

# CLASES DE

# PELICULA

JOVEN, CORTO Y ALOCADO  
PROGRAMA 2

Cinemateca de Bogotá  
Idartes



GUÍA PRÁCTICA PARA HACER MÁS DINÁMICAS TUS  
CLASES DE PELÍCULA



<https://bit.ly/CLASESDEPELICULA>



## **ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D. C.**

Carlos Fernando Galán Pachón  
ALCALDE MAYOR DE BOGOTÁ D. C.

Santiago Trujillo Escobar  
SECRETARIO DE CULTURA RECREACIÓN Y DEPORTE

## **INSTITUTO DISTRITAL DE LAS ARTES – IDARTES**

María Claudia Parias  
DIRECTORA GENERAL

Lina María Gaviria Hurtado  
SUBDIRECTORA DE LAS ARTES

Alba Yaneth Reyes Suárez  
SUBDIRECTORA DE FORMACIÓN ARTÍSTICA

Silvia Ospina Henao  
SUBDIRECTORA DE EQUIPAMIENTOS CULTURALES

Andrés Felipe Albarracín Rodríguez  
SUBDIRECTOR ADMINISTRATIVO Y FINANCIERO

## **CINEMATECA DE BOGOTÁ, GERENCIA DE ARTES AUDIOVISUALES**

Ricardo Cantor Bossa  
GERENTE DE ARTES AUDIOVISUALES

Angélica Clavijo Ortiz  
LÍDER MISIONAL

Camilo Cárdenas Suárez  
COORDINADOR PROYECTO CLASES DE PELÍCULA

Catalina Posada Pacheco  
COORDINADORA EDITORIAL

Descárguelos en internet en:  
<https://idartesencasa.gov.co/cinemateca-de-bogota/colecciones-libros>

ISBN 978-628-7686-57-1

## **CLASES DE PELÍCULAS CARTILLAS DE FORMACIÓN DE PÚBLICO**

Catalina Posada Pacheco  
REVISIÓN EDITORIAL

Angélica Clavijo Ortiz  
Catalina Posada Pacheco  
Ricardo Cantor Bossa  
Camilo Cárdenas Suárez  
Zulay Riascos Zapata  
Alejandra Meneses Reyes  
Andrea Said Camarg  
Luis Felipe Raguá  
Alejandra Reyes Velazco  
Mateo Ramírez López  
Milena Lucía Arévalo  
COMITÉ EDITORIAL

Margarita Villada Monsalve  
CORRECCIÓN DE ESTILO

La Jaula Publicaciones  
DISEÑO EDITORIAL

Valeria Henríquez  
Julián García  
DISEÑO GRÁFICO Y DIAGRAMACIÓN

Ana Sophia Ocampo  
Daniela Briceño  
ILUSTRACIÓN

Katapulta  
Cinemoria  
Escuela Artística Popular  
La cuarta raya del tigre  
Luces cámara y comunicación  
COLECTIVOS MEDIADORES

Sandrine Fuccz Sánchez  
Felipe Sánchez Villareal  
Juan Camilo Rodríguez Manrique  
Carolina Robledo Forero  
Mauricio Romero Figueroa  
Julio Cesar Castro Prada  
AUTORES



CINEMATECA  
DE BOGOTÁ



ALCALDÍA MAYOR  
DE BOGOTÁ D.C.

INSTITUTO  
DISTRITAL DE LAS ARTES  
IDARTES



# Presentación

La producción cinematográfica en Colombia está más vibrante, diversa y democratizada que nunca. Percibimos en el cine un amplio espectro de acentos, lenguas, paisajes y rasgos culturales de gran parte del territorio. Vemos en las pantallas historias desde la aridez de la Guajira y la exuberancia natural del Amazonas, *westerns* producidos en los Santanderes, la vida campesina de Boyacá; relatos del posconflicto en regiones selváticas o de los llanos orientales; historias de jóvenes en búsqueda de futuros posibles en el Eje Cafetero, Tolima, Cali o Medellín y, comunidades que se sobreponen a desafíos en las costas del Pacífico y el Caribe colombiano.

Observamos autonarraciones que abarcan relatos indígenas y afrodescendientes, de las disidencias sexuales y de género y la diáspora colombiana en el mundo. Se narran historias desde lo experimental y el videoensayo (con el uso de archivos e imágenes recicladas), se indaga lo social y lo político, se cuentan experiencias de vida en esferas de lo íntimo y lo colectivo.

