

## Anexo 1. **Presentación de Proyectos: Plan pedagógico, financiero y de gestión**

### ***Índice***

.....

#### **1. Ficha técnica del proyecto.**

#### **2. Proyecto**

- Presentación resumida del Laboratorio
- Contexto que le da sentido a la propuesta
- Retos pedagógicos, artísticos y culturales
- Propósito
- Metodología
- Didácticas
- Bibliografía de apoyo al desarrollo del programa del Laboratorio
- Proyección artística y cultural esperada del Laboratorio
- Infraestructura necesaria para el desarrollo adecuado del programa

#### **3. Presupuesto**

#### **4. Plan de Gestión**

**PROGRAMA LABORATORIOS de ARTES VISUALES  
DIRECCIÓN DE ARTES. MINISTERIO DE CULTURA**

**PRESENTACIÓN DE PROPUESTAS DE LABORATORIOS DE ARTES VISUALES 2016**

**1. FICHA TÉCNICA DEL PROYECTO**

- Nombre del Laboratorio: NO ES PERO PARECE 3 AMAZONAS
- Departamento de realización: AMAZONAS
- Ciudades o Municipio(s): LETICIA, ALEDAÑOS
- Corregimiento(s):
- Perfil de participantes esperados: Se espera de 20 participantes, en distintos grupos, artistas de la región, artistas entusiastas, profesores de colegio, muchachos de colegio, interesados en el arte, interesados en la animación, interesados en la astronomía, músicos.
- Sede, lugar de realización: Leticia (por definir)
- Duración: 5 meses
- Apoyo institucional, local y/o Departamental: Universidad Nacional
- Coordinación Local: Andrés Domínguez

**2. PROYECTO PEDAGÓGICO**

• **Presentación resumida del Laboratorio**

En las anteriores versiones del laboratorio de artes visuales en Amazonas, el trabajo ha estado dirigido hacia la producción de animaciones con diferentes materiales, utilizando el recurso de animación cuadro a cuadro (stop motion). En esta ocasión y debido a las múltiples opciones que se han sugerido, se trabajará en tres proyectos, que de por sí, ya están en curso:

**a. Proyecto "el Gran Árbol Wonne"** (animación), con la producción y coordinación de Iván Quiceno, uno de los participantes en años anteriores.

Iván Quiceno, quien trabaja en proyectos culturales en la región, y ya ha adelantado el guion del corto con su grupo de trabajo y ha escrito la parte conceptual del proyecto, está en miras de aplicar a las convocatorias en el área audiovisual del Ministerio de Cultura o de otra entidad. La idea de este año es comenzar a pre-producir este documento acerca del mito de creación Tikuna, precisamente con la colaboración del pueblo Tikuna, con el que ya tuve contacto en versiones anteriores, y cuyo encuentro ha sido muy grato y productivo.

Esta preproducción se refiere a la búsqueda de locaciones, la finalización del proyecto escrito y en especial el desarrollo de un story board. Además se comenzarán a hacer pruebas de animación cuadro a cuadro con un grupo cerrado de colaboradores que participaron el año pasado. Para tal propósito, adecuaremos un espacio techado en la casa de Iván Quiceno, que hará las veces de estudio de animación, y crearemos unos cuantos personajes en diferentes técnicas para ver las posibilidades con las que

contamos en dicho espacio en el kilómetro 6 saliendo de Leticia. Esto lo desarrollaremos con recursos limitados, por lo cual también es un laboratorio sobre recursividad.

**b. Proyecto club de astronomía MITOTE** (animación), a cargo de Jair Laguna y Edwin Morano, profesores de la Universidad Nacional y el colegio Cristo rey. Este club astronómico se reúne cada fin de semana y está enfocado en los mitos tikunas de las constelaciones estelares, por lo cual es tan importante adjuntar al proyecto conversaciones y textos con el propio pueblo tikuna.

Para este propósito, se realizarán charlas con los profesores, que son quienes mejor conocen el tema, para determinar el guion y story board del corto.

Para ver más acerca del proyecto MITOTE ir a <http://mitoteastronomico.jimdo.com/>

**C. Proyecto Fono-arqueológico** (Audio-Grafico), El Laboratorio en artes Visuales en Amazonas, *No es pero parece*, fue invitado a participar por los organizadores del Salón Nacional de artistas, que este año se realizará en la ciudad de Pereira. Intentando conjugar ambos esquemas: el de los Laboratorios y el del Salón, se producirá un objeto audiovisual que consiste en un vinilo de corta duración, acompañado de imágenes que concordarán con la escucha. Un vinilo didáctico que muestra las diferentes maneras de acercarse a una ciencia inventada y en construcción, llamada fonoarqueología.

