguntas: ¿cómo sucedió el proyecto?, ¿se lograron las metas? ¿cuáles son los aspectos por mejorar?, ¿qué se mantiene y qué cambia?

Finalmente se necesita una respuesta del público para evaluar los productos artísticos y es ahí donde cada futuro creador debe robustecer sus estrategias con herramientas construidas desde el conocimiento artístico, la mirada crítica y una intensión de construcción de arte e industria. Para evaluar no se debe dejar la sinceridad ni la moral de lado.



9. Marco Teórico

9.1. La tecnología y los nuevos aprendizajes

A treinta años de la conexión realizada entre internet y la Word Wide Web, el advenimiento de la comunicación por computadora se ha dado de forma acelerada y con cambios que han influido en la sociedad contemporánea, en tanto esta vuelve a dar significado e incorpora elementos del lenguaje científico a su normalidad y reconstruye nuevos espacios de interacción. Es así como filósofos como el francés Levy (2010) analizan los cambios producidos con la llegada del internet a la sociedad y estudian la Cibercultura, que finalmente se define como la cultura que se dio a raíz del uso de los ordenadores y que se fue desarrollando con fines comunicativos y de comercio en un ciberespacio, pero que en la actualidad determina la existencia digital tanto de instituciones como de personas que quieren tener una presencia en la web.

Desde entonces se han generado grandes cambios y conceptos que ha sido necesario aprehender y con los que se debe convivir, como las Tecnologías de la información (TIC) pasando por formas y herramientas que además de facilitar la comunicación, el acceso al aprendizaje emergente, las nuevas formas de comercio y economía, facilitan la autoformación con plataformas como las redes sociales, los blogs y vlogs, los libros digitales y el surgimiento de la educación virtual junto con el surgimiento de los Moodle y MOOCS, que permiten acceder a nuevas realidades comunicativas (Cabero Almenara & Rodríguez Febres, 2015) hasta llegar a constituirse y formar movimientos importantes de apertura de la información y los datos para el desarrollo científico y académico como lo fue hace diez años el Open Science y de paso el Data Science, explorando otros significados como el machine learning que se entiende como es la capacidad de las computadoras ("máquinas") para aprender sin ser guiadas o reprogramadas (Wilka, Landy, & McKinney, 2018).

La Deep learning "es un conjunto de algoritmos de clase aprendizaje automático (en inglés, machine learning) que intenta modelar abstracciones de alto nivel en datos, usando arquitecturas compuestas de transformaciones no lineales múltiples" que van dando respuestas a nuevas necesidades pero que van condicionando los nuevos focos de trabajo y preocupación. Estos aprendizajes emergentes son lo que Castañeda y Adell definen como "el conjunto de enfoques e ideas pedagógicas, todavía no bien sistematizadas, que surgen alrededor del uso de las TIC en



educación y que intentan aprovechar todo su potencial comunicativo, informacional, colaborativo, interactivo, creativo e innovador, en el marco de una nueva cultura del aprendizaje” (Castañeda & Adell, 2012) o lo que Attwell y Hughes denominan el “new pedagogic models” en el que resaltan la “importancia de los nuevos roles para los profesores y los intentos para redefinir el aprendizaje” (Attwell & Hughes, 2010).

Esto se complementa con otros elementos pedagógicos como la educación no formal y el aprendizaje individual guiado por una especie de interés basado en el emprendimiento, todo esto volcado a un desarrollo local, territorial y a una educación que se gesta para procurar un bien social o para resolver problemas como los que se plantean actualmente en los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

9.2. Aprendizaje y la información

Actualmente nos vemos enfrentados a nuevos escenarios de educación, el papel del docente y del estudiante se han modificado drásticamente, los procesos de enseñanza-aprendizaje ya no tienen una sola dirección. Con la cantidad abismal de información circulando en la red, los estudiantes dejaron de ser sujetos pasivos en tanto, ya no solo reciben información, sino que deben contar con competencias informacionales (ALFIN) que les ayude a su propia construcción académica. Respecto a esto Uribe Tirado (2010) afirma que:

...poder localizar, seleccionar, recuperar, organizar, evaluar, producir, compartir y divulgar (comportamiento informacional), en forma adecuada y eficiente, esa información, con una posición crítica y ética, a partir de sus potencialidades (cognoscitivas, prácticas y afectivas) y conocimientos previos (otras alfabetizaciones). (p.90)

Estas capacidades que deben adquirir y fortalecer las generaciones de estudiantes presentes y venideros, les da un nuevo papel como actores dentro de sus procesos de formación y enseñanza, porque dejan de depender directamente del docente para depender de forma sistemática de sus capacidades de búsqueda, selección y consumo de información, seleccionando las mejores opciones para su aprendizaje y posterior aporte a la sociedad “el aprendizaje permanente es considerado un factor clave frente a la incertidumbre económica, el aumento de las desigualdades



y la exclusión social” (Basulto Ruíz, 2009).

Con estas capacidades también vienen complejos asuntos por tratar que pueden influir en los procesos cognoscitivos. En contraposición podría verse que estos métodos de enseñanza y aprendizaje evitan la memorización de una gran cantidad de conocimiento necesario para la aplicación del método científico y olvida la rigurosidad que este exige, así como la importancia del conocimiento ontológico para la construcción de ciencia.

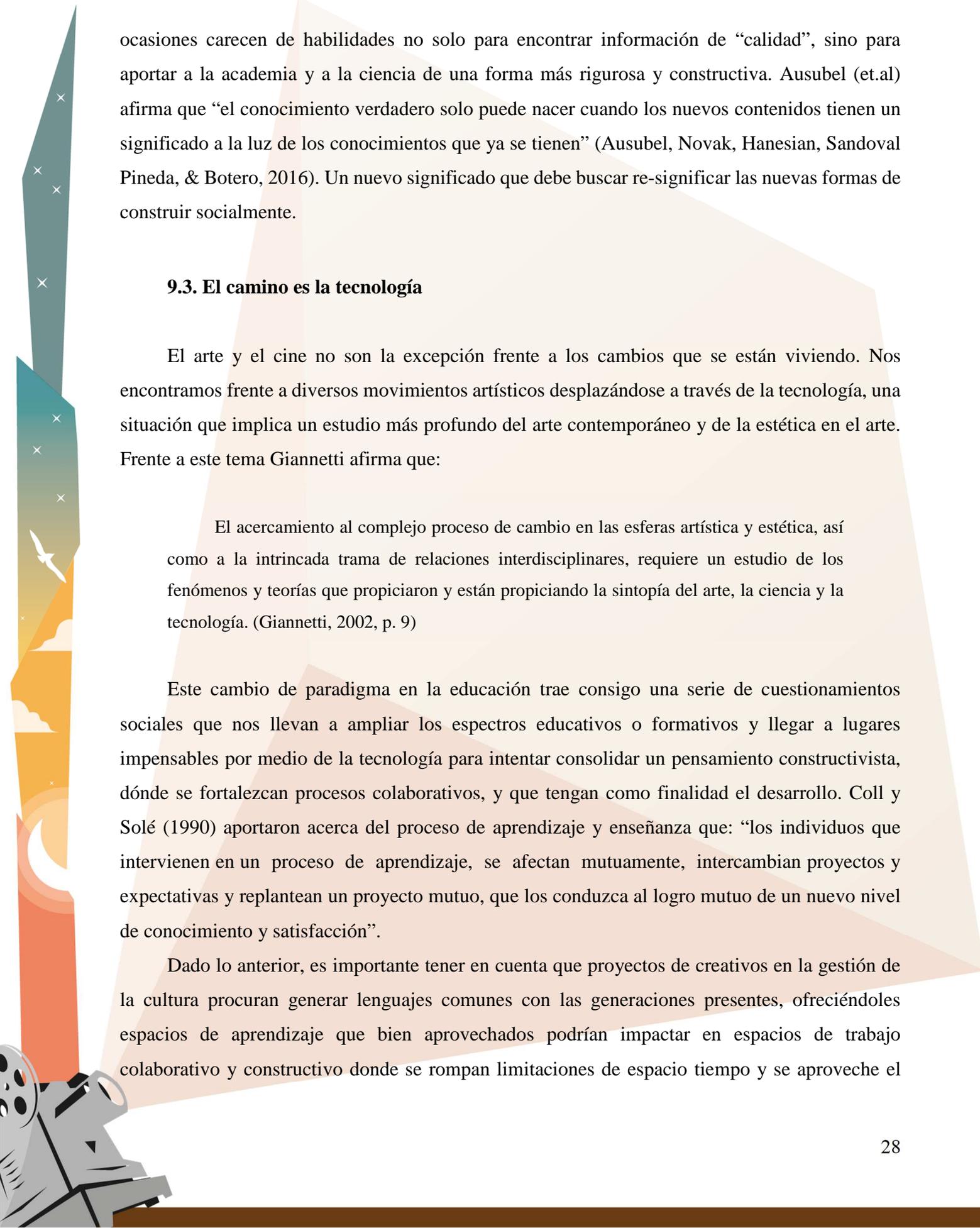
El hecho de tener la posibilidad de leer un texto de forma tradicional y ver un video que explique el contenido del texto, genera grandes brechas en los procesos de aprendizaje que se venían dando hasta hace aproximadamente cinco años, “es evidente que la información no es lo mismo que el conocimiento ni fue antes ni lo será ahora” Barron (2004).