En el país contamos con un sistema de incentivos que ha permitido realizar más cine. Los creadores cuentan historias con libertad narrativa y del lenguaje audiovisual. Los cineastas están cada vez más experimentados y cualificados en sus oficios. Sin embargo, el público colombiano no accede al cine hecho en el país. Los circuitos masivos y comerciales de salas de proyección no programan la mayor parte de nuestras producciones por el bajo interés y consumo del gran público. Las parrillas de televisión abierta y cerrada y las plataformas OTT pagas, tienen un mínimo porcentaje de películas de Colombia. Las plataformas públicas y gratuitas, las salas independientes y las cinematecas hacen grandes esfuerzos con financiamiento público o privado por ampliar la diversidad de la oferta de exhibición audiovisual en los diferentes territorios. Solo 101 municipios del país cuentan con salas de cine.

Ante la proliferación de imágenes y contenidos audiovisuales, el internet y las redes sociales, es latente la necesidad de crear públicos, propiciar miradas críticas y generar audiencias para las producciones audiovisuales. Así como aprendemos a leer y escribir, es necesario provocar procesos de enseñanza para aprender a mirar. Los públicos para el arte se forjan desde los primeros años de vida, las obras artísticas se apropian con mayor vivacidad y mediación cuando surgen como parte de procesos de formación escolar y universitaria.

La experiencia de exponerse al cine, a las películas en salas de proyección, de manera colectiva, suscita un encuentro social que agenda diálogo, reflexión y pensamiento sobre el país, nuestra historia y la creación audiovisual colombiana. Películas que nos narran como nación, que reflejan nuestra diferencia y heterogeneidad, que hacen memoria, y que nos interpelan desde las realidades que vivimos, y a las que también sobrevivimos.

La Cinemateca de Bogotá del Instituto Distrital de las Artes – Idartes presenta en 2024 el proyecto **Clases de película** dirigido (inicialmente) a estudiantes de noveno, décimo y once de colegios públicos y privados. Con esta iniciativa se pretende acercar a los jóvenes al cine colombiano con una curaduría de películas diversas y de calidad integrada por ocho largometrajes, ocho cortometrajes, diez cartillas de mediaciones escritas por ocho expertos en cine y pedagogía y cinco colectivos audiovisuales locales encargados de las mediaciones. Las historias tienen como protagonistas a jóvenes, quienes, como ellos, se ven confrontados en la vida por diversas situaciones que los retan, los transforman y los hacen diferentes.

Con la intención de ampliar y enriquecer las lecturas de las películas, se han desarrollado estas cartillas que buscan provocar diálogos y reflexiones alrededor de cinco categorías: los personajes, la representación del tiempo, el espacio, prácticas culturales y recursos del lenguaje audiovisual. Estos materiales pedagógicos serán dinamizados por un grupo de mediadores al finalizar las sesiones de proyección que tendrán lugar en las salas de la Cinemateca de Bogotá en el centro, Tunal y Fontanar del Río.

Invitamos a los docentes de bachillerato, a los y las estudiantes, y a la ciudadanía en general, a hacer uso de estas cartillas en sus procesos de aprendizaje y enseñanza, aspirando a que se conviertan en un recurso para el desarrollo de ciudadanías libres, críticas y sensibles.

JOVEN, C

Y A





# CORTO LOCADO

**FABRICIA**

Dir. Cecilia  
Traslaviña,  
2013  
Colombia  
8 min

**LA VIRGEN NEGRA**

Dir. Juan Pablo  
Caballero,  
2018  
Colombia  
18 min

**DULCE**

Dir. Guille Isa,  
Angello Faccini,  
2018  
Colombia  
10 min

**FIERAS**

Dir. Andrés Felipe  
Ángel,  
2023  
Colombia  
19 min



Ver cortometrajes es como recibir una descarga directa de creatividad. En solo unos minutos, te sumerges en historias que rompen con lo convencional y desafían tus expectativas y emociones. Cada segundo cuenta, no hay espacio para lo superficial; todo está pensado en un engranaje preciso de hechos, gestos y escenarios que buscan mover con fuerza tu sensibilidad. El cortometraje es un formato en el que la libertad narrativa se lleva al extremo para ofrecerte experiencias intensas y memorables. Dicho esto, el programa de cortometrajes que te presentamos a continuación reúne personajes, geografías y relatos diversos que evocan distintas emociones.

A simple vista, puede parecer complejo identificar un hilo conductor evidente que una estos cortometrajes, aparte del hecho de que fueron creados por realizadores colombianos contemporáneos. Sin embargo, tras reflexionar sobre estas imágenes durante algunos días (porque, a veces, una película no solo se queda en los minutos de metraje, sino también en las escenas, sensaciones o frases que permanecen en nuestra mente), descubrí algo profundo que los conecta. Las historias que encontrarás en este programa de cortometrajes muestran personajes que confrontan sus miedos, se adentran en lo desconocido y, en ese salto al vacío, descubren facetas insólitas de sí mismos. ¿Te ha pasado algo similar?