La comunidad Tiikuna evidentemente tendrá una participación importante en el Laboratorio. Así mismo habrá participación de personas de otras regiones del país que se han establecido en la región de Mitú.

Con la ayuda de colaboradores y participantes de este proyecto, esperamos encontrar resultados que demuestren la hipótesis fonoarqueológica. Sin embargo, la experimentación con este tipo de dispositivos es discutible. En el caso de encontrar resultados positivos, es posible apelar a psicofonías, es decir sonidos que pueden ser interpretados como voces, u otros sonidos reconocibles.

- **Contexto que le da sentido a la propuesta:**

- Antecedentes del Laboratorio que se desarrollará:

**Proyecto Fono-arqueológico** (Audio-Grafico). *No es pero parece* 2015 fue un taller pensado con rocas, La zona específica de acción del Laboratorio es un mundo arcilloso, donde escasean las rocas y por la primera versión de este laboratorio sé que es así. Al llegar y saber que no habían piedras, me asusté, pero gracias a la acción oportuna de Liliana Puentes, logré realizar el laboratorio exitosamente. Este hecho de la materia del lugar, me hizo pensar en la posibilidad de producir unas muestras habladas del idioma, capturadas en arcilla. Aunque la animación y la producción sonora no son la regla general en la región, existe una gran afinidad con los temas. La concepción espiritual de los objetos inanimados y los animales facilita el acercamiento a las imágenes en movimiento, mientras que la elaboración de instrumentos y música propia, dan razón del trabajo sonoro que se desempeña en la zona.

En versiones anteriores he tenido un acercamiento al pueblo Tikuna de Arara, comunidad que colaboró con el proyecto, no solo en la construcción de las animaciones, sino también en la parte de producción musical. Este encuentro me llevó a viajar dos veces el año pasado al Amazonas, la segunda vez patrocinado por Tropenbos, quienes estaban organizando un gran encuentro Tikuna en la Universidad Nacional, evento en el que se presentó parte del trabajo realizado con las Señoras Tejedoras de San Sebastián y con el grupo musical Méetare. Por su parte, en Leticia existe una gran cantidad de foráneos, y es por eso que he trabajado con personas de Calarca, Chiquinquirá, Bogotá y comunidades aledañas, que viven y trabajan en Leticia.

La ganancia de estar estos años a cargo del Laboratorio ha sido entender que la cultura es una práctica que aunque se refiera al entorno propio, puede ser cambiante. Sin tener en cuenta los dilemas de arraigo e invasión foránea a este lugar tan exuberante y de cierta manera cosmopolita, este trabajo intenta apropiarse de la palabra hablada, y el sonido ambiental por un lado y por el otro de los mitos de creación, para transformarlos a dos medios relativamente ajenos a la región, uno en video y otro en un vinilo. Esto propicia una conversación con el resto del país, y con el resto de prácticas afines.

- El tejido geopolítico, educativo, artístico y cultural de la región:

La producción en barro, la riqueza y antigüedad de las lenguas, la mitología y su concepción acerca del espíritu, su cercanía con la naturaleza, que de alguna manera es lo oculto y lo divino en su forma de concebir el mundo, es lo que relaciona al Amazonas con este proyecto.

Amazonas es un territorio amplio y no se puede acceder a todas las comunidades en un mismo viaje. Es por eso que hay que concentrar el trabajo en una zona cercana a Leticia.

En las anteriores ocasiones, además de trabajar en Leticia, el proyecto llegó a Puerto Nariño y Arara, donde se pudo convocar un buen número de participantes.

Para resaltar, existe un gran interés en la pintura, la talla y otras prácticas tradicionales por parte de muchos participantes, lo cual estimula la creación plástica durante los encuentros

En cuanto a las instituciones de cultura, Leticia cuenta con la Fundación Amazarte, de Liliana Puentes, con quien ya he trabajado, con el museo etnográfico del Banco de la República, pero por otro lado, están las instituciones educativas como la Universidad Nacional, Los colegios Cristo Rey y Selva Alegre, entre otros.

- Enfoque conceptual de la propuesta:

La propuesta recurre a varios conceptos utilizados en ocasiones anteriores. Por un lado el concepto de animar lo inanimado, de producir movimiento a partir de un efecto, que de alguna manera tiene que ver con la concepción del espíritu encarnado en un cuerpo.

