



Título:
*4 Ríos: Arte, tecnología e interacción para
narrar el conflicto armado en Colombia*

Autor:
Elder Manuel Tobar Panchoaga

Disponible en:
Boletín OPCA No. 9: 98-104.
Un legado difícil de asumir. Relaciones entre el
patrimonio cultural, la violencia y el
posconflicto
ISSN 2256-3199, septiembre de 2015

<http://opca.uniandes.edu.co/es/index.php/4-rios-arte-tecnologia-e-interaccion-para-narrar-el-conflicto-armado-en-colombia>





4 Ríos:

Arte, tecnología e interacción para narrar el conflicto armado en Colombia.

Elder Manuel Tobar Panchoaga
eldertobar@gmail.com

Comunicador social, productor audiovisual, director y productor transmedial especializado en tecnología y nuevas narrativas convergentes¹.



PLATAFORMAS Y EXPANSIONES DE CONTENIDO

RESUMEN

Durante los últimos 60 años Colombia ha vivido un conflicto armado en todo su territorio: masacres, atentados, ataques en todos los estratos en donde la población civil ha sido la más afectada. Así mismo, muchos de estos hechos son desconocidos por la mayoría de la población, a pesar de que los noticieros han vuelto el conflicto armado una noticia diaria y constante, lo cierto es que un ciudadano promedio desconoce las razones del conflicto, los actores armados y las consecuencias de la violencia. *4 Ríos* es un proyecto transmedial que narra historias del conflicto armado en Colombia haciendo uso de tecnología, arte e interacción. Por medio de herramientas de creación de memoria histórica, un cómic interactivo, un corto animado y una experiencia interactiva, ofrece a los usuarios nuevas formas de vivir y sentir distintas historias que retratan las consecuencias del conflicto y la violencia que ha sufrido Colombia.

Palabras clave: Conflicto armado; Memoria histórica; Transmedial; Comic interactivo

Introducción

El conflicto armado que ha sufrido Colombia en las últimas décadas ha dejado miles de víctimas y afectados tanto combatientes como civiles y a pesar de ser una triste noticia diaria en noticieros y objeto de producciones multimillonarias en novelas y películas nacionales, se sigue extendiendo

1. Desde el año 2011 desarrolla junto a la Corporación Orgánica Digital el proyecto *4 Ríos*, proyecto ganador de varios premios nacionales y reconocimientos internacionales. Actualmente es Coordinador Convergente de la franja infantil *Mi Señal*, de Señal Colombia.

en el tiempo como un largo episodio oscuro, de ataques, retaliaciones y acciones armadas indiscriminadas, orígenes, actores, motivaciones y consecuencias que el grueso de la población del país desconoce.

A lo largo de esta confrontación armada diversas iniciativas, historias y narraciones han surgido en múltiples medios de comunicación, la mayoría de veces como elementos de denuncia y de información. Documentales, novelas, películas e informes encuentran en estas piezas la forma de narrar un país en donde la violencia, la tragedia y el dolor se unen como hilos desafortunados de su existir.

En la búsqueda de reflejar y reflexionar sobre el conflicto armado desde una nueva mirada, *4 Ríos* narra historias del conflicto armado en Colombia haciendo uso de las posibilidades inmensas de la tecnología, las múltiples pantallas y las redes sociales para llegar a un público que encuentra, cada vez más en estos servicios, información y contenido de forma cercana y personal.

Eje narrativo y el eje documental

Una de las premisas del diseño de *4 Ríos* es la de acercar el tema del conflicto armado a nuevas audiencias: jóvenes usuarios de redes sociales cercanos al uso de la tecnología y consumidores de contenidos digitales. Teniendo en cuenta que en Colombia los índices de lectura son especialmente bajos, se concluyó que uno de los formatos idóneos para nuestra propuesta era el cómic. Desde allí recreamos una historia que tuviera diálogos cortos sin que se perdiera la esencia de los hechos reales que buscábamos narrar.

Aunque *4 Ríos* narra estos hechos en forma poco tradicional para la historia del conflicto armado en Colombia, se desarrollaron dinámicas para facilitar a los usuarios del proyecto la oportunidad de profundizar en las situaciones narradas. Con estas premisas diseñamos una narrativa interconectada que dividimos en dos ejes principales: el eje narrativo y el eje documental.

Así mientras el eje narrativo nos cuenta una historia ficcional basada en los hechos reales de una acción violenta, su interfaz despliega puntos interactivos que permiten al usuario acceder al eje documental

en donde se muestran contenidos de archivo, infografías, imágenes y artículos de prensa entre otros.

En la primera historia producida por *4 Ríos*, disponible en www.4rios.co, un personaje ficcional nos lleva a la zona limítrofe entre el departamento del Valle del Cauca y el del Cauca, en donde en el año 2001 se perpetró la masacre del Naya a manos de un grupo de aproximadamente 350 paramilitares.

Derivado de la anterior plataforma, el proyecto produjo un corto animado de diez minutos de duración con las mismas imágenes del cómic, así la audiencia puede experimentar la historia narrada desde el lenguaje del audiovisual y la animación.

En *4 Ríos* se exploran las narrativas transmediales y multiplataforma en donde es característico expandir el núcleo narrativo del proyecto

a través de distintos medios y plataformas para brindar distintas “puertas de acceso” a lo narrado en el proyecto. Así, dentro del proyecto se diseñó una experiencia interactiva con 3 maquetas que hacen uso de diversas herramientas tecnológicas.