La primera incursión en lo desconocido que plantean estos cortometrajes se relaciona con los territorios en los que se desarrollan las historias. A través del cine podemos conocer el mundo, es como si cada película fuera también la posibilidad de emprender un viaje, y este programa de cortos no es la excepción.

El itinerario de este recorrido comienza en los manglares del Pacífico, donde el aire sabe a mar; de ahí viajamos hasta las montañas de Ciudad Bolívar en Bogotá, para pasar una tarde de aventuras por las calles de la ciudad. Luego, quizás en uno de los ríos de agua voladores que conectan los Andes, nos transportamos hasta el nevado del Cocuy en Boyacá, donde el Pulpito del Diablo nos recuerda que hay fuerzas poderosas más allá de lo visible. Finalmente, quizás una de estas fuerzas místicas nos lleva hasta una fábrica imaginada, donde la libertad es posible gracias a la curiosidad de una niña.


El otro viaje que puedes emprender en estos cortometrajes no es a un lugar físico, sino a una etapa, única e irrepetible, que dicen que nunca vuelve: la niñez. Como un manifiesto en contra de la creencia de que solo las personas adultas tienen vivencias interesantes, profundas o poderosas, estos cortometrajes te invitan a explorar experiencias de niños y niñas que cuestionan, aprenden y se expresan con libertad.

¿Recuerdas cómo fue tu niñez?, ¿qué pensabas sobre los adultos?, ¿qué preguntas tenías sobre el mundo?, ¿sentías que te escuchaban y comprendían? Los niños y niñas protagonistas de *Dulce*, *Fieras* y *Fabricia* se enfrentan a desafíos que los llevan a cuestionar sus contextos y a encontrar sus propias voces; así este proceso sea un poco doloroso.

Empecemos entonces esta incursión a lo desconocido. Por ahí dicen que todos los viajes traen alguna transformación. ¿Cuál será la tuya?



¿CUÁL CREES QUE ES LA  
PRINCIPAL TRANSFORMACIÓN  
QUE VIVEN LOS Y LAS  
PROTAGONISTAS DE LOS  
CORTOMETRAJES?



¿RECUERDAS UN  
DESCUBRIMIENTO DE TU  
NIÑEZ QUE TE HAYA HECHO  
CAMBIAR TU FORMA DE  
PENSAR O DE ACTUAR?



# Personajes

Los personajes de una película se piensan como fuerzas o deseos que buscan algo. La historia se construye a partir de esa búsqueda, en la que hay obstáculos y puntos de apoyo. En *Dulce*, encontramos dos fuerzas que se oponen: por un lado, está Dulce, la protagonista, y por otro, el mar, que es el antagonista. Sí, el contexto de una historia también puede ser un personaje, en este caso, es el antagonista porque se opone al deseo de Dulce de no querer aprender a nadar.


Desde la primera escena, Dulce nos recuerda las emociones que sentimos ante lo desconocido: una mezcla de frustración y expectativa que a veces puede bloquearnos. Dulce está aprendiendo a nadar, pero le cuesta mucho, tanto que llora y se resiste, al punto que les dice a sus amigas: «Con salvavidas se nada más mejor».

Pero, frente al deseo de Dulce, se opone el deseo de su madre, que en esta historia representa la fuerza del contexto en el que viven. Esta fuerza actúa como el antagonista de la historia. La madre insiste en varias ocasiones: «Para todo tenemos que embarcarnos», «¿Usted qué va a hacer si el mar se pone bravo?». Vivir cerca al mar y no saber nadar es un conflicto profundo, porque el mar es fuente de alimento, juego y sustento diario. Además, nadar puede ser una cuestión de vida o muerte.



En las escenas en que Dulce mira a sus amigos tirarse al agua con algarabía o cuando observa en silencio el mar en el atardecer; pareciera que dialoga con su antagonista y tiene una especie de duelo interno que finalmente le da la valentía de enfrentarse al miedo que le produce nadar. En *Dulce* asistimos a la transformación de la protagonista que sucede cuando enfrenta sus miedos y aprende a nadar.

Con este hecho, Dulce entra a ser más activa en su comunidad, porque ya no hay temor en que participe de prácticas cotidianas como ir al manglar a 'desconchar' o buscar pianguas (moluscos comestibles). Este encuentro con su comunidad se consagra en los últimos versos que escuchamos en la voz de la protagonista, que son una especie de canto de amor al manglar.



¿DE QUÉ MANERA CREES QUE  
EL CONTEXTO EN EL QUE VIVIMOS  
DETERMINA LO QUE DEBEMOS O NO  
DEBEMOS SABER Y HACER?

## Espacio

¿Alguna vez has escuchado sobre la 'geografía creadora' en el cine? Este concepto se refiere a que el espacio que vemos en una película no siempre es real, sino que es construido por el equipo creativo para apoyar las intenciones narrativas de la película.