Así que estas capacidades informacionales deben estar dadas por algo más que la identificación de una necesidad informacional, deben estar acompañadas de una gran capacidad de análisis y conciencia del papel que cada uno desempeña en la sociedad como sujeto activo y constructor de un mundo sostenible. Con respecto a lo anterior Gianneti (2002) advierte que:

...el advenimiento de la modernidad conduce a cambios radicales respecto a la condición del sujeto, la relación de los individuos con el entorno, la visión y comprensión del mundo y la suposición tradicional de la existencia de un universo y una realidad objetiva. (p.6)

El Científico Wagner resalta que, para pensar, aprender y ser ciudadano en el siglo XXI se requiere tener en cuenta unos conceptos esenciales, el primero: “aprender a pensar de manera crítica, relacionada con el hecho de hacer buenas preguntas” (...) que, según él, “es más importante que memorizar preguntas fáciles”; el segundo está relacionado con tener una buena “capacidad colaborativa” lo que implica una voluntad del individuo por construir en comunidad. La tercera es tener “buenas habilidades comunicativas tanto orales como escritas y de escucha”; y, por último, “resolver problemas de forma crítica” siendo esta “la habilidad más demandada por la sociedad actualmente” (Wagner, 2010).

De acuerdo a lo anterior, las habilidades que cada sujeto adquiere no deben estar dirigidas únicamente al uso y consumo de información, sino que debe permitirle adquirir habilidades para construir sociedad e ir resolviendo los nuevos paradigmas que se presenten, ayudándole a encontrar el punto de encuentro entre pasado y presente y conectarse con generaciones que en



ocasiones carecen de habilidades no solo para encontrar información de “calidad”, sino para aportar a la academia y a la ciencia de una forma más rigurosa y constructiva. Ausubel (et.al) afirma que “el conocimiento verdadero solo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen” (Ausubel, Novak, Hanesian, Sandoval Pineda, & Botero, 2016). Un nuevo significado que debe buscar re-significar las nuevas formas de construir socialmente.

9.3. El camino es la tecnología

El arte y el cine no son la excepción frente a los cambios que se están viviendo. Nos encontramos frente a diversos movimientos artísticos desplazándose a través de la tecnología, una situación que implica un estudio más profundo del arte contemporáneo y de la estética en el arte. Frente a este tema Giannetti afirma que:

El acercamiento al complejo proceso de cambio en las esferas artística y estética, así como a la intrincada trama de relaciones interdisciplinarias, requiere un estudio de los fenómenos y teorías que propiciaron y están propiciando la sintopía del arte, la ciencia y la tecnología. (Giannetti, 2002, p. 9)

Este cambio de paradigma en la educación trae consigo una serie de cuestionamientos sociales que nos llevan a ampliar los espectros educativos o formativos y llegar a lugares impensables por medio de la tecnología para intentar consolidar un pensamiento constructivista, dónde se fortalezcan procesos colaborativos, y que tengan como finalidad el desarrollo. Coll y Solé (1990) aportaron acerca del proceso de aprendizaje y enseñanza que: “los individuos que intervienen en un proceso de aprendizaje, se afectan mutuamente, intercambian proyectos y expectativas y replantean un proyecto mutuo, que los conduzca al logro mutuo de un nuevo nivel de conocimiento y satisfacción”.

Dado lo anterior, es importante tener en cuenta que proyectos de creativos en la gestión de la cultura procuran generar lenguajes comunes con las generaciones presentes, ofreciéndoles espacios de aprendizaje que bien aprovechados podrían impactar en espacios de trabajo colaborativo y constructivo donde se rompan limitaciones de espacio tiempo y se aproveche el

desarrollo de la tecnología para su desarrollo personal y el cambio de su realidad cercana.



10. Marco Referencial

10.1. Normatividad

Situar el actual proyecto en una zona rural ubicada en el departamento del Quindío en Colombia, permitirá tener hallazgos importantes sobre lo que está sucediendo social, política y anímicamente, a nivel del desarrollo de tres comunidades determinadas de esta zona del país.

Afirma María Cristina Díaz, coordinadora del Ministerio de Cultura, -Plan Audiovisual Nacional (PAN)- que “El audiovisual es como una cartografía que muestra la riqueza social de la sociedad y es el espejo de la diversidad de una nación” (Mincultura, 2010).

El PAN surgió el año 2007 desde la Dirección de Cinematografía del Ministerio de Cultura, como una política para el fomento regional que buscaba impulsar la creación de experiencias cinematográficas y audiovisuales para contar las historias que nacen en los municipios, ciudades o regiones, para mostrar y promover la diversidad del país a través de imágenes en movimiento.

Dentro de los grandes proyectos impulsados en Colombia sobre cinematografía se encuentran:

- Nacimiento de la compañía de Fomento Cinematográfico (FOCINE) 1978.
- Ley de Cine 814 de 2003.
- Fondo para el Desarrollo Cinematográfico (FDC).
- Ley Filmación Colombia.
- Programa Colombia de Película 2011.
- Portal de cine latinoamericano Retina Latina, apoyado por el Banco Interamericano de Desarrollo (BID).
- Sistema de Información del Patrimonio Audiovisual Colombiano (SIPAC), 2003.
- Proimágenes.
- Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano, 2003.
- Ley Filmación Colombia o Ley 1556 de 2012.
- Ley Pepe Sánchez o Ley 23 de 1982. Art 98.

Estos proyectos han promovido los procesos de realización audiovisual y algunos aún están

vigentes, dando garantías al fortalecimiento, permanencia y evolución del cine en Colombia.

10.2. La cinematografía como herramienta

Han existido en las últimas décadas aportes importantes a nivel de cohesión social, logrados por la inclusión de las prácticas cinematográficas como instrumentos de formación y aprendizaje, al involucrar tanto la aprehensión de conocimientos integrales en las artes, como transversales a su desarrollo. Los mecanismos de participación social en el caso de experiencias comunitarias y la utilización de equipos, como herramientas de innovación y reconocimiento de las nuevas tecnologías, han fijado una atención particular en jóvenes deseosos de utilizar los medios audiovisuales como base de procesos creativos y artísticos, producto de una fuerte oleada de información audiovisual que llega a diario a dispositivos electrónicos, como resultado de la masificación de la información y los efectos de la globalización.

Aguilera Toto, y Polanco Uribe han denominado las prácticas audiovisuales en el contexto comunitario como imagen-política al referirse a la experimentación, video comunitario, popular, y alternativo, al indagar sobre el uso de tecnologías de la comunicación audiovisual en tres departamentos del suroccidente de Colombia: Cauca, Nariño y Valle del Cauca en procesos audiovisuales (Aguilera Toro & Polanco Uribe, s.f).

En este orden de ideas se puede establecer que la relación de los medios audiovisuales con las practicas desarrolladas por el hombre, ha servido como puente, en tanto que ha resignificado el valor de las experiencias de la realidad llevadas al campo de la ficción, imprimiendo en ellas un sentido narrativo que expresa todo aquello que se quiere decir libremente partiendo de un contexto sociocultural determinado. Al respecto Fabricio llamó la atención sobre la necesidad de recurrir al cine como forma de aportar una visión distinta, una contra imagen de la sociedad formada no solo por lo dicho, sino también por lo sugerido, por el contexto del film: “documental o ficción” (Fabricio, 2016).

Proyectos de comunicación comunitaria como el de la Escuela Audiovisual Infantil en Belén de los Andaquíes, ubicado en Caquetá, Colombia y creado con el fin de permitir que niños y niñas del sector se alejaran de las consecuencias del conflicto, es un claro ejemplo de la resignificación de las experiencias que amplían las alternativas de desarrollo. En un principio, el proyecto trabajó a través del proyecto de radio comunitaria Andaqui y después de diez años al aire se inauguró la



Escuela Audiovisual Infantil (EAI) para que los niños contaran sus historias a través del lente. La llegada de Internet y de los primeros celulares con cámara digital aseguró el éxito de esta iniciativa multimedia, en la que los participantes tienen la posibilidad de hacer sus propios productos audiovisuales. Bajo el lema "Sin historia no hay cámara" se busca que los jóvenes se interesen en registrar sus experiencias y todo lo que caracteriza su territorio.

Otra dinámica provista de análisis es la del CAI -Campamento Audiovisual Itinerante-. Este ha tenido su proceso de desarrollo en el estado de Oaxaca al sur de México. Allí han movilizad a las comunidades para realizar piezas audiovisuales con un contenido narrativo propio sobre aquellas necesidades y urgencias que tienen, buscando que la estructura tradicional en el argumento del cine de autor o cine comercial, permee las dinámicas propias del contexto. Luego, la comunidad (la que hizo parte del proceso de producción y realización y la que no) se reúne para ver la proyección de material logrado, convirtiéndose en lo que ellos han llamado una fiesta:

Cuando hacemos cine comunitario, creamos una fiesta llena de vida, complicaciones de producción, luchas interminables por los recursos, grandes y pequeñas preguntas narrativas, desafíos estéticos, un conjunto enorme de esfuerzos directos e indirectos para lograr su realización; pero estas tareas se hacen siempre en equipo, para el goce y disfrute de la colectividad. (CAI, 2011)

Esto sucede durante tres semanas cada año y está financiado principalmente por donativos, entre los que se encuentra La Calenda Audiovisual A.C, una asociación civil sin fines de lucro legalmente constituida.

Otra de las inmersiones es la formación de públicos para los medios audiovisuales. Es el caso de la fundación mexicana Todo por el Cine (Todo por el cine, 2018) y su "Festival Internacional Cine en el Campo", el cual surge por la necesidad de acercar el medio cinematográfico a comunidades rurales que no tienen acceso a esta experiencia, promoviendo valores sociales, ambientales y culturales, así como la creación cinematográfica en México y el mundo.

