

UN DIÁLOGO PARA ANIMAR LA EDUCACIÓN Y LA PAZ EN COLOMBIA

A DIALOGUE TO ANIMATE EDUCATION AND PEACE IN COLOMBIA

RESUMEN

Relatos de Reconciliación es una experiencia transmedia que recopila las memorias de personas que han convivido con la violencia y la guerra en Colombia. Sus historias son el guion de un largometraje animado y un documental interactivo.

Este proyecto, dirigido por Carlos Santa y Rubén Monroy, nació en el año 2015, como respuesta a la necesidad de abrir oportunidades para que los estudiantes de animación del SENA - Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica se vincularan con la industria y el desarrollo de proyectos reales, de tal manera que fortalecieran su desempeño como animadores y las empresas de la industria creativa generaran confianza en su formación.

Fue una experiencia en la que se mezcló, o mejor, reconcilió la técnica, la investigación, la expresión artística y las formas de producción comercial y experimental, con el fin de aportar en la construcción del tejido social; que orientara a los estudiantes a desarrollar un pensamiento crítico relacionado con un tema tan complejo como la guerra en Colombia.

ABSTRACT

Stories of reconciliation is a transmedia experience that collects the memories of people who have lived with violence and war in Colombia. Their stories are the script of an animated feature film and an interactive documentary.

This project, directed by Carlos Santa and Rubén Monroy, was born in 2015, in response to the need to open opportunities for animation students at SENA - Center for the Graphic Communication Industry, will be linked to industry and development of real projects, in such a way that they will strengthen their performance as animators and the creative industry companies will generate confidence in their training.

It was an experience in which it was mixed, or better, reconciled technique, research, artistic expression and forms of commercial and experimental production, in order to contribute to the construction of social fabric; which guides students to develop critical thinking related to such a complex issue as the war in Colombia.



RUBÉN MONROY LÓPEZ

MAGISTER EN ANIMACIÓN DIGITAL

Director de *Relatos de reconciliación*. Realizador desde el año 2003, Máster en animación digital, con postgrado en Motion Graphics y diseñador gráfico de profesión. Ha trabajado con productoras como Media Pro en el desarrollo de cortometrajes para cine-domo en Zaragoza, empresas de teatro como La Fura Dels Baus en Valencia, y en la producción y postproducción de imágenes en movimiento y el desarrollo de contenido en animación. En Colombia ha desarrollado varios proyectos de carácter social para las Naciones Unidas como la campaña *Lend Your Leg* y ha sido director de arte en la serie de postconflicto *Gravedad Uno* para Señal Colombia, y es docente universitario en varias instituciones desde el año 2013. Actualmente dirige el largometraje animado *Astrolabio*.

E-mail: rubenmonroylopez@gmail.com

MARTHA PÉREZ SÁNCHEZ

COMUNICADORA SOCIAL – PERIODISTA

Comunicadora Social – Periodista, especialista en pedagogía de la comunicación y medios interactivos. Experiencia en comunicación organizacional, administración de comunidades digitales, creación de contenido; formulación, gestión de proyectos, asesoría técnica en comunicación y creación de contenido, docencia en educación superior e investigación en programas de diseño, artes gráficas y contenidos digitales.

E-mail: marthiscom@gmail.com

PALABRAS CLAVE:

Modelos educativos, animación experimental, documental interactivo, tejido social, reconciliación.

KEY WORDS:

Educational models, experimental animation, interactive documentary, social network, reconciliation.