En el caso de *La virgen negra*, la geografía creadora está construida por tres departamentos. Guion: encargado de la escritura de la historia y de los símbolos incluidos en esta. Montaje o edición: se ocupa del orden en el que aparecen las escenas y de la duración de cada una. Dirección de fotografía: responsable de ubicar la cámara para delimitar lo que se quiere mostrar del espacio real.

Empecemos por el guion. En esta historia, el espacio del nevado del Cocuy no solo es un desafío físico para el protagonista, sino que también tiene una dimensión simbólica. El nevado es un lugar espiritual. El viaje de Belisario y el objeto enterrado que busca están profundamente conectados con la espiritualidad y las creencias campesinas en torno al nevado, donde la naturaleza y los seres humanos están estrechamente ligados.

Si pensamos el espacio de manera simbólica, encontramos que el nevado es una montaña que conecta el cielo con la tierra, donde además cae nieve 'desde arriba', como un regalo divino. Entonces, el ascenso del protagonista al nevado simboliza la búsqueda de la vida en lo divino, y en ese esfuerzo, tanto Belisario como su mujer encuentran una renovación espiritual.

Pensemos ahora en cómo influye el montaje o edición en la creación del espacio. Al incluir imágenes de la mujer y de la casa en el sueño de Belisario que sucede en el nevado,



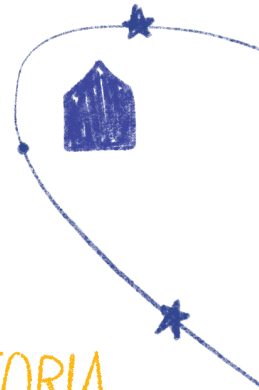


se establece una conexión entre el objeto enterrado, el nevado, la casa y el cuerpo de la mujer enferma. Todo está relacionado de una manera que va más allá de la lógica, tan solo por incluir una escena que sucede en la casa, mientras el protagonista está en el nevado.

Finalmente, desde la dirección de fotografía, la manera en que se ubica la cámara determina un arriba y un abajo que influyen en la lectura de la película. El nevado siempre está arriba, mientras que la casa de Belisario siempre está abajo. Sin cambiar la apariencia natural del lugar, el cortometraje crea un espacio que refuerza la historia, solo con establecer un 'arriba' y un 'abajo' a partir de la ubicación de la cámara.

¿HAY ALGÚN LUGAR EN TU  
BARRIO QUE CONSIDERES  
UN ESPACIO ESPIRITUAL?

¿PODRÍAS IMAGINAR UNA HISTORIA  
QUE SUCEDA ALLÍ? ¿CÓMO  
REPRESENTARÍAS ESTE ESPACIO?