En sus 9 ediciones (2008-2016) ha impactado aproximadamente a 408.000 espectadores de todo México, logrando llegar al 90 % del país. Esto, además, ha promovido que al interior de las comunidades a las que se han impactado con las proyecciones, se genere y fomente la necesidad de realizar sus propios cortometrajes, impulsando la producción cinematográfica de jóvenes



artistas de todo el mundo.

Estas experiencias permiten analizar los procesos que han trascendido en el ejercicio de la apropiación de recursos cinematográficos para su realización y desarrollo, partiendo de prácticas afines al proyecto Cine al Campo a realizarse en el municipio de Filandia, en el departamento de Quindío – Colombia; y que nos llevan a ampliar el foco de análisis e impacto a los sistemas de cine comunitario existentes en Latinoamérica, así como la identificación de sus organizaciones. Logrando obtener como lo muestra la (Gráfica 8 y 9) un referente delimitado del territorio, un reconocimiento a las acciones que emergen de dinámicas al interior de los pueblos y la activación en red que persigue uno de los objetivos del actual proyecto.

10.3. La Cultura como base del Desarrollo

La Ley General de Cultura, Ley 397 de 1997 (Mincultura, 1997), acogió la siguiente definición de cultura:

...en su sentido más amplio, la cultura puede considerarse actualmente como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias. (UNESCO, 1982)

Más allá de esta definición, es preciso valorar la naturaleza siempre cambiante y dinámica de la cultura y señalar cómo en ella se revela las maneras en las que los pueblos viven juntos y cómo construyen sus memorias, elaboran productos y establecen lazos de confianza que posibilitan que las sociedades funcionen. De hecho, los valores culturales son la base para el desarrollo y contribuyen profundamente a la cohesión social.

Así mismo, la Constitución Política de Colombia, señala en los artículos 2, 7, 8, 9, 20 27, 38, 63, 67, 70 y 72, la relación entre el conjunto de personas que conforman una sociedad y la importancia de proteger sus derechos y deberes fundamentales en educación, diversidad cultural y desarrollo, que son los referentes fundamentales de este proyecto.

10.4. Plan Nacional de Cultura (PNC)



El PNC busca propiciar la construcción de una ciudadanía democrática cultural que, desde las especificidades culturales de los sujetos, tenga una presencia efectiva en el escenario de lo público y, desde allí, forje las bases para una convivencia plural. La ciudadanía democrática cultural pretende superar una igualdad abstracta de todos los integrantes de la Nación y reconocer las diferencias reales que existen entre los sujetos en su dimensión social. Los seres sociales son sujetos concretos inmersos y ubicados en redes de relaciones, en configuraciones, en campos e imaginarios de proyectos individuales y colectivos y es desde la riqueza de esas experiencias y de sus necesidades que deben construir su participación colectiva en la vida política de la Nación.

El PNC formula políticas que, desde un marco general, convocan a la participación de diferentes propuestas culturales con miras a la construcción colectiva de un proyecto de futuro plural y democrático. De esta manera, el Plan propone mecanismos para que, desde los diferentes ámbitos y contextos, grupos, individuos, movimientos e instituciones definan sus propuestas, tengan presencia en espacios públicos y permitan los conocimientos y reconocimientos mutuos que las políticas culturales deben ser capaces de propiciar.

Es preciso construir una ciudadanía democrática cultural, no sólo por la naturaleza multicultural del país, para que en él quepan sin exclusión alguna los distintos pueblos y las distintas culturas, sino porque es la única forma de crear una sociedad plural, a partir de las especificidades, necesidades y proyectos de todos los individuos, grupos y sectores. Esa pluralidad es la única garantía de construir un proyecto colectivo común de convivencia, paz y equidad.

10.5. Documento CONPES para la Cultura.

El Consejo Nacional de Política Económica y Social (CONPES), es un organismo asesor del Gobierno en materia de desarrollo económico y social y es el encargado de estudiar y recomendar políticas generales en esas áreas. Lineamientos para la sostenibilidad del Plan Nacional de Cultura “hacia una ciudadanía democrática cultural” es el documento que también sirve como punto de referencia para la formulación de proyectos culturales.



11. Modelo de Gestión



¡Escaneame!

Gráfico 6. Código QR con información relacionada al proyecto. Elaboración propia.



Gráfico 7. Modelo de Gestión. Holístico Cine Al Campo. Elaboración propia.

11.1. Diafragma comunicativo

En esta apertura se evidencian dos estrategias específicas: la divulgación por medios tradicionales y acciones de marketing digital. Según Kotler -considerado uno de los padres del marketing moderno- un Plan de Marketing tradicional sirve para “documentar cómo se lograrán los objetivos estratégicos de la organización a través de estrategias y tácticas de marketing específicas, con el cliente como punto de partida” (Kotler & Keller, 2012), por lo que, entablar acciones de marketing físicas como digitales, sumará para divulgar el proyecto.

Para entablar estrategias de divulgación por medios tradicionales se pondrán en marcha acciones en las zonas veredales donde se instalará el campamento audiovisual: perifoneo y entrega de impresos con información del proyecto, fechas, lugares de inscripciones, cierre y la puesta en marcha de todo el proyecto piloto. También se conformarán alianzas estratégicas con canales de radio, televisión y prensa regionales para la divulgación de una pieza de video promocional y una pieza para radio, que apoye el reconocimiento del proyecto, fomentando el “voz a voz” entre los habitantes de las diferentes veredas.

Para ejecutar las acciones por medios virtuales se pondrá en marcha un Plan de Marketing digital que genere una propuesta de valor, en el que se usen diferentes canales, a fin de convertirlos en aliados. En consecuencia, las redes sociales como *Facebook*, *Instagram* y *Twitter* serán usadas para compartir piezas, consejos y comentarios de los productos; mientras que canales como *Youtube*, *Vimeo* y el *Vlog*, se convertirán en el medio para presentar los productos audiovisuales finales. También es importante integrar métricas ofrecidas por *Google Analytics* que permitan analizar la información del sitio web, determinar indicadores de tráfico y establecer nuevas estrategias de marketing.

11.2. Diafragma Social

Al ser Cine al Campo un proyecto con un enfoque comunitario, se requiere mantener un proceso sostenible desde y para jóvenes. Se pretende que la comunidad de las veredas de Filandia reconozca el valor simbólico del arte a través del cine, con procesos de formación y proyecciones que generan un encuentro directo, voluntario y enriquecido en experiencias para construir un tejido y unidad social.

En los encuentros presenciales se espera brindar momentos y herramientas para vislumbrar soluciones a los problemas sociales que se identifican en la comunidad, puesto que el arte estimula la creatividad y resulta un instrumento útil para afrontar muchas situaciones de la vida.

Ahora, conocer los aspectos tecnológicos y de funcionamiento de los instrumentos involucrados en la creación cinematográfica y en sus procesos específicos, son algunas de las herramientas que pueden ser usadas a favor en cualquier tipo de proyecto u oficio. Un joven que conoce básicamente una cámara puede buscar emprender y apoyar a otros o, bien, una comunidad que se permite estar unida para proyectarse, va a mejorar significativamente su contexto.

La interacción con la comunidad puede hacerse de dos maneras: directa e indirecta. Si bien el motor son los jóvenes, a través de las actividades y la metodología pedagógica se busca que sus familias también hagan parte del proceso, no solo desde el apoyo moral, sino haciendo parte activa. De esta manera se crean símbolos y signos culturales para la cohesión social, entrando en sintonía con lo que refiere el PNUD en su indicador 4.7: “De aquí a 2030, asegurar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible”. (PNUD, 2015)

Propender la actividad artístico cultural con el desarrollo de procesos sostenibles, garantizará el empoderamiento de las prácticas culturales, su fortalecimiento en la cantidad y calidad de servicios que lo representan, así como su continua investigación para la creación de productos y procesos que avalen las manifestación de este periodo de la historia con relación a narrativas artísticas contemporáneas, permitiendo que las sociedades sean más sensibles, justas y felices, posibilitando la actividad creadora, en contraste con la desesperanza de la violencia y el conflicto.

11.3. Diafragma pedagógico.

El aprendizaje significativo será el principal fundamento en la formación para la producción y realización del cine, así como el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje orientado en las veredas del municipio de Filandia en el departamento de Quindío. Allí se busca proveer información



técnica, teórica y experiencial, de los modos y métodos de producción y realización de una pieza cinematográfica; a su vez, el reconocimiento de los alcances al desarrollo tecnológico y científico, producto de los efectos de la globalización.

De acuerdo al Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD, 2015) y lo descrito allí: “Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos”, encontramos que Cine al Campo es un desafío de llevar a escenarios rurales, prácticas contundentes, vivenciales, productivas y participativas a una escala no convencional, donde (en ocasiones) estas comunidades se han visto relegadas a la formación de prácticas cinematográficas, ya sea por los altos costos que requiere por la adquisición de equipos y profesionales capacitados que un proyecto así exige, o simplemente por la inexistencia de organizaciones, personas y/o colectivos, que deseen descentralizar la formación de las ciudades al campo.