Por otro lado, la propuesta busca posicionar al ser recursivo como el creador plástico. Por medio de ejercicios simples, los participantes encontrarán la forma de actuar con los medios que están a su alcance.

Finalmente la propuesta acude a una especie de método científico para dar forma a una investigación, cuyo mayor interés es recoger sonidos propios del laboratorio. Así, el **Proyecto Fono-arqueológico** (Audio-Gráfico) se apoya en una ciencia de tipo experimental que parte de la primicia de que el sonido, como onda física, puede generar un patrón de rozamiento en ciertas superficies, que pueden ser leídas de forma electromecánica. De hecho, el vinilo mismo es un objeto fonoarqueológico.

Utilizando este concepto imaginemos artefactos capaces de leer superficies que han capturado un sonido. Las superficies fueron blandas en el momento de emitir tal sonido, y se solidificaron, generando una imagen de la onda. Los aparatos utilizados, que podrían ser de última generación, pero que en nuestro caso son electromecánicos y se ayudan de una edición posterior en computador, hacen un recorrido por las superficies, similar a una aguja de tocadiscos, pero en diferentes direcciones, no solo circular, sino también en línea recta. Lo que realmente estamos recolectando es la forma de las cosas, el sonido de su superficie. Un ejercicio que viene de la electroacústica.

Sobrepasando los límites de la llamada fonoarqueología, atravesaremos temas de electroacústica, lingüística, mitología, arqueología musical, organología (instrumentos musicales), arqueología de las comunicaciones, paleontología, geología, musicología, psicología y parapsicología (fenómeno de pareidolia), psicoacústica, antropología. El vinilo irá acercándose a la definición de la fonoarqueología, track por track.

La mitología tiene mucho que ver con **la pareidolia**. Ejemplos comunes de la pareidolia son:

- Visión de animales o rostros en la forma de las [nubes](#).
- Visión de rostros en las cimas de algunos cerros pedregosos
- Visión de rostros en la parte delantera o trasera de un vehículo (los faros representarían los ojos, la parrilla la boca o dentadura y el parabrisas la frente o cabeza)
- Imágenes de rostros en aparatos o edificios.
- Visión de personas o siluetas en el pavimento.
- Audición de mensajes reconocibles en grabaciones en idiomas desconocidos o reproducidas al revés.
- Avistamientos de [ovnis](#), [críptidos](#), [fantasmas](#) u otros fenómenos [paranormales](#).
- Numerosas figuras religiosas o simplemente humanoides en objetos astronómicos como la [Luna](#), la [Nebulosa del Águila](#), etc.
- Imágenes religiosas en objetos cotidianos (árboles, rocas, plantas).
- [Constelaciones](#).
- Contribuye a visualizar parecidos entre personas.

- **Retos pedagógicos, artísticos y culturales**

En cada temática existe un enfoque conceptual particular. En este punto se diferenciará animación y sonido, como los dos esquemas de trabajo.

ANIMACION: Los grupos de trabajo no pueden ser muy grandes, y si lo son, debe haber un grupo que ayude a coordinar los ejercicios.

SONIDO: El problema mayor es hacer que el ejercicio se entienda y que la imprimación sonora pueda ser leída por los dispositivos.

- **Propósito**

Generar experiencias plásticas con animación y trabajo sonoro mediante tres proyectos, dos de animación y uno audiográfico, en los que se observan y recrean aspectos de la cultura Tikuna, como son: la producción en barro, la riqueza y antigüedad de las lenguas, la mitología y su concepción acerca del espíritu, así como su cercanía con la naturaleza, que de alguna manera comprende lo oculto y lo divino en su forma de concebir el mundo. Se espera que los participantes del Laboratorio hagan parte de un trabajo que eventualmente será finalizado y socializado: prensado para ser colgado en internet y presentado en una sala de cine.