La primera y la segunda maqueta mezclan la geografía de la región con marcadores de realidad aumentada, instalados en una tableta, en donde se muestra información de los grupos armados a los usuarios. Estas herramientas tecnológicas expanden la información que se muestra en la maqueta, añadiendo capas de información que con el dispositivo móvil se enriquecen y profundizan.

En la tercera y última maqueta se construyó una réplica, basada en múltiples archivos fotográficos, de la casa de una víctima en la noche en que es forzada al desplazamiento para salvar su vida. Esta pieza está rodeada



por una estructura cerrada con aberturas o resquicios para observar el interior, donde se instalaron aplicativos de audio que reproducen diversos testimonios de víctimas sobrevivientes de esta masacre. Así, si el usuario quiere ver la casa en su interior tiene que mirar por entre el cerramiento de la maqueta, y al acercarse se escucha el susurro de las víctimas narrando la historia de su desplazamiento.

De alguna forma estas piezas emergen como interpretaciones de fotografías, mapas, archivos digitales y se convierten en archivos de memoria tridimensionales que mezclan estos medios para lograr efectos sensibles en los usuarios que las manipulan.

Una plataforma clave del proyecto es el Flujo de Memoria, disponible en <http://4rios.co/elnaya/flujo/>, allí los usuarios pueden crear contenido propio en forma de gráfico, texto o sonido. El Flujo se concibió como un espacio de catarsis para el usuario, un lugar donde opinar sin la presión de la respuesta ofensiva o la estigmatización de pertenecer a cierta ideología, y más bien brindar al usuario un lienzo donde podría expresar cualquier tipo de opinión sin censura. El Flujo también responde a la creación de memoria colectiva, dinámica, participativa y emergente. La interfaz del Flujo encapsula las memorias en esferas que flotan por un espacio vacío, así se reflejan las opiniones de una parte mínima de la población, como recuerdos y murmullos que almacenan las voces de, quienes sin ser víctimas primarias del conflicto, reflejan un estado interior sensible ante la violencia.

¿Y por qué es de vital importancia el Flujo de Memoria? Por una razón simple y profunda: estamos llenos de opiniones de toda índole acerca de la violencia: académicas, investigativas, históricas, nacionales,



gubernamentales y no gubernamentales, sin embargo la voz y la opinión de un joven de 17 años qué opina sobre la violencia ¿En dónde está? El dibujo de un investigador (que no dibuja) ¿Dónde lo podemos ver? Esa respuesta es el Flujo: un lugar donde flotan pensamientos de cientos de habitantes, que muchas veces no son víctimas directas del conflicto, sin embargo también necesitan espacios donde consignar sus sensaciones respecto al conflicto, un lugar que les permita sentirse escuchados sin necesidad de ser respondidos o interpelados por sentir esto o aquello. En el futuro quizá a alguien le interese mirar qué opinaban las personas en 2015 sobre el conflicto, la guerra y la paz en Colombia y quizás pueda mirar el Flujo de Memoria y ver allí un torrente de mensajes que le sirvan de punto de partida.

Conclusiones

A siete meses desde su lanzamiento el proyecto ha atendido en sus espacios digitales a alrededor de 5.000 personas. Entre redes sociales y sus plataformas en Internet, y en las exposiciones interactivas casi a mil visitantes en distintos lugares y espacios.

Más allá del mundo digital *4 Ríos* ha encontrado una fuente de participación en sus exposiciones interactivas. Allí la tecnología ha servido de puente entre los temas complejos que aborda el proyecto y la resistencia de una audiencia que le han contado hasta la saturación, historias de la violencia y la guerra sin profundizar mucho más allá de la sangre y las muertes.

En las exposiciones los usuarios tienen la oportunidad de ver todas las plataformas del proyecto, en este recorrido al visualizar el corto o al oír las voces de las víctimas, se acercan al Flujo de Memoria y dejan un mensaje, algunos tímidos y breves, otros con más construcción formal, ya otros puramente gráficos y sensibles. Estos mensajes constituyen la razón de ser de nuestro proyecto: las voces de los usuarios que construyen poco a poco una memoria dinámica, sensible y perdurable. Una memoria que no está hoja tras hoja, si no a lo largo de un lugar donde fluye constantemente el contenido y que a la larga busca con-

vertirse en un repositorio de las voces de visitantes de distintos puntos del país y del mundo alrededor del conflicto armado en Colombia.

Todo este entramado se encuentra estructurado en el conocimiento de las posibilidades tecnológicas, si los libros fueron la expresión tecnológica de una era, herramientas como la realidad virtual, los aplicativos móviles y las redes inalámbricas son la expresión natural de este momento tecnológico. Así los usuarios buscan proyectos, ideas y herramientas que hablen en sus códigos, que les permitan participar y crear puntos de unión entre quien formula un mensaje y quien lo recibe. *4 Ríos* sigue indagando en las relaciones entre la construcción de memoria y las herramientas tecnológicas, con el pleno conocimiento que a los ciudadanos nacionales les importa vivamente este tema, y que sobretodo, necesitan nuevas formas de contarles estos hechos. En este sentido, queda mucho por hacer, analizar y trabajar, sin embargo hemos dado un primer paso en proponer, y en cierto sentido lograr, ver el conflicto armado en Colombia desde otras perspectivas, miradas y sensibilidades atendiendo a una gran cantidad de usuarios que muchas veces no tienen espacios de expresión y opinión personal, donde estamos construyendo la memoria viva de una generación que muchas veces no busca la paz porque todavía no ha comprendido las consecuencias de la guerra.