Para tal fin, Cine al Campo requiere plantear unas fases dentro del proceso que irán cerrando el diafragma al detalle de la creación, al desarrollo cognitivo y al afianzamiento de procesos de socialización y trabajo en equipo. Las fases son:

- Diagnóstico
- Presentación de un Plan Metodológico
- Talleres de sensibilización a la poética cinematográfica
- Prácticas narrativas audiovisuales cotidianas
- Taller de experimentación con equipos
- Fundamentos para la elaboración de un guion
- Pre- producción
- Producción
- Post- producción
- Manejo de plataformas audiovisuales
- Gestión y formulación de proyectos
- Evaluación y retroalimentación

Estas fases se encargan de articular cada uno de los componentes previstos en la realización



del actual proyecto, buscando integrar continuamente al joven con su familia, su comunidad y el Estado, en tiempos y contextos determinados; presentando los efectos producidos con la implementación de un proyecto que llega al campo para adentrarse y profundizar en todo lo que acontece en su interior, cuestionando cuáles son esas necesidades narrativas, esos hechos simbólicos, esos accionares descriptivos al que el creador y todo su equipo busca llegar, para valerse de la poética cinematográfica como discurso social y político en el que confluyen ideas, pensamientos, sentires, emociones, desacuerdos y acuerdos.

En concordancia con estas expectativas, resulta alentador que en la Constitución Política de Colombia (1991) artículo 67, se lea lo siguiente: “La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura” (Legis, 2010).

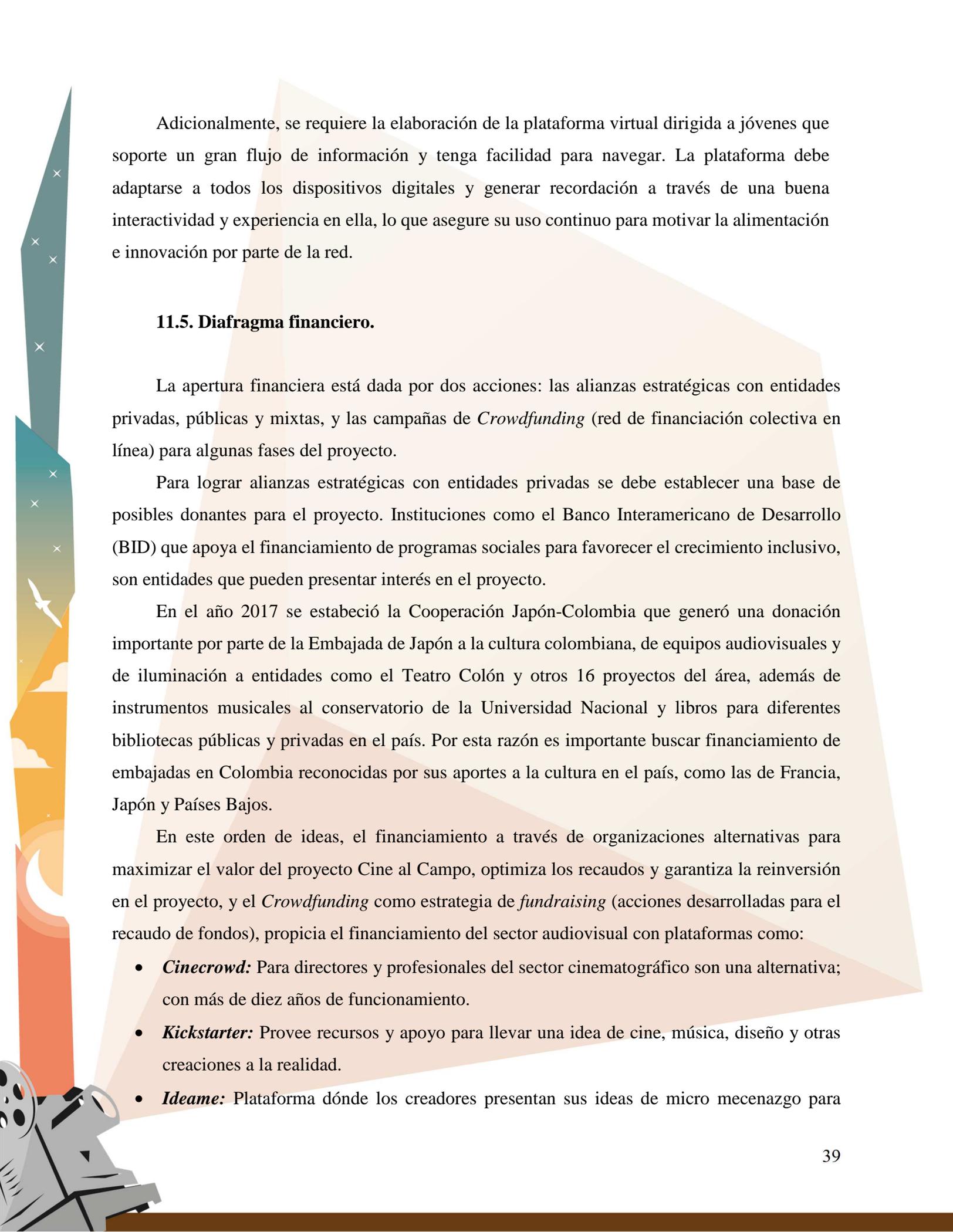
La educación es el eje transversal del desarrollo socio cultural de la Nación y de esta dependen en un sentido general, los avances tecnológicos, científicos, ambientales, y en sí, cada uno de los caracteres sociales en su relación individuo – sociedad, para la construcción de un progreso cimentado en el conocimiento, como símbolo de libertad y transformación.

Fundamentalmente Cine Al Campo es un refugio, es un plano detalle de todo lo que puede permitir el cine no solo desde su realización, sino desde su percepción; motivando paralelamente la formación de públicos y a través del cine la interpretación del mundo que los rodea.

11.4. Diafragma Tecnológico

Actualmente hay una gran industria detrás de las herramientas para hacer cine en sus distintas etapas (preproducción, producción y postproducción), muchas de estas son profesionales o para aficionados en acceso abierto, que se encuentran en aplicaciones para celulares y computadores que responden a las distintas capacidades de almacenamiento y necesidades.

Es importante demostrar que hay un gran nicho de jóvenes que serán los futuros artistas y realizadores audiovisuales en una sociedad en la que las industrias culturales se proyectan a futuro como una de las más importantes y con la generación de más ingresos al PIB de la Nación. Por esta razón, se desea generar alianzas y convenios con creadores de software y equipos para aprovisionar la carpa con tecnología de punta y conseguir la mejor conectividad inalámbrica de internet en zonas rurales.



Adicionalmente, se requiere la elaboración de la plataforma virtual dirigida a jóvenes que soporte un gran flujo de información y tenga facilidad para navegar. La plataforma debe adaptarse a todos los dispositivos digitales y generar recordación a través de una buena interactividad y experiencia en ella, lo que asegure su uso continuo para motivar la alimentación e innovación por parte de la red.

11.5. Diafragma financiero.

La apertura financiera está dada por dos acciones: las alianzas estratégicas con entidades privadas, públicas y mixtas, y las campañas de *Crowdfunding* (red de financiación colectiva en línea) para algunas fases del proyecto.

Para lograr alianzas estratégicas con entidades privadas se debe establecer una base de posibles donantes para el proyecto. Instituciones como el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) que apoya el financiamiento de programas sociales para favorecer el crecimiento inclusivo, son entidades que pueden presentar interés en el proyecto.

En el año 2017 se estableció la Cooperación Japón-Colombia que generó una donación importante por parte de la Embajada de Japón a la cultura colombiana, de equipos audiovisuales y de iluminación a entidades como el Teatro Colón y otros 16 proyectos del área, además de instrumentos musicales al conservatorio de la Universidad Nacional y libros para diferentes bibliotecas públicas y privadas en el país. Por esta razón es importante buscar financiamiento de embajadas en Colombia reconocidas por sus aportes a la cultura en el país, como las de Francia, Japón y Países Bajos.

En este orden de ideas, el financiamiento a través de organizaciones alternativas para maximizar el valor del proyecto Cine al Campo, optimiza los recaudos y garantiza la reinversión en el proyecto, y el *Crowdfunding* como estrategia de *fundraising* (acciones desarrolladas para el recaudo de fondos), propicia el financiamiento del sector audiovisual con plataformas como:

- **Cinecrowd:** Para directores y profesionales del sector cinematográfico son una alternativa; con más de diez años de funcionamiento.
- **Kickstarter:** Provee recursos y apoyo para llevar una idea de cine, música, diseño y otras creaciones a la realidad.
- **Ideame:** Plataforma dónde los creadores presentan sus ideas de micro mecenazgo para

buscar financiamiento a cambio de recompensas.

Como estas, hay muchas plataformas que pueden impulsar el proyecto a través de la filantropía.

11.6. Diafragma de Gestión Cultural

La Gestión es el modelo que comprende la asignación de valor a un proceso que desde múltiples enfoques, aporta y desarrolla a través de su propia naturaleza creadora, innumerables beneficios al interior de una comunidad; entre ellos se encuentran: la convivencia, la reconstrucción de un lenguaje a través de los medios cinematográficos como estrategia de comunicación, la participación activa y adquisición de saberes de los jóvenes que componen los equipos de trabajo, la experiencia visible de los pobladores alrededor de las prácticas en tiempo y espacio de los procesos de producción, entre otros.

En este enfoque se abrirá y cerrará el diafragma para enfocar aquellas políticas que avalen y sustenten las prácticas cinematográficas en los sectores rurales de Colombia, en este caso específico: 3 de las 22 veredas del municipio de Filandia, Quindío.

Con este modelo se establecerá un esquema referente a la organización, planeación, coordinación, dirección, evaluación, seguimiento y todas aquellas acciones encaminadas a fortalecer y generar oportunidades de desarrollo, para conservar y difundir prácticas artístico - culturales realizadas a través de los conocimientos en producción y realización de cine al interior de las zonas rurales.