- **Metodología**

Dimensiones de la experiencia que se espera cualificar	Retos planteados	Procesos cognitivos	Logros esperados
<i>Estética</i> <sup>1</sup>	ANIMACION  PRACTICA SONORA	Dibujo, recortes, fondos Adecuación de estudio  Recolección de sonidos	Creación de un storyboard
<i>Creación artística</i>	ANIMACION Prerodaje  PRACTICA SONORA Captura	Continuidad en la imagen en movimiento y el sonido, creación de personajes	Belleza y composición de las imágenes y sonidos capturados
<i>Investigación</i>	ANIMACION Pruebas  PRACTICA SONORA Edición	Usos de la Cámara Usos de las grabadoras Edición en el computador	Pruebas de animación, pruebas de edición

---

<sup>1</sup>\*La *educación artística y cultural* implica necesariamente la *experiencia estética* en la que se puede suscitar un tipo de *investigación* selectiva y crítica de cualidades y propiedades del universo perceptible, que involucra la emocionalidad y la dotación de significado. También implica el *pensamiento analítico* que acompaña la *investigación* técnica e histórica enriqueciendo y afinando la *experiencia estética*.

<i>Gestión artística y cultural</i>	ANIMACION Adecuacion Finalizacion de proyectos Proyecto el gran arbol wonne para convocatoria	Conocimientos ancestrales como parte del proyecto  Ubicación de locaciones  Muestra en estudio y en Cine Pirata	Preproducción completa de los dos proyectos de animación y el proyecto de sonido.
-------------------------------------	--	---	---

- **Didácticas**

El proyecto comprende de 3 a 4 etapas, de al menos 3 jornadas de 8 horas cada una, para un total de mínimo 90 horas, incluyendo la preparación de la curaduría y montaje de exposición final de resultados

**1. Proyecto “el Gran Árbol Wonne”**, con la producción y coordinación de Iván Quiceno, uno de los participantes en años anteriores. Los responsables de cada uno de estos contenidos son:

- LOCACIONES Carlos Bonil, Iván Quiceno, Andrés Domínguez, Katalina Gutierrez, Franci Quintero
- FINALIZACION DE PROYECTO Iván Quiceno, Carlos Bonil
- STORY BOARD Artistas de comunidades adscritas al proyecto (invitados por Iván Quiceno)
- ADECUACION DE LA CASA Carlos Bonil, Iván Quiceno, Comunidad voluntaria
- PRUEBAS DE ANIMACIÓN Franci Quintero, Katalina Gutiérrez, Andrés Domínguez, Ana Lara, Iván Quintero, Artistas de comunidades adscritas al proyecto  
También es posible trabajar con estudiantes del colegio Cristo Rey en Leticia, coordinados por Ana Lara, quien también trabajó con el laboratorio en 2015.)

**2. Proyecto club de astronomía MITOTE**, a cargo de Jair Laguna y Edwin Morano, profesores de la Universidad Nacional y el colegio Cristo rey. Este club astronómico se reúne cada fin de semana y está enfocado en los mitos tikunas de las constelaciones estelares, por lo cual es tan importante adjuntar al proyecto conversaciones y textos con el propio pueblo tikuna.

Para este propósito, se realizarán charlas con los profesores, que son quienes mejor conocen el tema, para determinar el guion y story board del corto.

Para ver más acerca del proyecto MITOTE ir a <http://mitoteastronomico.jimdo.com/>

Hay que aclarar que las sesiones que se realizarán este año, sólo cubren parte del trabajo total de producción de ambos cortos. Por eso en los dos proyectos anteriores hay que poner unos límites en el tiempo. Los recursos que se utilizarán son elementos sencillos que pueden ser conseguidos tanto en Bogotá como en Leticia.

**1. Proyecto Fono-arqueológico** (Audio-Grafico), La zona específica de acción del Laboratorio es un mundo arcilloso, donde escasean las rocas. *No es pero parece* fue un taller pensado con rocas, y por la primera versión de este laboratorio sé que es así. Al llegar y saber que no habían piedras, me asusté, pero gracias a la acción oportuna de Liliana Puentes, logré realizar el laboratorio exitosamente. Este hecho de la materia del lugar, me hizo pensar en la posibilidad de producir unas muestras habladas del idioma, capturadas en arcilla. Algunos participantes interactuarán como hablantes frente a una superficie blanda, en este caso, barro. Al mismo tiempo se recogerá la emisión con una grabadora normal. Se hará la búsqueda correspondiente con el dispositivo. Se subirá al computador, y se manipularan las velocidades y las frecuencias. Es además una excusa para recoger fragmentos sonoros que representan a la selva, a las comunidades, al laboratorio, y al viaje. Un paisaje sonoro pareidólico de la experiencia durante el desarrollo del laboratorio. Otros hablaran en su lengua nativa. Otros traducirán. Otros interpretarán su música.