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2020.13980>

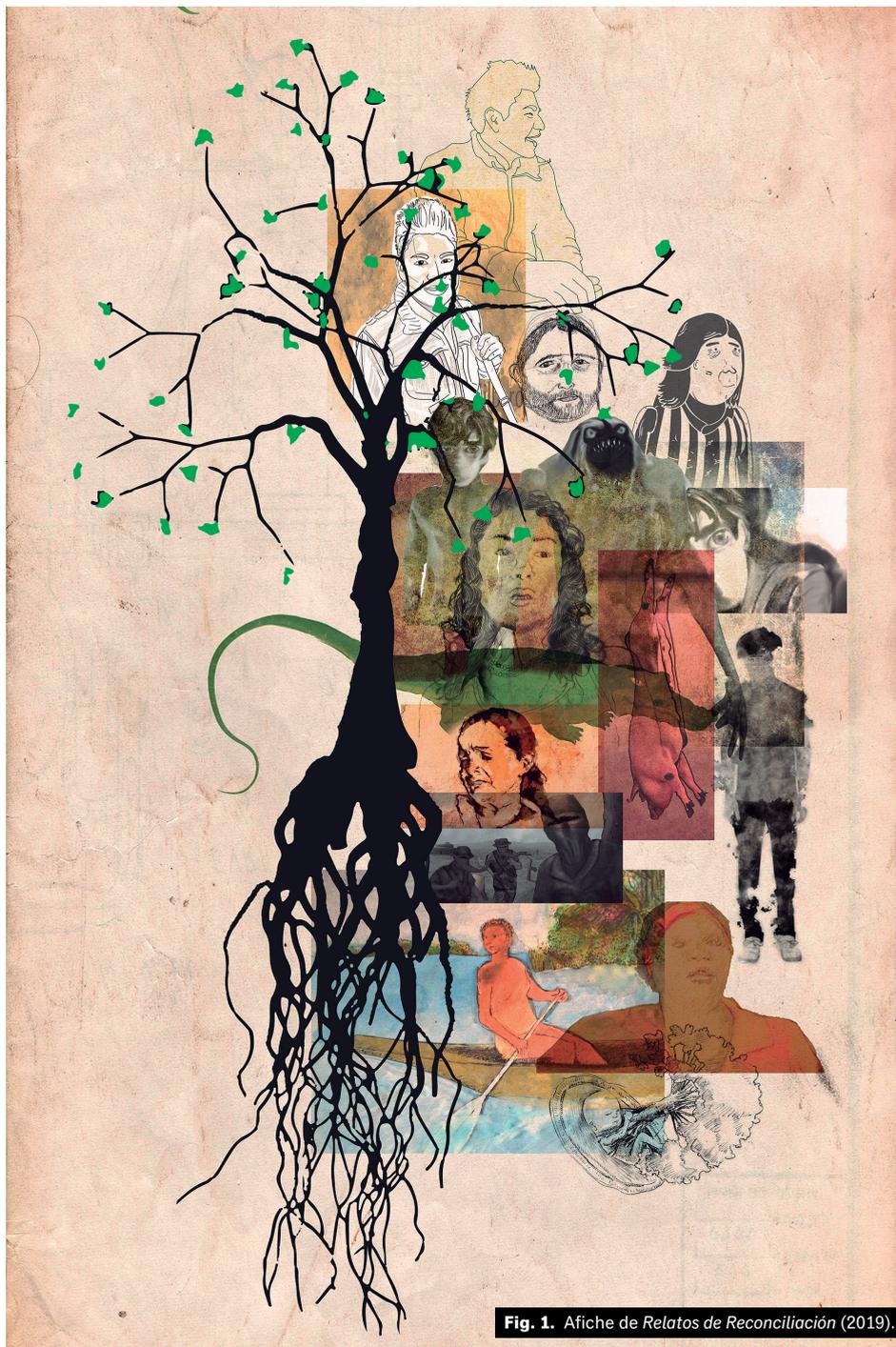


Fig. 1. Afiche de Relatos de Reconciliación (2019).