El Ministerio de Cultura en los Diálogos de Nación (Bogotá: 2002) menciona que: “La Constitución Política situó en la cultura el fundamento de la nacionalidad colombiana. Una nacionalidad que concebimos como un proyecto creativo y como un gran acuerdo entre la diversidad que es preciso renovar permanentemente”. Es por esta razón que se hace necesario contemplar las organizaciones territoriales, que, en función al ejercicio de estas actividades, otorguen al proyecto Cine al Campo grandes aportes al desarrollo social de los jóvenes y sus familias, así como la identidad y sostenibilidad del mismo al interior.

Con estos aportes se busca que, las entidades locales, ya sean de carácter público o privado, tengan la opción de ser fuentes estratégicas para visibilizar resultados y a través de ellas se potencien los fenómenos culturales contemporáneos y los hallazgos sociales producto de la



participación en colectividad de las comunidades, con relación a las iniciativas innovadoras y fundamentales en tiempos de desarrollo tecnológico y en prácticas asociadas a la economía creativa.

El modelo también hace zoom a todas aquellas políticas departamentales que a través de acuerdos vinculan y complementan las actividades culturales municipales, sirviendo de veedor y dinamizador administrativo, y adoptando como propios todos aquellos acuerdos en los que están inmersas las prácticas artísticas, su función y sostenibilidad en el tiempo. De esta forma, municipio, departamento y nación, se interrelacionan para ejercer y constituir importantes avances en términos culturales, respondiendo a lo consignado a continuación:

La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura. El Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología y las demás manifestaciones culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades. (CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA. 1991. Art. 71)

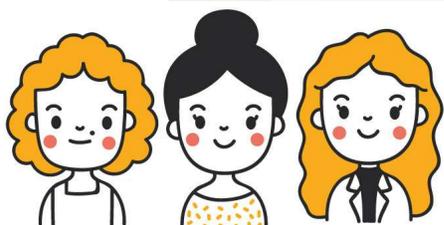
En síntesis, la Gestión Cultural permitirá medir los alcances del proyecto Cine al Campo desde su cosmovisión, al conectar las prácticas presenciales con las infinitas capacidades en red que logra la virtualidad, para que pueda establecerse como un proyecto sostenible y sustentable en sí mismo, respondiendo a esas necesidades de carácter individual o colectivo que puedan llegar a suscitar al interior de las comunidades y su conexión a escala nacional e internacional.



12. Talento humano del proyecto

La multidisciplinariedad en un equipo de trabajo hace que los proyectos se consoliden desde todos los frentes de acción. Esta suma de saberes se articulan desde cada área del conocimiento, de forma que cada uno haga su aporte técnico o intelectual para lograr los objetivos.

En Cine al Campo hay una interdisciplinariedad que será vital para su desarrollo. Con una estructura orientada a proyectos



las tres directoras serán un elemento esencial para la garantía del cumplimiento los objetivos y para suplir necesidades de información, de acuerdo a los riesgos que se presenten en el proceso de ejecución.

Un **coordinador** y **asesor pedagógico** para determinar las metodologías de enseñanza y formación para el proyecto.



Es importante contar con **artistas formadores especializados** en:



Producción, guion, arte, fotografía, edición, actuación, dirección, sonido y musicalización para que se encarguen, de acuerdo a la metodología pedagógica aceptada, de formar a los jóvenes.



El apoyo de los **operadores y asistentes logísticos** es necesario, pues se requiere el apoyo en procesos de transporte, organización, levantamiento del campamento, instalación de los materiales de estudio y todos los procesos relacionados garantizar la itinerancia y puesta en marcha del proyecto.

Así mismo, se requiere el aporte de un **desarrollador web** que contribuya con la construcción de la página y que garantice la interactividad de esta, pues se trata de un elemento vital para el éxito del proyecto.



Sumado al equipo anterior y tal vez, el recurso humano más importante con el que cuenta este proyecto, son los **jóvenes de Filandia, Quindío**, fuente de inspiración y objetivo principal del proyecto.



13. Indicadores

En la tabla 2, podemos encontrar los indicadores que medirán los objetivos del proyecto y su puesta en marcha.

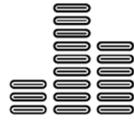
Tabla 2.

Indicadores del proyecto.

Indicador	Indicador	Tipo
Indicador de interactividad	Cuarenta jóvenes de las tres veredas interactuando a través de la página web de Cine al Campo / Setenta y cinco jóvenes capacitados en las tres veredas	Cuantitativo
Indicador de Impacto	Tres veredas visitadas en un periodo de tres meses / tres procesos de formación ejecutados en cada vereda	Cuantitativo
	Setenta y cinco jóvenes realizaron el taller de cine en el campamento creativo.	Cualitativo
	Doce proyecciones de cine para la comunidad / Total tiempo de ejecución del proyecto (seis meses)	Cuantitativo

Indicador de producto	Un Espacio itinerante montado y funcionando con material bibliográfico y herramientas para la realización audiovisual.	Cuantitativo
	Una página web con dominio propio montada y funcionando para el trabajo en red.	Cuantitativo
Indicadores de proceso	Doce piezas audiovisuales creadas por los jóvenes formados en la carpa creativa como resultado del proceso de formación.	Cuantitativo
	Cuarenta interacciones realizadas en la página web entre aportes en el blog y Vlog hablando de su experiencia en el campamento.	Cuantitativo
	Cuarenta interacciones realizadas en redes sociales por los jóvenes formados en la carpa creativa / Total de jóvenes formados en seis meses	Cuantitativo

Nota: elaboración propia.



14. Presupuesto

Tabla 3
Cuadro de presupuesto general

CÓDIGO	ÍTEM/ DESCRIPCIÓN	UNIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR PARCIAL	VALOR TOTAL
1	COSTOS DIRECTOS				
1.1	Personal	15	\$25.300.000	\$67.000.000	\$189.000.000
1.2	Equipos, materiales, maquinaria, herramientas	117	\$40.048.000	\$89.340.000	\$268.020.000
1.3	Transportes, viáticos, derechos de proyección	1	\$4.000.000	\$35.500.000	\$93.300.000
	SUBTOTAL		\$69.348.000	\$191.840.000	\$550.320.000
2	COSTOS INDIRECTOS				
2.1	Arriendo, oficina, servicios, agua, luz, teléfono, internet.	1	\$1.500.000	\$1.500.000	\$4.500.000
2.2	Parafiscales, legalizaciones, pólizas, publicaciones en diario oficial, otros	2	\$300.000	\$300.000	\$900.000
	SUBTOTAL		\$71.148.000	\$193.640.000	\$555.720.000
3	Póliza	1	\$55.572.000	\$55.572.000	\$55.572.000
	SUBTOTAL		\$126.720.000	\$249.212.000	\$611.292.000
4	IVA 19 %		\$116.145.480	\$116.145.480	\$116.145.480
	TOTAL		\$242.865.480	\$365.357.480	\$727.437.480

Fuente: elaboración propia

Tabla 4.
Cuadro de Presupuesto Discriminado

CÓDIGO	ÍTEM/ DESCRIPCIÓN	UNIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR PARCIAL	VALOR TOTAL
	COSTOS DIRECTOS	cantidad	unidad/ mensual	cantidad/ mensual	3 Meses
1.1.1	CATEGORIA A Coordinador y asesor pedagógico, Artistas formadores especializados en Dirección general, Producción, Post producción.	4	\$6.500.000	\$26.000.000	\$78.000.000
1.1.2	CATEGORIA B Artistas Formadores con énfasis en Guion y preproducción, Arte, Fotografía, Edición y en dirección de Escena.	5	\$4.300.000	\$21.500.000	\$64.500.000
1.1.3	CATEGORIA C Operadores y asistentes Logísticos	3	\$2.500.000	\$7.500.000	\$22.500.000
1.1.4	Evaluación y sistematización	1	\$4.500.000	\$4.500.000	\$13.500.000
1.1.5	Desarrollador y programador del sitio web	1	\$6.000.000	\$6.000.000	\$6.000.000
1.1.6	Proyección <i>streaming</i>	1	\$1.500.000	\$1.500.000	\$4.500.000
	PERSONAL	15	\$25.300.000	\$67.000.000	\$189.000.000

CÓDIGO	ÍTEM/ DESCRIPCIÓN	UNIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR PARCIAL	VALOR TOTAL
	COSTOS DIRECTOS	Cantidad	unidad/ mensual	cantidad/ mensual	3 Meses
1.2.1	Cámaras DRAS.	3	\$3.000.000	\$9.000.000	\$27.000.000
1.2.2	Micrófonos de solapa- inalámbricos	4	\$1.000.000	\$4.000.000	\$12.000.000
1.2.3	Boom (micrófono, caña y accesorios)	1	\$1.600.000	\$1.600.000	\$4.800.000
1.2.4	Proyector de 3200 Lumen	1	\$600.000	\$600.000	\$1.800.000
1.2.5	Mac Book Pro	12	\$2.000.000	\$24.000.000	\$72.000.000
1.2.6	Grabadora portátil con 4 entradas	1	\$1.000.000	\$1.000.000	\$3.000.000
1.2.7	Trípodes cabeza fluida	3	\$800.000	\$2.400.000	\$7.200.000
1.2.8	Sin fin	1	\$2.000.000	\$2.000.000	\$6.000.000
1.2.9	Maletas de lentes (24- 50-85 mm)	3	\$4.000.000	\$12.000.000	\$36.000.000
1.2.10	Maleta de luces (mínimo 3 luces)	1	\$2.000.000	\$2.000.000	\$6.000.000
1.2.11	Flex	2	\$600.000	\$1.200.000	\$3.600.000
1.2.12	Pantalla de 1.80m x 2.50	1	\$800.000	\$800.000	\$2.400.000
1.2.13	Mesas de trabajo plegables para 5 personas cada una	5	\$30.000	\$150.000	\$450.000
1.2.14	Sillas	30	\$8.000	\$240.000	\$720.000
1.2.15	Slider de 1.50 m	1	\$1.400.000	\$1.400.000	\$4.200.000
1.2.16	<i>Shoulder rig</i> con accesorios	1	\$1.800.000	\$1.800.000	\$5.400.000