Para esto se necesitarán un par de participantes en movimiento, cada uno con dos dispositivos, uno de grabación y otro de reproducción. El de grabación es un recipiente con arcilla aplanada en el fondo y un dispositivo mecánico que está por definirse. El de reproducción consta de una grabadora de periodista y un micrófono de contacto o aguja de tocadiscos. Con este par de dispositivos un grupo pequeño de participantes intentará grabar las palabras que crean que son más antiguas en su lengua. Para esto realizarán inscripciones sobre la masa que puedan ser detectadas por alguno de los aparatos pensando en los acentos de esa palabra. De igual manera se pueden hacer muestreos sobre plantas, piedras, troncos, y demás texturas de la selva. Hasta cierto punto es una compilación de texturas incluida en un disco que habla de un tema específico.

Los registros en la arcilla, formarían un paisaje sonoro en el caso de ser alargados en su tiempo, o pueden mostrar voces ocultas en el caso de hacerlos estrechos, o viceversa. Es decir, la edición que se haga va a ser un poco libre, con la intención de encontrar los sonidos más interesantes y significativos (pareidolias sonoras o psicofonías).

El audio, también será grabado con grabadoras digitales, y se hará una mezcla entre los diferentes registros sonoros que se obtendrán.

*Registro.* A dos grabadoras de audio, Cámara fotográfica y Tablet, además de los artefactos que se construirían con los participantes.

Se realizarán copias en CD para facilitar el acceso de los videos y audios a las personas de la región.

¿Qué artefactos se desarrollaran?

Para este caso, desarrollaremos un dispositivo sencillo con una aguja de tocadiscos conectada a una grabadora. Se espera atender también al curso de las cosas, que puede cambiar los contenidos y duraciones. Se aproxima a un disco de 15 minutos por cada lado.



Aunque no se sabe a ciencia cierta lo que puede pasar durante la recolección de datos sonoros, entrego a continuación una lista de las posibles grabaciones que harían parte del vinilo de corta duración:

PLAYLIST TEMÁTICO (orden y contenido provisional\*)

Track de síntesis de selva con Andrés Vila de AC y DC

Varias ciencias cercanas a la fonoarqueología

Oralidad: Primera prueba de captura

Instrumentos musicales

Las rocas no se dan en el Amazonas

Comunicación de barro

Búsqueda arqueológica

Omar Gregorio

Comunidad de Arara callada cambiando a ruidosa. Habitante mayor, cuenta la transformación

Meetare

Fonoarqueología, ejemplos y muestras

Cierre (selva con un avión despegando)

Al menos un 30% de los tracks en esta lista, ya están grabados.

<b>Etapa</b>	<b>Sesiones y horas</b> Los tres proyectos funcionan paralelamente	<b>Retos planteados</b> (Retomarlos de la metodología)	<b>Descripción de actividades</b>	<b>Recursos necesarios</b>	<b>Talleristas</b>
ETAPA CERO	3 sesiones 3 hrs c/u	Adecuar el espacio en el kilómetro 6	Se verán las posibilidades del espacio y se adecuará con elementos recursivos.	Herramientas Manuales y de construcción	Carlos Bonil
ANIMACION 1	3 sesiones 4 hrs c/u	Creación de personajes según las narraciones	Ponerse de acuerdo en la apariencia, dibujos en el tablero y luego en papel	Papeles Lápices Colores Tablero	Carlos Bonil Jair Laguna Iván Quiceno
ANIMACION 2	3 sesiones 4 hrs c/u	Storyboard	Con lo anterior en mente, asignar las escenas que cada participante trabajará	Papeles Lápices Colores Tablero Formato de storyboard	Carlos Bonil Jair Laguna Iván Quiceno
ANIMACION 3	3 sesiones 4 hrs c/u	Pruebas, edición y socialización	Pruebas digitales y analógicas (mezclas) Socialización en Cine Pirata y en estudio	Computador Tablets Cámara Luces	Carlos Bonil
SONIDO 1	3 sesiones 4 hrs c/u	Creación de los aparatos	Producción de micrófonos y dispositivos simples de	Estaño Cautín Grabadoras Herramientas	Carlos Bonil

			grabación	manuales	
SONIDO 2	3 sesiones 4 hrs c/u	Recolección sonora	registro en las placas de arcilla y en las grabadoras	Grabadoras Micrófonos armados Arcilla	Carlos Bonil
SONIDO 3	3 sesiones 4 hrs c/u	Edición	Finalización y orden de las pistas	Computador	Carlos Bonil