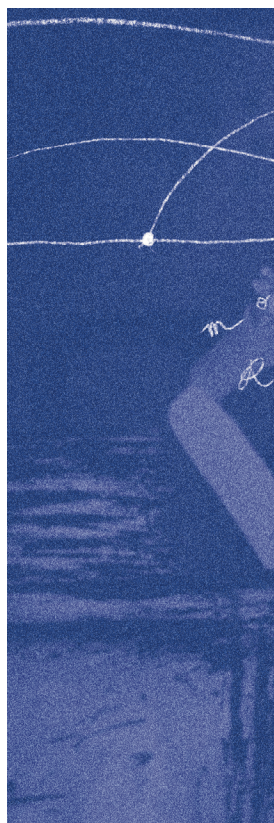


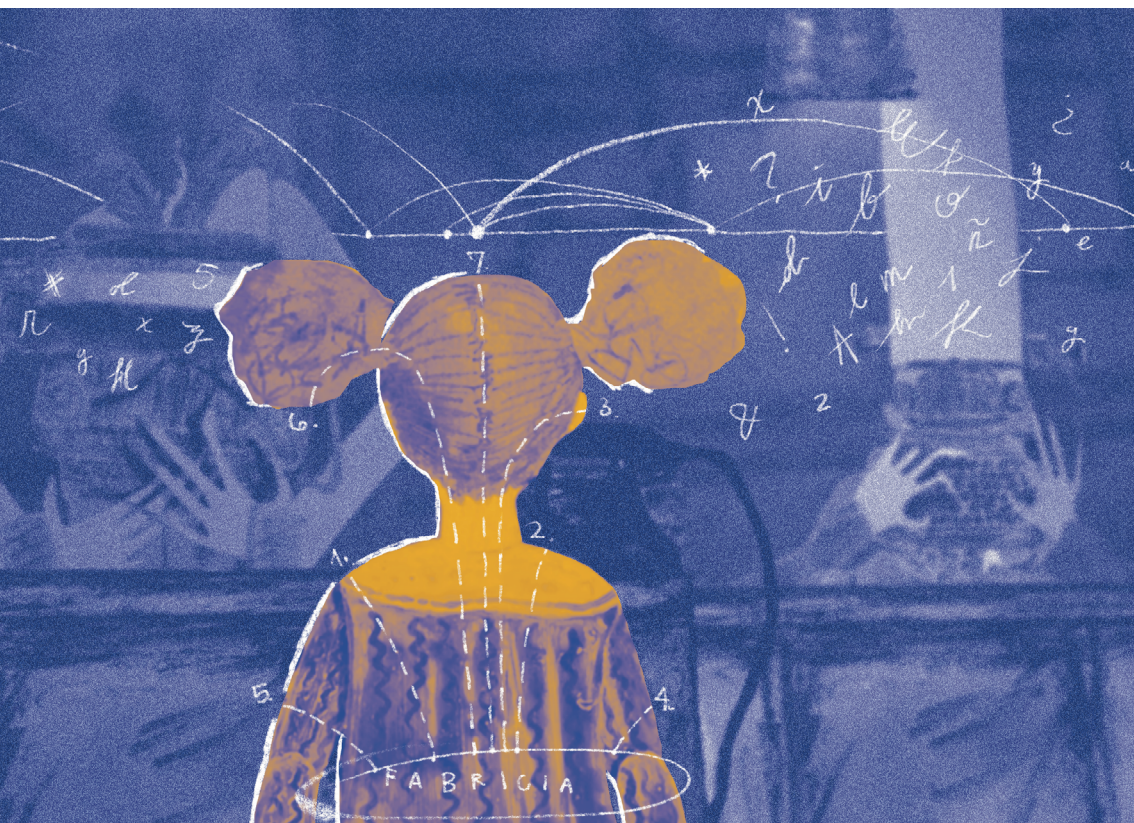


# Tiempo

El cine es un arte del tiempo. ¿Qué piensas cuando escuchas esta frase? Una de las cualidades más fascinantes del cine es la capacidad de alterar el curso natural de las acciones y, de alguna manera, dominar la corriente del tiempo. Al limitar una historia a la duración exacta de lo que vemos en pantalla, el cine nos permite jugar con el tiempo, acelerando, desacelerando o revirtiendo.

En *Fabricia* asistimos a la creación de una temporalidad diferente al curso natural de las acciones en dos formas. Por un lado, en lo técnico, la animación permite crear un universo propio de colores y formas donde el tiempo no se mide en minutos, sino en fotografías o dibujos. Cada segundo de animación está formado por un número específico de fotos que crean la ilusión de movimiento. Lo que percibimos como una acción fluida es en realidad nuestro cerebro procesando rápidamente una serie de fotos fijas, una tras





otra. Por lo general, las películas se animan a 24 fotos por segundo, pero al variar este número es posible generar movimientos que transmiten emociones diferentes.

Por otro lado, el cortometraje establece un tiempo dentro de la fábrica donde parece que la jornada de trabajo no sigue el curso de la vida; es como si el tiempo se detuviera y no pasaran las horas. O en algunos momentos es tan vertiginoso que parece imposible seguirle el ritmo.

Esta fábrica imaginaria está inspirada en las fábricas reales de la Revolución Industrial, pero tiene una temporalidad propia. La velocidad de la fábrica se percibe acelerada, imposible de seguir sin enloquecer, de hecho, la mayoría de las trabajadoras tienen dedos muy largos (no humanos) para seguir el ritmo.

Esta concepción del tiempo en *Fabricia* parte de la intención emocional de la directora, es decir, su propia concepción de las fábricas. El corto crea un limbo temporal, en el que la lucha de la niña contra las máquinas parece interminable, hasta que su imaginación encuentra una solución que rompe radicalmente con lo que parecía un ciclo sin fin.

¿CÓMO PERCIBISTE EL TIEMPO  
EN EL CORTOMETRAJE  
FABRICIA? ¿TE GENERÓ MIEDO,  
ASOMBRO O ABURRIMIENTO?

¿QUÉ OTROS LUGARES PODRÍAN  
TENER UNA TEMPORALIDAD COMO  
LA FÁBRICA DE FABRICIA?



# Lenguaje cinematográfico

El cine es un lenguaje que utiliza diferentes herramientas visuales y sonoras para transmitir un mensaje. Desde la iluminación hasta el diseño sonoro, *todo en una película cuenta*. Consideremos, por ejemplo, la dirección de fotografía de *Fieras*, un cortometraje en el que la composición de la imagen nos mantiene cercanos a los personajes. Esto se debe a que el encuadre (lo que vemos en la pantalla) privilegia los primeros planos (rostros) para hacernos sentir parte de este parche de amigos.