1.2.17	Monitores	2	\$1.800.000	\$3.600.000	\$10.800.000
1.2.18	Cables HDMI (6 m)	2	\$400.000	\$800.000	\$2.400.000
1.2.19	Cables de audio	3	\$200.000	\$600.000	\$1.800.000
1.2.20	Extensiones encauchetadas (4 m)	6	\$200.000	\$1.200.000	\$3.600.000
1.2.21	Estabilizadores de corriente	3	\$200.000	\$600.000	\$1.800.000
1.2.22	Planta	1	\$8.000.000	\$8.000.000	\$24.000.000
1.2.23	<i>Puff</i>	15	\$10.000	\$150.000	\$450.000
1.2.24	Parlantes de sonido con bajo	2	\$1.400.000	\$2.800.000	\$8.400.000
1.2.25	Audífonos	12	\$200.000	\$2.400.000	\$7.200.000
1.2.26	Carpa tipo hangar de 12 x 12	1	\$5.000.000	\$5.000.000	\$15.000.000
	EQUIPOS	117	\$40.048.000	\$89.340.000	\$268.020.000

CÓDIGO	ÍTEM/ DESCRIPCIÓN	UNIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR PARCIAL	VALOR TOTAL
	COSTOS DIRECTOS	Cantidad	Unidad/mensual	Cantidad/mensual	3 Meses
	Transporte				
1.3.1	Bogotá - Filandia	11	\$600.000	\$6.600.000	\$6.600.000
1.3.2	Internos	1	\$500.000	\$500.000	\$1.500.000
1.3.3	Derechos de proyección audiovisual	4	\$500.000	\$2.000.000	\$6.000.000
1.3.4	Viáticos	11	\$2.400.000	\$26.400.000	\$79.200.000
	SUMA		\$4.000.000	\$35.500.000	\$93.300.000

CÓDIGO	ÍTEM/ DESCRIPCIÓN	UNIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR PARCIAL	VALOR TOTAL
		Cantidad	Unidad/ mensual	Cantidad/ mensual	3 Meses
	COSTOS INDIRECTOS				
2.1	Arriendo, oficina, servicios, agua, luz, teléfono, internet.	1	\$1.500.000	\$1.500.000	\$4.500.000

CÓDIGO	ÍTEM/ DESCRIPCIÓN	UNIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR PARCIAL	VALOR TOTAL
		Cantidad	Unidad/ mensual	Cantidad/ mensual	3 Meses
2.2.1	Licencia Adobe	1	\$150.000	\$150.000	\$450.000
2.2.2	Licencia <i>Protools</i>	1	\$150.000	\$150.000	\$450.000
	SUMA	\$2	\$300.000	\$300.000	\$900.000

Fuente: elaboración propia

15. Ingresos del proyecto

Las fuentes de financiación

Para el proyecto se buscarán desde tres líneas esenciales, cada una de ellas representadas por conceptos que simbolizan actividades propias de la región. Es así como: a las donaciones recibidas por los pobladores se les denominará Abono, al plan de fundraising y crowdfunding, Siembra y al fortalecimiento a través de alianzas y convenios con instituciones, Cosecha.



Para poder esparcir la semilla y que esta logre germinar sobre el campo de Filandia es importante preparar y abonar el terreno, permitiendo que los habitantes del territorio se involucren y apropien del proyecto Cine al Campo. Así, se identifican comerciantes que han mostrado su generosidad y afinidad con la realización de proyectos culturales y que en propósito de aportar estarían dispuestos a conferir recursos propios de sus actividades. Con establecimientos relacionados con el área de gastronomía, hotelería, turismo, ganadería, agricultura que se han destacado además por sus excelentes prácticas ambientales y sociales.



Corresponde al proceso de hacer de la semilla una correlación entre el importante aporte que dejará el proceso en jóvenes de las zonas de impacto, con la finalidad que persigue el proyecto en términos de desarrollo social, cultural y sostenible; siguiendo cuidadosamente cada una de las fases que permitan el nacimiento del fruto.

En esta siembra se ejecutará una campaña de Fundraising, persiguiendo la canalización de fondos tanto de organismos multilaterales, de entidades privadas, de organizaciones no gubernamentales, así como de cooperación internacional. Esta captación se realizará a través de encuentros directos y por medio virtual, presentando una infografía que relate los objetivos, procesos de formación y alcances del campamento creativo en la creación de cine en tres de las zonas rurales delimitadas

La campaña de Crowdfunding, es una de las alternativas contemporáneas de mayor alcance para la adquisición de recursos económicos encaminados a fortalecer la realización y creación de proyectos de desarrollo. Se realizará por medio de páginas web como Cinecrowd, Kickstarter e Ideame en la que se presenta un video online a propósito del impacto en el uso de las herramientas tecnológicas en la actualidad, aquí estará descrita la sustentación del propósito que visiona la experiencia de Cine al Campo. Asimismo se ofertan incentivos a la subvención realizada por los actores que participen de la financiación, estas recompensas estarán representadas en hechos simbólicos.



COSECHA



En este segmento de recaudación de fondos se materializarán cada vez más los frutos producto del trabajo creativo y de las alianzas estratégicas en que se está enfocando el proceso de financiación de Cine al Campo. Se busca aplicar a convocatorias como las del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico, creado por la Ley del Cine. De la misma forma se contemplan alianzas con organizaciones que publiciten y potencien los focos de visibilidad de la iniciativa del campamento creativo en el territorio y a nivel nacional.

- Telecafe: Se propone un producto tipo video promocional, para pautar por televisión con el fin de dar a conocer el proyecto en la región.
- Emisora Cultural Remigio Antonio Cañarte de la (UTP) Universidad Tecnológica de Pereira: Hace parte de la estrategia comunicativa tanto de divulgación para recaudar y posteriormente difundir el proyecto en Filandia.
- Retina Latina: Se concertar la obtención de los derechos de las películas con las que cuentan para ser proyectadas, como los ciclos de circulación y ciclos de cine Regional.
- Patrimonio Fílmico Colombiano: Acceder a la cinematografía desde cada uno de los materiales con los que cuenta la entidad, que sirvan como artífice en el proceso de formación.
- SENA: Esta alianza permitirá que los programas que oferta a afines con la práctica del cine, sus docentes y practicantes aporten con la construcción pedagógica del proyecto en el territorio.
- Universidades: (formación de formadores): atendiendo a la metodología holística del proyecto y a la universalidad del conocimiento, se establecen conexiones con instituciones educativas que tengan escuela de cine o afines que puedan estar directamente relacionadas a los objetivos del proyecto y su sostenibilidad; estas son: Universidad Nacional, Universidad tecnológica de Pereira -UTP, Universidad del Área Andina, Universidad del Quindío, La CUN y Congo Film School.
- Cine Colombia: Con el ánimo de estimular a gran escala la ejecución del proyecto, se presentará la propuesta a Cine Colombia, como la entidad encargada de distribuir la mayor parte del producto cinematográfico del País, ya sea para recibir donaciones o para pautar los resultados de los procesos obtenidos. De la misma forma realizar convenios con Cinemark, Royal Films y la (EPM) Empresa Pública del Quindío,
- Equipos y Software: Se establecerán alianzas con los creadores de Software para acceder a programas con las licencias reglamentarias; así mismo con empresas que importen equipos o los renten para facilitar la dotación del campamento
- Equipos y Software: Se establecerán alianzas con los creadores de Software para acceder a programas con las licencias reglamentarias; así mismo con empresas que importen equipos o los renten para facilitar la dotación del campamento





16. Cronograma

Tabla 5.

Cuadro de cronograma a un año. (primeros 12 meses)

FECHA	Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Sept/bre				Octubre			
	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4				
Evaluación de los indicadores y objetivos del proyecto	█	█	█	█																																				
Estrategias de Financiación - fertilización a través de campañas de Fundraising		█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█																								
Desarrollo de plataforma para campaña de Crowdfunding					█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█																								

Tabla 6.

Cuadro de cronograma a un año (últimos dos meses)

FECHA	Noviembre				Diciembre			
ACTIVIDAD	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Evaluación general del proyecto Cine al Campo	■	■	■	■				
Consideraciones y bifurcaciones de la realización del proyecto			■	■	■			
Informe Final					■	■	■	
Proyección del proyecto en otras zonas Rurales del país								■

Fuente: elaboración propia



17. Consideraciones de Cierre

Del proyecto se resalta la importancia de potencializar el interés que se puede despertar en los jóvenes por el Cine, la posibilidad de que busquen formas creativas de indagar acerca de sus propios intereses, gustos e inversión del tiempo libre, lo que posibilita avivar un sentido de pertenencia, arraigo e identidad cultural en zonas donde muchas veces se consideran muy pocas las posibilidades de expresión del arte o de ocupaciones diferentes a las que ofrece el ciclo económico regional. Lo anterior, pone sobre la mesa las percepciones que cada uno de los jóvenes tiene sobre su realidad más cercana y les permite crear un diálogo mediante imágenes e historias sobre su propia comunidad, direccionando su identidad y comunicando para dejar de ser vistos desde imaginarios externos.