NOTA: Paralelamente a estas didácticas, un grupo cerrado de personas encabezado por Iván Quiceno y Carlos Bonil, finalizará el proyecto EL GRAN ARBOL WONNE, para aplicar a becas de creación y otros concursos para esto programamos 3 sesiones de tres horas cada una, para un **total de 90 horas de taller.**

- **Bibliografía y otros recursos de apoyo para el desarrollo del programa del Laboratorio.** (Reseñar únicamente la bibliografía a la que se recurre para desarrollar el Laboratorio)

- Relativa a la construcción de la propuesta:

GOMBRICH, Ernest. H. 1960, Arte e ilusión: Estudio sobre la psicología de la representación pictórica. Phaidon, New York

DIDI-HUBERMAN, George, 2009, Ser cráneo, Cuatro ediciones. Editorial...ciudad?

DÍAZ PADILLA, Romón (coordinador), 2010, Distorsión, equívocos y ambigüedades Las ilusiones ópticas en el arte. Editorial: Departamento de Dibujo I y Vicedecanato de Cultura de la Facultad de BBAA. UCM. Madrid.

- Relativa a los procesos de formación:

John Cage

<http://www.elarqueologomusical.es/>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Grafito\\_%28arqueolog%C3%ADa%29](https://es.wikipedia.org/wiki/Grafito_%28arqueolog%C3%ADa%29)

<http://www.eldeber.com.bo/tendencias/escuchaba-hombre-000-anos.html>

<http://www.elmundo.es/elmundo/2012/02/06/ciencia/1328549471.html>

<http://www.solociencia.com/arqueologia/07071603.htm>

<https://mottarte.bandcamp.com/album/museo-de-ruídos-lupánar-de-sonidos-una-arqueolog-a-del-paisaje-sonoro-de-la-ciudad-de-m-xico-radioarte>

<http://www.musicaantigua.com/arqueologos-de-la-musica-el-arte-de-reconstruir-los-sonidos-perdidos/>

<http://pensamientosonoro.blogspot.com.co/2014/06/arqueologia-de-la-escucha-estratofonia.html>

[http://registromx.net/anteriores/21/21\\_ram\\_loquesuena.html](http://registromx.net/anteriores/21/21_ram_loquesuena.html)

<http://teknopolis.elhuyar.eus/reportajes/arqueologia-del-sonido/>

<http://www.soundcenter.it/preistrericaspain.htm>

<http://bitnavegante.blogspot.com.co/2010/08/arqueologia-acustica-sitios-y-sonidos.html>

- **Proyección artística comunitaria y cultural esperada del Laboratorio**

- En lo relacionado con el ámbito de la **formación artística**:  
Generar procesos de formación que se puedan ubicar en el contexto Amazónico
- En lo relacionado con la **investigación – creación** en este campo:  
Acercarse a los mitos y la oralidad de la región con respeto, pero conservando la particularidad del cambio en la narración
- En lo relacionado con la **gestión artística y cultural**:  
Crear vínculos que relacionen el Amazonas con el centro del país
- En lo relacionado con la **construcción del campo del arte** en el municipio o ciudad donde se desarrolla:  
Producir piezas que se originen en la Amazonía pero que puedan ser vistas en cualquier parte del mundo.

3 PRESUPUESTO								
ID	Actividad	Insumo	Descripción	Valor unitario	Cantidad	Costo total	Aporte	Aporte de otras entidades
							Ministerio	
1	*Honorarios: Gestión y desarrollo del Laboratorio	Honorarios Coordinador Gneral	100 horas, 28 días	40.000	100	4.000.000	4.000.000	-
<b>SUBTOTAL HONORARIOS</b>							<b>4.000.000</b>	
2	**Seguridad social y retención en la fuente.	Seguridad social (EPS, Pensión y ARP)	Aportes parafiscales	200.290	5	1.001.450	1.001.450	-

		Retención en la fuente	Retención sobre valor honorarios	1er desembo Iso 40% \$0, 2do desembo Iso 45% \$0, 3er desembo Iso 15% \$0	0	0	0	-
SUBTOTAL							<b>1.001.450</b>	
3	***Gastos generales para el desarrollo del Laboratorio.	Honorarios Coordinación local. (No olvidar seguimiento a los pagos de seguridad social)	Coordinador Local -15 días	600.000	1	600.000	600.000	-
		Honorarios Talleristas invitados, locales o de fuera. (No olvidar seguimiento a los pagos de seguridad social)		0	0	0	0	
		Transporte aéreo	Ida y regreso Bogotá-Leticia-Bogotá	350.000	2	700.000	700.000	-
		Transporte terrestre	Transporte Lancha: Coordinador Local, productores etc.	400.000	1	400.000	400.000	.
		Gastos viáticos	Comida, alojamient, Transporte interno para Coordinador General durante 28 días	180.000	28	5.040.000	5.040.000	-
		Alquiler de equipos	2 Tabletas, 2 grabadoras,	50.000	30	1.500.000	1.500.000	-
			herramientas, luces					
		Alquiler de equipos adicionales	Grabadora zoom semiprofesional	26.600	30	800.000	800.000	
		Papelería	Papel,	10.000	20	200.000	200.000	-