La paleta de color en *Fieras* apuesta por mostrar una ciudad azulada, nublada y fría, pero agradable, un poco nostálgica. Por otro lado, los colores cálidos de la casa que visitamos parecen una extensión de la calidez del personaje que vive allí, quien construye un espacio seguro para sus amigos a través del cuidado. Esta apuesta visual por mostrar un barrio periférico de una manera tan cálida permite que como espectadores habitemos el espacio de la historia, nos sintamos parte y queramos explorarlo.

No podemos hablar de la dirección de fotografía en *Fieras* sin mencionar la cámara en mano de la primera escena. ¿A qué te suena eso? Cuando se crea una obra audiovisual, se opta por ubicar la cámara sobre un soporte fijo para evitar al máximo que esta se mueva. Además de la estabilidad de la imagen, el uso de

estos soportes se origina en el hecho de que las cámaras de cine pueden llegar a ser muy pesadas. Entonces, usar la cámara en mano se refiere a quitarla de este soporte fijo para llevarla en la mano del(a) camarógrafo(a).

El uso de la cámara en mano fue una revolución tecnológica y narrativa en el audiovisual. Tecnológica, porque el constante desarrollo de este sector permitió la circulación de cámaras cada vez más livianas. Y narrativa, porque el uso de cámaras portátiles permitió crear imágenes con una mayor sensación de realidad o cercanía emocional.

En la primera escena de *Fieras*, la cámara en mano refuerza la idea de que estamos allí jugando un partido de microfútbol. Este recurso permite que la imagen tenga el movimiento del cuerpo de la persona que lleva la cámara, lo que genera una sensación de inmersión y adrenalina. Imagina que viéramos el partido desde una cámara fija ubicada en una esquina de la cancha. Esto marcaría una cierta distancia, ¿no crees? En cambio, al estar en movimiento, nos sentimos implicados en la acción.

¿QUÉ ESCENA DEL CORTOMETRAJE  
TE IMPACTÓ MÁS?, ¿HUBO ALGO  
ESPECIAL EN LA FOTOGRAFÍA QUE TE  
LLAMARA LA ATENCIÓN?



# Prácticas culturales

Las películas son oportunidades para conocer territorios, creencias y prácticas culturales de diferentes lugares del mundo. En *Dulce*, por ejemplo, nos encontramos con las necesidades de aprendizaje que tiene una persona que vive cerca al mar. Saber nadar es una condición importante para hacer parte activa de la comunidad. De este conocimiento depende la transmisión de habilidades tradicionales como la recolección de piangua o moluscos comestibles y el cuidado del manglar.

En *Fieras*, nos encontramos con un grupo de amigos (hombres) que habitan con libertad un barrio periférico

en Bogotá. Este parche es una especie de república independiente, con reglas, códigos y experiencias que solo son posibles en la comunión de un grupo de amigos. Con este parche jugamos microfútbol, montamos en bici por las pendientes de la montaña y exploramos lotes abandonados, mientras conversamos sobre la muerte, los fantasmas y el *big bang*.

Aunque el trato entre ellos a veces es agresivo –tal vez por cierta concepción de la masculinidad–, *Fieras* se sale del lugar común que muestra a los adolescentes como seres egoístas y apáticos. En medio del juego, estos chicos se muestran como seres que se cuidan entre sí, que afrontan situaciones difíciles y que construyen comunidad.

Por otra parte, *La virgen negra* nos adentra en el mundo de las creencias místicas y la brujería. En este corto, una mujer lleva nueve días inconsciente, y en lugar de acudir al médico, la solución se busca a través de un curandero que sugiere desenterrar un objeto en el nevado para que la mujer pueda sanar. Esta historia subraya la conexión profunda entre la naturaleza y la espiritualidad, una conexión en la que muchas personas aún depositan su fe.

Finalmente, *Fabricia* cuestiona las prácticas culturales relacionadas con el trabajo, especialmente en las ciudades. Al representar personajes con cabezas de máquina de escribir, el corto simboliza cómo la obsesión por la productividad puede despojar a las personas de su identidad y su capacidad de disfrutar la vida. A partir del desenlace del corto, se podría concluir que si bien trabajar es una necesidad para sobrevivir, no debería convertirse en una práctica que nos deshumanice. ¿Has pensado en qué te gustaría trabajar cuando seas mayor?





¿TE IDENTIFICASTE CON ALGUNO  
DE LOS PERSONAJES DE ESTOS  
CORTOMETRAJES?



¿CONOCES OTRAS PELÍCULAS  
COLOMBIANAS QUE HABLEN  
SOBRE NIÑOS, NIÑAS Y  
ADOLESCENTES?, ¿QUÉ TE  
PARECEN EN COMPARACIÓN CON  
ESTOS CORTOMETRAJES?