Además, la interacción del proyecto permite que se trasciendan las barreras del espacio y del tiempo, puesto que, una vez terminado el ciclo de formación se pueden tejer redes sociales comunitarias importantes que den paso a ciclos de formación nuevos, pues una de las búsquedas de Cine al Campo, al **despertar la curiosidad por el arte**, es también formar futuros formadores que se interesen por la construcción social y que sean un canal para que estos ciclos pedagógicos perduren en el tiempo. Son pocos los proyectos que se han ejecutado similares en el país, pues la mayoría, contemplan la formación sin pensar en la semilla que continuará dando cosecha. Además, el desarrollo a cabalidad de este proyecto es un aporte a los Objetivos de Desarrollo Sostenible - ODS que propuso el PNUD en su agenda 2030, ya que la esencia del proyecto ofrece oportunidades de despertar ese “espíritu colaborativo” que necesita el mundo para mejorar la vida de todos los seres humanos de una forma sostenible.

Y finalmente, a través del tiempo puede representar una oportunidad de emprendimiento para algunos jóvenes de Filandia, Quindío, ya que despertar en ellos, el gusto por las artes

audiovisuales puede servirles como una fuente de inspiración para continuar moldeando su **propósito** profesional o como un posible medio de aportar a su sustento económico a través de las diferentes variaciones comunicativas y creativas que se dieron con el advenimiento tecnológico que estamos presenciando.

18. Anexos

18.1. Graficación sistema de cine comunitario en Latinoamérica.

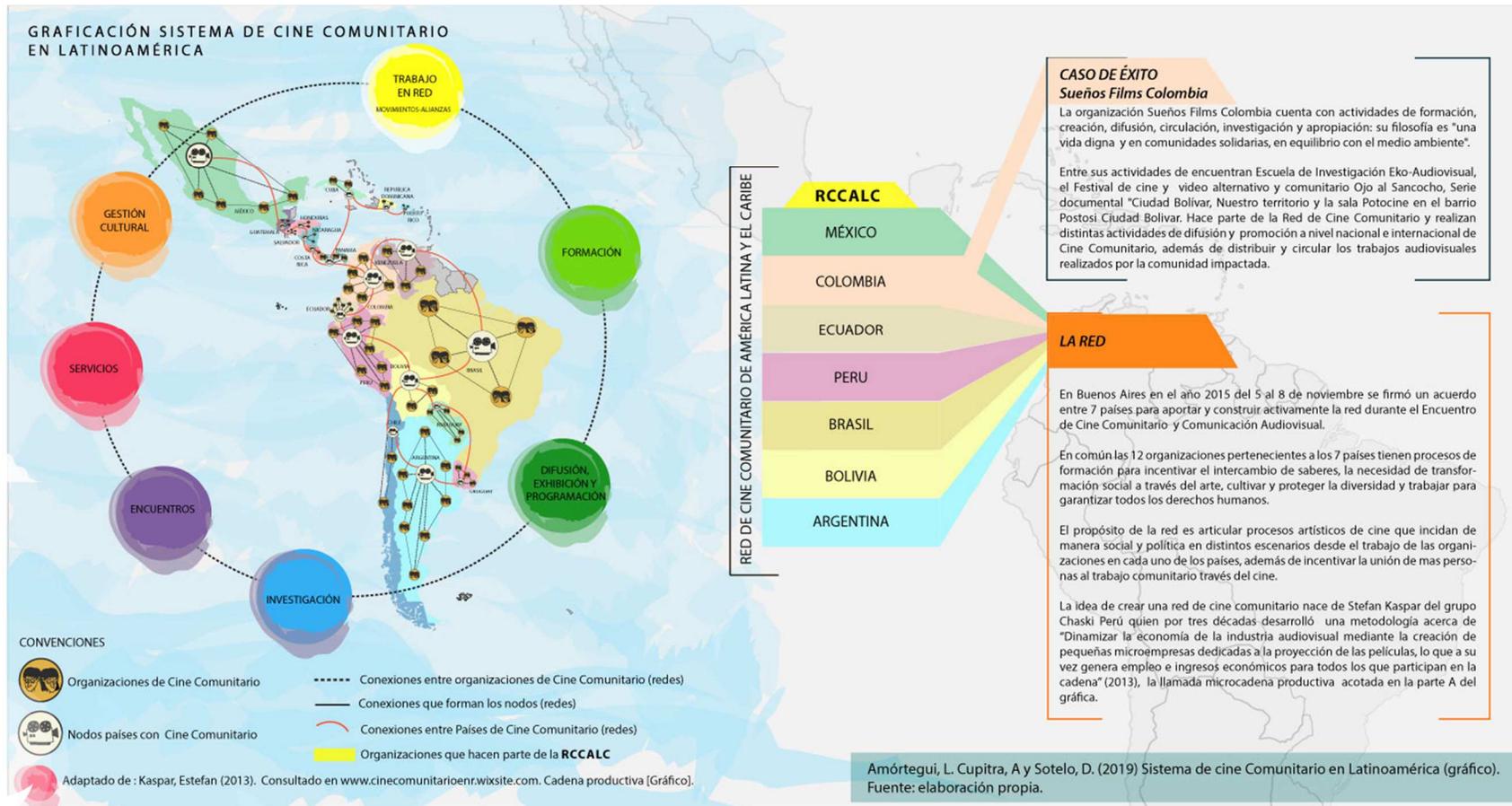


Gráfico 8. Sistema de Cine Comunitario en Latinoamérica. Elaboración propia (2019).

18.2. Listado organizaciones de cine comunitario

<p>MÉXICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Yoochel Kaaj: https://proyectoidis.org/yoochel-kaaj/ • Ojo de Agua Comunicación www.ojodeaguacomunicacion.org • Turix: comunidades Mayas. www.turix.yoochel.org/?page_id=2 • Promedios en Comunicación Comunitaria, Chiapas www.promediosmexico.org/ • El churo: trabaja con indígenas en latinoamerica https://elchuro.org/ • La Sandía Digital. www.lasandiadigital.org.mx/ <p>EL SALVADOR:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asociación de Capacitación e Investigación para la Salud Mental (ACISAM). www.facebook.com/acisam/ • Federación Popular de Mujeres de Villa El Salvador. • Muestra de cine comunitario en El Salvador. • Escuela de Cine Juvenil ECC ACISAM www.facebook.com/Ecc.acisam/ <p>GUATEMALA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asociación Comunicarte: www.asociacioncomunicarte.blogspot.com/ • Centro de Mujeres Comunicadoras Mayas Nutzj. www.commit.com/la/node/36880 • La otra banqueta: Festival de cine de la diversidad sexual. www.facebook.com/pg/SomosLaOtraBanqueta/about/?ref=page_internal <p>HONDURAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Festival de cine Icaro. www.facebook.com/FestivalIcaroHonduras/ • Programa de bibliotecas comunitarias del Plan Honduras. www.facebook.com/INJHonduras/ <p>NICARAGUA</p> <ul style="list-style-type: none"> • La Fundación Luciérnaga: www.mojucs.blogspot.com/ • Cantera. www.canteranicaragua.org/cine-comunitario/ <p>COSTA RICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cinealianza <p>PANAMÁ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jumara Festival Internacional de Cine Indígena de Panamá: www.facebook.com/pg/jumarafestival/about/?ref=page_internal • Grupo Experimental de Cine Universitario https://www.gecupanama.com/ • El Centro de Imagen y Sonido (CIMAS): https://www.facebook.com/CentrodelaImagenySonido/ 	<p>-CUBA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visión Común • Festival Internacional del Cine Pobre. <p>PUERTO RICO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Divedco https://www.archivoicp.com/divedco • Cine Solar en Casa Pueblo de Adjuntas <p>REPUBLICA DOMINICANA</p> <ul style="list-style-type: none"> • VANGUARDIA Del Pueblo, Cine comunitario en Valores. • San Cristóbal, El cine como herramienta para la Reducción de Riesgos. <p>VENEZUELA</p> <ul style="list-style-type: none"> • CCV, Cine comunitario Venezolano, de, con y para tu comunidad • Concurso nacional de cine y video comunitario • Centro Nacional Autónomo de Cinematografía (CNAC) <p>MÉXICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Yoochel Kaaj: https://proyectoidis.org/yoochel-kaaj/ • Ojo de Agua Comunicación www.ojodeaguacomunicacion.org • Turix: comunidades Mayas. www.turix.yoochel.org/?page_id=2 • Promedios en Comunicación Comunitaria, Chiapas www.promediosmexico.org/ • La Sandía Digital. www.lasandiadigital.org.mx/ <p>EL SALVADOR:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asociación de Capacitación e Investigación para la Salud Mental (ACISAM). www.facebook.com/acisam/ • Federación Popular de Mujeres de Villa El Salvador. • Muestra de cine comunitario en El Salvador. • Escuela de Cine Juvenil ECC ACISAM www.facebook.com/Ecc.acisam/ <p>GUATEMALA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asociación Comunicarte: www.asociacioncomunicarte.blogspot.com/ • Centro de Mujeres Comunicadoras Mayas Nutzj. www.commit.com/la/node/36880 • La otra banqueta: Festival de cine de la diversidad sexual. www.facebook.com/pg/SomosLaOtraBanqueta/about/?ref=page_internal 	<p>HONDURAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Festival de cine Icaro. www.facebook.com/FestivalIcaroHonduras/ • Programa de bibliotecas comunitarias del Plan Honduras. www.facebook.com/INJHonduras/ <p>NICARAGUA</p> <ul style="list-style-type: none"> • La Fundación Luciérnaga: www.mojucs.blogspot.com/ • Cantera. www.canteranicaragua.org/cine-comunitario/ <p>COSTA RICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cinealianza <p>PANAMÁ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jumara Festival Internacional de Cine Indígena de Panamá: www.facebook.com/pg/jumarafestival/about/?ref=page_internal • Grupo Experimental de Cine Universitario https://www.gecupanama.com/ • El Centro de Imagen y Sonido (CIMAS): https://www.facebook.com/CentrodelaImagenySonido/ <p>CUBA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visión Común • Festival Internacional del Cine Pobre. <p>PUERTO RICO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Divedco https://www.archivoicp.com/divedco • Cine Solar en Casa Pueblo de Adjuntas <p>REPUBLICA DOMINICANA</p> <ul style="list-style-type: none"> • VANGUARDIA Del Pueblo, Cine comunitario en Valores. • San Cristóbal, El cine como herramienta para la Reducción de Riesgos. <p>VENEZUELA</p> <ul style="list-style-type: none"> • CCV, Cine comunitario Venezolano, de, con y para tu comunidad • Concurso nacional de cine y video comunitario • Centro Nacional Autónomo de Cinematografía (CNAC) <p>COLOMBIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mujeres al Borde. www.mujeresalborde.org • Full Producciones comuna 13 de Medellín Colombia www.fullproducciones.com/ • Ciudad Comuna www.ciudadcomuna.org/ciudadcomuna/ • Mi Mundo en el Cine www.ocho26studio.com • Ojo al Sancocho de Sueños Films Colombia ciudad Bolívar Bogotá 	<p>ECUADOR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Festival Rio de la Raya • Ojo semilla. www.ojosemilla.elchuro.org • El churo: trabaja con indígenas en latinoamerica https://elchuro.org/ • Corporación de Productores Audiovisuales de las Nacionalidades y Pueblos. www.corpanp.org/ • Encuentro Internacional de Cine Comunitario (Minga social). • ¡Haz, a ver! Parque Cumaná y producido por La Cinta Imaginaria <p>PERÚ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grupo Chaski www.grupochaski.org/ • Minka Audiovisual www.facebook.com/minkaudiovisual/ • Docu Perú www.docuperu.pe/ • Guerrilla Audiovisual www.guerrillaaudiovisual.wordpress.com/manifiesto/ • Y Encuentro Internacional de Cine Comunitario Chacchando Sueños • SERVINDI Comunicación intercultural. <p>VENEZUELA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cinema E Sal Archipiélago de Cairu en Bahía www.cinemaesal.com • Kickante www.kickante.com.br • Cinema Comunitario Rio de Janeiro. www.cicineclubes.blogspot.com/ • Quilombadosopapo www.quilombadosopapo.redelivre.org.br <p>BOLIVIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ayni visual www.aynivisual.wordpress.com/ • CEFREC. http://www.apcbolivia.org/org/cefrec.aspx <p>PARAGUAY:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Festival Findaach Paraguay • Mujeres al borde tu deseo es tu revolución • "La Otra Cosecha". • Lo que estos cuerpos llenan que decir cine comunitario • CAPI es una entidad por 14 organizaciones de los pueblos originarios <p>CHILE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuela Pública Comunitaria www.escuelapublicacomu.wix-site.com • Escuela popular de cine www.escuelapopulardecine.cl <p>URUGUAY:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grupo Agua y la realización de cine comunitario en Aguas Corrientes. • Embajada de España en Uruguay. CCEMtevideo - Laboratorio FAC y Taller de Cine Comunitario. • Festival cine comunitario Uruguay <p>ARGENTINA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cine en Movimiento https://www.facebook.com/cineenmovimiento/ • Amanecer casa taller https://www.amanecer.org.ar/ • Noticiero Popular San José (Mendoza) • Mascaró Cine Americano www.mascarocine.org/ • Barricada TV (CABA) www.barricadav.org/?cat=57 • Centro Cultural Asustando al Cuco (Córdoba). www.facebook.com/asustandoalcuco • Red cultural para la recuperación, valoración y difusión del patrimonio audiovisual de la ficción de Córdoba. • Espacio Catalejo www.facebook.com/espaciocatalejo/
--	---	--	---

