

Un equipo multidisciplinario trabaja en una innovadora propuesta para hacer pedagogía sobre la historia del conflicto: un juego para descargar en celulares.

Álvaro Triana leyó las historias de un solo tirón. Se sentó después del almuerzo y tras pasar por la primera, supo que debía leer todas las crónicas de una vez. Leyó sobre paramilitares reclutados a los siete años, sobre un militar que se pasó de bando y terminó en las Farc. Masacres, asesinatos, huidas desesperadas. Dice que ese día vio la guerra en todos sus matices. Dice que cuando terminó –el cuerpo exhausto, la cabeza aturdida– eran las ocho de la noche. Y que supo que debía ayudar a otros a comprender el estruendo confuso que es la guerra. Por eso decidió crear un videojuego sobre el conflicto colombiano. Su nombre: Reconstrucción.

Hoy, la idea que surgió esa noche es un proyecto que agrupa a doce profesionales entre artistas, diseñadores, investigadores sociales, programadores y periodistas. Lo encabeza el mismo Álvaro Triana, quien es el coordinador de desarrollo de ViveLab, un laboratorio que desde una casa al lado de la Radio Televisión de Colombia (RTVC) en Bogotá, busca “promover y crear colaborativamente proyectos de alto impacto social”.

El videojuego comenzó a gestarse después de esa lectura de las crónicas que Patricia Ayala, la directora del documental Un asunto de tierras, le había pasado al joven ingeniero de sistemas de la Universidad Piloto. En esa primera versión, una niña campesina llamada Victoria ve cómo los paramilitares matan a su abuelo en la sala de su casa. Cuando los creadores iniciales llevaban el juego a distintos organismos buscando apoyo, las reacciones eran, casi siempre, fuertes.

“Una vez fuimos a donde un funcionario de la Gobernación de Cundinamarca y cuando terminó de jugar esa primera versión, se quedó callado. Luego nos dijo: ‘Es que esto le pasó a una familia vecina mía’. Ese fue el día en el que yo dije: ‘Alto. Necesitamos reformular esto’”, cuenta Álvaro Triana.

Volvieron al punto del que habían partido en octubre de 2015, cuando comenzaron a trabajar. Una periodista de la iniciativa Rutas del Conflicto llamada Juana Callejas, y Carlos Sandoval, un profesor del Instituto de Estudios Políticos y Relaciones Internacionales (Iepri) de la Universidad Nacional se sumaron al proyecto para reformularlo.

Se presentaron a una convocatoria con la Cooperación Alemana al Desarrollo (Giz) y ganaron. Desde entonces, se han sumado el Ministerio de Tecnologías de la

Información y las Comunicaciones, la Universidad Nacional a través de ViveLab, el Centro Nacional de Memoria Histórica (CNMH) y la Organización Internacional para las Migraciones (OIM), entre otros.

En la nueva etapa, el guion y el arte se vinieron abajo. Solo quedó la convicción de que el videojuego debía contar la guerra “no como el bien contra el mal, ni de los limpiadores sociales contra las fuerzas oscuras, sino como esa experiencia humana tan complicada”, explica Álvaro Triana.

Después de revisar antecedentes en el mundo, se fue aclarando el panorama: ahora Victoria era una mujer mayor que después de muchísimos años regresa a su tierra, una parcela en el Urabá antioqueño. La pregunta de lo que queda después del retorno ronda el primer capítulo del videojuego, que por ahora está concebido sólo para teléfonos celulares.

Todavía no es claro de qué tratarán el segundo y el tercer capítulos de la historia, pero saben que además del asunto de las tierras, quieren trabajar lo que consideran un eje fundamental en los tiempos polarizados que corren: la reinserción de excombatientes. Este punto fue uno de los que más le impactó a Triana cuando leyó las crónicas de Patricia Ayala. “Los prejuicios más peligrosos son los inconscientes, los que uno no ve en uno mismo”, comenta.

Con Reconstrucción, dice Triana, buscan cuestionar a los jugadores y además sacarlos de la “burbuja” en la que viven, pues el público al que apuntan son jóvenes que habitan las grandes ciudades y que creen que el conflicto “no los afecta ni tiene nada que ver con ellos”.

“Son estos jóvenes los que están tomando decisiones y los que tomarán decisiones—explica Triana—. Los que dirigirán las empresas, los que recibirán las hojas de vida de excombatientes. Los que decidirán qué hacer con ellas. Los que, si la paz con las Farc se firma, verán nacer nuevos partidos políticos cuyos integrantes tal vez empuñaron un fusil. Él, como creador de este videojuego, busca que “se genere una empatía en ellos y una curiosidad por lo que aún está pasando (en el país)”.

Precisamente por esa necesidad de explicar, el proyecto no solo se compone del videojuego, sino que contempla la realización de tres cortos documentales y un cómic que permitan reforzar la historia. En esta segunda etapa del proyecto ha sido fundamental para ellos contar con la aprobación de quienes se verán retratados en el juego: las víctimas y los reinsertados. Por eso, se han acercado a organizaciones

como el Costurero de la Memoria para que les den su opinión sobre las escenas, el arte y el guion.

Incluso, de las mujeres que se reúnen todos los jueves a tejer las historias de sus desplazamientos o de sus hijos desaparecidos, quieren tomar elementos estéticos para enriquecer la propuesta gráfica. “Si no lo hacemos preguntándole a los directamente implicados cómo se sienten con el producto, esto no tendría sentido”, expresa Triana.

Son seis decisiones importantes que deberá tomar el usuario a medida que avanza en la historia, cada una más difícil que la anterior. En el papel de Victoria, el jugador recordará la masacre que presenció en su pueblo, la huida que emprendió después del terror. La idea es que Reconstrucción esté listo en diciembre de este año y que esté disponible para descargar en enero o febrero de 2017. Si bien Triana no espera que en una sola sentada los jugadores terminen los tres capítulos de la historia, sí espera que el relato les aclare un poco el estruendo confuso que es la guerra.

<http://colombia2020.elespectador.com/pais/reconstruccion-un-videojuego-para-entender-la-guerra>