## TEMAS PARA DISCUTIR EN EL AULA

**Rituales de paso como tránsitos emocionales y vitales hacia otras etapas de la vida.**

**Relación entre el entorno que habitamos y nuestras necesidades, creencias y prácticas culturales.**

**Prácticas campesinas de sustento en regiones específicas del país, como pescar en el Pacífico o esquilar lana en Boyacá. Se puede considerar también la influencia del cambio climático en estos ecosistemas.**

ESCANEA ESTE CÓDIGO SI  
QUIERES CONOCER MÁS  
SOBRE FIERAS



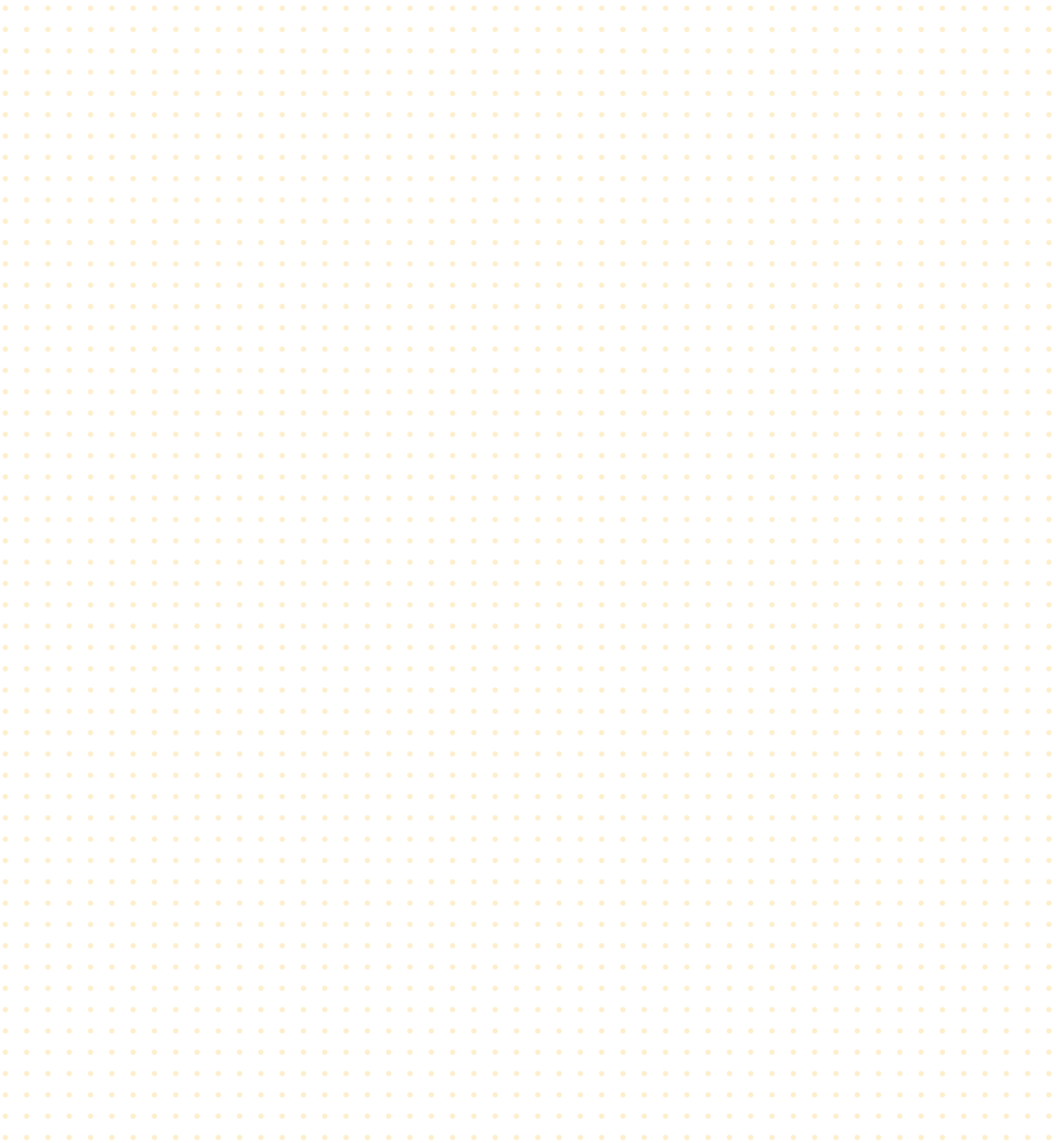
<https://bit.ly/3TXEFck>



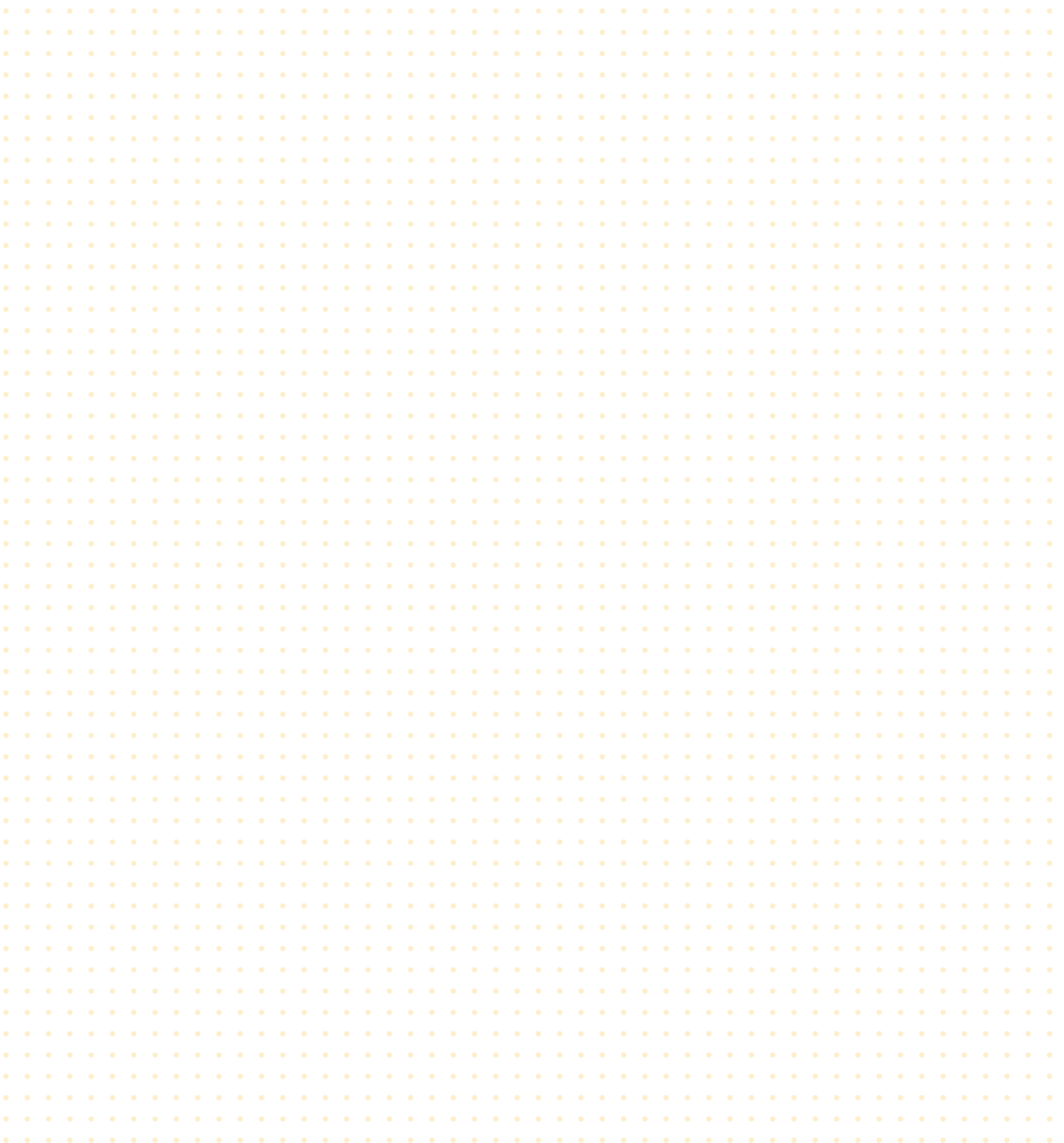
**CLASES DE PELÍCULA**

# JOVEN, CORTO Y ALOCADO

**Programa 2**



**¡Manos a la obra! Usa este lienzo para responder a las preguntas que se plantean en esta cartilla. Siéntete libre de expresarte a través de dibujos, textos, collage, etc.**



Si deseas compartir tu trabajo, etiquétanos en redes sociales como @cinematecabta y siguenos para conocer más películas



VIEW 0707

La Cinemateca de Bogotá del Instituto Distrital de las Artes - IDARTES presenta en 2024 el proyecto Clases de película, dirigido (inicialmente) a estudiantes de noveno, décimo y once de colegios públicos y privados. Con esta iniciativa se pretende acercar a los jóvenes al cine colombiano a través de un programa de 16 películas, diversas y de calidad, entre largometrajes y cortometrajes. Las historias tienen como protagonistas a jóvenes, quienes, como ellos, se ven confrontados en la vida por diversas situaciones que los retan, los transforman y los hacen diferentes.



CINEMATECA  
DE BOGOTÁ



ALCALDÍA MAYOR  
DE BOGOTÁ D.C.

INSTITUTO  
DISTRIITAL DE LAS ARTES  
IDARTES