Gráfico 9. Organizaciones de Cine Comunitario Latinoamericano. Elaboración propia.



19. Bibliografía

- Aguilera Toro, C., & Polanco Uribe, G. (s.f). *Imagen -política*. Recuperado de file:///D:/luz/Downloads/812-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1847-1-10-20161111%20(2).pdf
- Andreotti, E. (2017). *Las tecnologías digitales aplicadas al arte y la arquitectura relacional. Análisis de las técnicas utilizadas en las distintas etapas de la trayectoria de Daniel Canogar*. Recuperado de <https://eprints.ucm.es/43488/1/T38973.pdf>
- Attwell, G., & Hughes, J. (2010). *Pedagogic Approaches to Using Technology for Learning Literature Review*. 86.
- Ausubel, D. P., Novak, J. D., Hanesian, H., Sandoval Pineda, M., & Botero, M. (2016). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México, D.F.: Trillas.
- Barrera Morales, F. (2010). *Holística* (segunda edición). Madrid: Sypal.
- Basulto Ruíz, E. (2009). *La alfabetización informacional*. 32.
- Cabero Almenara, J., & Rodríguez Febres, M. (2015). *Mitos, prejuicios y realidades de la educación a distancia*. Recuperado de file:///D:/luz/Downloads/red4.pdf
- CAI. (2011). Campamento audiovisual itinerante. Recuperado 5 de abril de 2019, de campamentoai website: <https://www.campamentoaudiovisual.org>
- Castañeda, L., & Adell, J. (2012). *Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes?* Recuperado de https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/29916/1/Adell_Castaneda_emergentes2012.pdf
- Coll, C., & Solé, I. (1990). *La interacción profesor/alumno en el proceso de enseñanza y aprendizaje*.

Cultura para el Desarrollo. (s. f.). *ESTRATEGIA DE CULTURA Y DESARROLLO*. 86.

DANE. (2005). *Boletín. Censo general 2005. Perfil Filandia Quindío* (p. 6) [Estadístico].

Recuperado de DANE website:

https://www.dane.gov.co/files/censo2005/PERFIL_PDF_CG2005/63272T7T000.PDF

Fabricio, E. (2016). Historia y cine: un mapa de posibles líneas de análisis en el eje realidad / representación. *Revista Paginas*, 8(16), 99-109.

Giannetti, C. (2002). *Estética digital: Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. L'Angelot.

Harvey, E. R. (2008, mayo 9). *Los derechos culturales*. Recuperado de

<https://www2.ohchr.org/english/bodies/cescr/docs/discussion/EdwinRHarvey.pdf>

Hurtado de Barrera, J. (2000). *Metodología de la investigación: guía para la comprensión holística de la ciencia* (4 ed.). Ediciones Quirón.

Kotler, P., & Keller, K. L. (2012). *Marketing management* (14th [ed.]). Upper Saddle River, N.J: Prentice Hall.

Legis. (2010). *Constitucion-Politica-Colombia-1991.pdf*. Recuperado 6 de mayo de 2019, de

<http://es.presidencia.gov.co/normativa/normativa/Constitucion-Politica-Colombia-1991.pdf>

Levy, P. (2010). *Cibercultura*. São Paulo (SP): Ed. 34.

MerriamWeb. (Sin fecha). Definition of VLOG. Recuperado 5 de abril de 2019, de

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/vlog>

Mincultura. (1997). *Ley 397 de 1997 (Ley General de Cultura)*. Recuperado 7 de mayo de 2019,

de Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte website:

<https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/ley-397-de-1997-ley-general-de-cultura>

Mincultura. (2010). *El Plan Audiovisual Nacional (PAN), inicia plan de fortalecimiento*.

Recuperado de

http://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/noticias/Paginas/2010-03-18_35093.aspx

MinTic. (2017, agosto 25). 75% de los colombianos usó Internet en el último año. Recuperado 7 de mayo de 2019, de El futuro digital de todos website: <https://www.mintic.gov.co/porta1/604/w3-article-57529.html>

PNUD. (2015). Objetivo 4: Educación de calidad | PNUD [Org]. Recuperado 7 de mayo de 2019, de PNUD website: <https://www.undp.org/content/undp/es/home/sustainable-development-goals/goal-4-quality-education.html>

T-622-16 Corte Constitucional de Colombia. (s. f.). Recuperado 25 de mayo de 2019, de <http://www.corteconstitucional.gov.co/relatoria/2016/T-622-16.htm>

Tíscar. (2008, febrero 20). Perfil del blogger hispano. III Encuesta a Bloggers. Recuperado 7 de mayo de 2019, de TISCAR - Comunicación y Educación Digital website: <https://tiscar.com/2008/02/20/perfil-blogger-hispano/>

Todo por el cine. (2018). Fundación Todo por el Cine - Just another WordPress site. Recuperado 5 de abril de 2019, de <http://todoporelcine.org/>

Uribe Tirado, A. (2010). Information literacy in the university. Description and categorization according to integration levels of informational literacy (ALFIN). Case of the University of Antioquia. *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 33(1), 31-84.

Wilka, R., Landy, R., & McKinney, S. A. (2018). How machines learn: where do companies get data for machine learning and what licenses do they need? Recuperado 7 de abril de 2019, de <http://www.lexisnexis.com.ez.urosario.edu.co/hottopics/lnacademic/?shr=t&csi=301442>

&sr=%22How%20Machines%20Learn:%20Where%20Do%20Companies%20Get%20D
ata%20for%20Machine%20Learning%20and%20What%20Licenses%20Do%20They%2
0Need%22+AND+DATE+IS+2017