			Tijeras, pegantes etc.					
		Correos certificados y afines (Internet, telefonía celular)	Internet, telefonía celular	20.000	3	60.000	60.000	-
SUBTOTAL							<b>9.300.000</b>	-
4	Divulgación	Memoria escrita y/o visual	Memoria escrita con fotografías, para web en las etapas del Laboratorio	250.000	2	500.000	500.000	-
		Montaje muestras y/o exposición final	transporte equipos, materiales	100.000	1	100.000	100.000	-
		Proceso de socialización	Refrigerio, 1 día 30 personas	100.000	1	100.000	100.000	-
SUBTOTAL							<b>700.000</b>	-
							<b>15.001.450</b>	-
<b>GRAN TOTAL</b>								

\*

Se debe calcular entre \$40.000 y \$45.000 por hora, de acuerdo a las necesidades del proyecto, hoja de vida y experiencia de personas vinculadas.

\*\* Los aportes a salud, pensión y ARL (riesgos profesionales) se realizan sobre el 40% del valor total de la Orden de Servicio. **Recuerde que esta afiliación debe ser como independiente y por concepto de esta contratación.** Entre las Artes apoya para definir este valor. (Ver: *Manual 2016 de procedimiento para la legación del proyecto*).

\*\* La retención en la fuente se realiza únicamente sobre el valor total de **honorarios**. Esta se calculan en Entre las Artes una vez el Coordinador presente su propuesta de gastos de honorarios.

\*\*\* Se debe calcular \$180.000 x día, por los gastos correspondientes a alimentación hospedaje y transporte interno en la ciudad para Coordinadores. Esto no aplica para Coordinadores y talleristas locales que contribuyan al Laboratorio.

4 PLAN DE GESTIÓN DEL PROYECTO; CRONOGRAMA Y SEGUIMIENTO					
ID	ACTIVIDAD (Acciones mínimas para la ejecución de proyectos)	FECHA DE REALIZACIÓN			META
		DIA	MES	AÑO	
1	-Presentación del proyecto. Envío de formatos diligenciados: <i>Proyecto pedagógico, Presupuesto y Plan de Gestión. Anexo 1.</i>	22	04	2016	Enviar documentos
2	-Conformación del colectivo: Enviar <i>Formato de Unión Temporal</i> diligenciado. (Si es del caso). <b>Anexo 2. Formato de Unión Temporal</b>				

3	-Invitación a participar en el Laboratorio. Envío de diseño de para su aprobación. <i>Tener en cuenta Anexo 3. Guía para diseñar la invitación.</i>	22	04	2016	Enviar
4	-Legalización del proyecto. <i>Procedimientos para legalización, Informes financieros y pagos. Anexo 4.</i>	28	04	2016	Parafiscales y otros
5	-1º Informe: Entrega por E-mail y por correo certificado de los anteriores Documentos. <b>Fecha límite.</b>	25	04	2016	Enviar
6	1º Desembolso	02-10	05	2016	Recibir
7	-* <u>Identificación y contacto de instituciones locales de apoyo</u>	10	05	2016	Terminar las llamadas a los participantes y entidades
8	-1º <u>Viaje al lugar de trabajo</u> . Requerimientos de hospedaje y movilidad	30	05	2016	viaje
9	- <u>Gestión de espacios</u>	01	06	2016	Coordinar con Iván Quiceno y Andrés Domínguez
10	- <u>Invitación pública al Laboratorio</u>	01	06	2016	Invitación digital previa
11	- <u>Inscripción y selección</u> de participantes	03	06	2016	Una cantidad suficiente, no muy Grande de participantes
12	- <u>Montaje de Blog para Laboratorio (opcional)</u>				Difícil desde Leticia
13	Realización de 1ª etapa de trabajo.	06-10	06	2016	1ª etapa
14	- <u>Diligencia de Licencia de uso de registros fotográficos y audiovisuales. Anexo 7 Formato.</u> <i>(Para enviar con el 2º Informe)</i>	08	06	2016	Confirmar todos los datos
15	- <u>Publicación en la Web:</u> Realizar reseña escrita de 1ª Etapa, fotos del proceso y de trabajos de participantes con sus respectivos nombres, con pie de foto, por municipios. <i>(Para ser enviado con 2º Informe)</i>	10	06	2016	Compilar y resumir
16	Realización de 2ª etapa de trabajo.	13-17	06	2016	2ª etapa
17	- <u>Publicación en la Web:</u> Realizar reseña escrita de 2ª etapa, fotos del proceso y de trabajos de participantes con sus respectivos nombres, con pie de foto por municipios. <i>(Para ser enviado con 2º Informe)</i>	18	06	2016	Compilar y resumir
18	<u>Reunión con grupo de trabajo para diligenciar: Co-evaluación de 1ª y 2ª etapa de trabajo. Anexo 5. Guía de seguimiento y co-evaluación</u> - <u>Base de datos de participantes.</u> Formato requerido por Mincultura, que incluye datos completos de participantes y seguimiento puntual de asistencia. <b>Anexo 6.</b> <i>(Para ser enviados con 2º Informe)</i>	17	06	2016	Confirmar todos los datos
19	-2º Informe. Envío por E-mail de:	18	06	2016	Enviar

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Texto libre y formato</u> de seguimiento y co-evaluación diligenciado.</li> <li>- <u>Reseña escrita de 1ª y 2ª etapas</u>, fotos del proceso y de trabajos de participantes con sus respectivos nombres, con pie de foto, por municipios.</li> <li>- <u>Base de datos Mincultura</u> diligenciada.</li> <li>- <u>Informe financiero parcial</u>.</li> </ul>				
20	<b>2° desembolso</b>	18-22	06	2016	Este cambio es debido a la cantidad de equipos que hay que comprar en un principio. Para este momento ya no hay dinero suficiente.
21	-Realización de <i>la 3ª etapa</i> de trabajo.	20-24	06	2016	Este cambio es debido a requerimientos técnicos d la producción de un vinilo de corta duración, para hacerlo coincidir con el Salón Nacional
22	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Publicación en la Web</u>: Realizar reseña escrita de 3ª Etapa, fotos del proceso y de trabajos de participantes con sus respectivos nombres, con pie de foto, por municipios.</li> <li>(Para ser enviado con 3º Informe Final)</li> </ul>	26	06	2016	Compilar y resumir
23	- <u>Exposición o evento de socialización de proyectos</u> . Envío de fotos de proceso con pié de fotos, por municipios.	24	06	2016	Socializar en público y entre el grupo de trabajo
24	<ul style="list-style-type: none"> <li><u>Reunión con grupo de trabajo</u> para diligenciar</li> <li>- <u>Guía de seguimiento y Co-evaluación</u> de 3ª etapa y exposición o evento de socialización. <b>Anexo 9.</b></li> <li>- <u>Base de datos de participantes</u>. Diligenciar Formato requerido por Mincultura, que incluye datos completos de participantes y seguimiento puntual de asistencia de 3º etapa y exposición o evento de socialización. <b>Anexo 6.</b></li> <li>- <u>Evaluación individual de Satisfacción</u> del Laboratorio en formato requerido por Mincultura. <b>Anexo 10.</b></li> <li>(Para ser enviados con 3º Informe)</li> </ul>	25	06	2016	Lograr reunirlos
25	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>3º Informe-final</b>. Envío por E-mail y correo certificado, de los documentos:</li> <li>- <u>Texto libre y formato de seguimiento y co-evaluación final</u> diligenciado.</li> <li>- <u>Reseña escrita de 3a etapa y exposición o evento de socialización de proyectos</u>, <u>fotos</u> del proceso y de trabajos de participantes con sus respectivos nombres, con pie de foto, por municipios.</li> <li>- <u>Base de datos Mincultura</u> diligenciada.</li> <li>- <u>Evaluación individual de impacto</u> del Laboratorio en formato requerido por</li> </ul>	22-02	08-09	2016	Enviar en esta fecha o antes

	Mincultura - <u>Informe financiero final</u> con soportes. <b>Fecha límite:</b>				
<b>26</b>	<b>3º Desembolso</b>	23-03	08-09	2016	Recibirlo

\*A quienes inician un Laboratorio Entre las Artes y el Ministerio les colaboran con los contactos en los municipios.