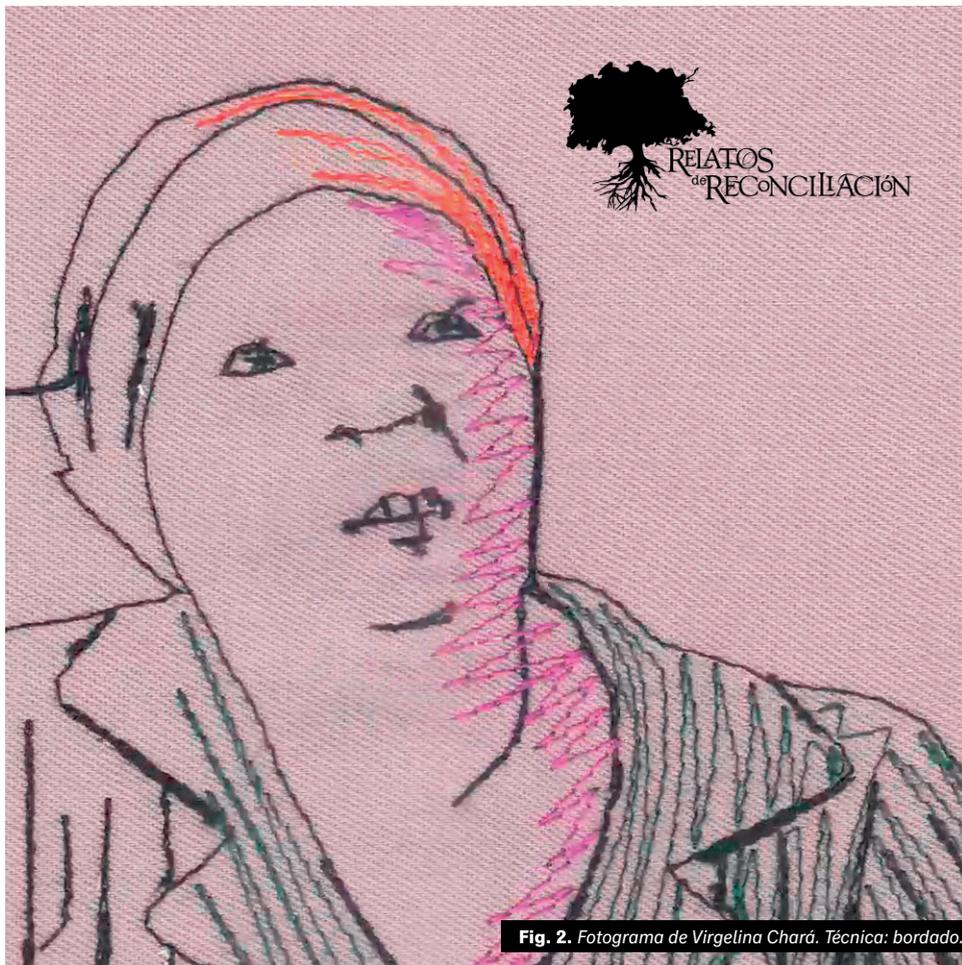
Introducción

El proyecto *Relatos de Reconciliación* fue una alternativa académica para producir contenido animado que fortaleciera las habilidades técnicas y humanas de los estudiantes del SENA en el programa de animación, abordando como temática el proceso de paz y de posconflicto en Colombia. A partir de la configuración de la técnica y el contenido, los docentes plantearon las preguntas: ¿cómo enseñar a los estudiantes animación, de tal manera que realmente puedan desarrollar habilidades técnicas, pensamiento crítico y emprendedor? Y, ¿cómo impulsar la industria de la animación desde la academia? De esta manera se encontró por medio de la animación una oportunidad para aportar a la memoria histórica del país desde un diálogo artístico, materializado en un largometraje animado y que simbólicamente aporta a la reparación simbólica de las víctimas —entendiendo el largometraje de animación como un contenedor donde se exploran el diseño, la ilustración, la ingeniería de sonido, la música y se convierte en un objeto transmedia.

Entonces, la naturaleza social de *Relatos de Reconciliación* obligó a comprender los hechos históricos del conflicto para poder establecer diferentes perspectivas y que el estudiante/realizador pudiera dar su propia interpretación responsable con los protagonistas. Inicialmente, los estudiantes recopilaban relatos de violencia de personas cercanas a su entorno. La investigación tuvo dos corrientes: una, desde el aspecto social para comprender las historias y otra, desde el arte para interpretarlas.

La institución donde se produjo gran parte del largometraje tiene como base realizar proyectos de animación, sobre todo, utilizando las técnicas de “cut out” digital y 3D. En la realización de *Relatos de Reconciliación* se partió desde entender el contexto y la humanidad de los protagonistas de las historias, para luego poder representar gráficamente e interpretar a partir de la técnica sus vivencias, teniendo como preguntas base: ¿quién es?, ¿qué perdió con la violencia? y ¿cómo ha sido su proceso de reconciliación? Entonces la técnica de cada relato fue una investigación experimental para poder representar a cada persona, por lo cual se utilizaron animaciones con arena, tierra, bordados, collage, dibujo animado, carboncillo, acuarela, “cut out”, analógica y digital, e incluso 3D y pixilación, para darle identidad, sentido y caracterizar en cada relato, su dolor y su resiliencia.

Un aspecto importante de la producción del largometraje es que permitió el trabajo colaborativo, interdisciplinar e interinstitucional, pues requirió unir esfuerzos, talentos y recursos que aportaron a la construcción del proyecto: las víctimas que compartieron sus historias y su sentir acerca de la guerra, la reconciliación y el perdón; el trabajo de cientos de personas que desde diferentes áreas aportaron al proyecto, al diseño y programación del documental interactivo; la composición de la música y su interpretación por la Orquesta Sinfónica de Caldas; y a las Organizaciones no gubernamentales (ONG) que sirvieron de puente para hacer contacto con las víctimas, entre otros.



Las alianzas que se gestaron tuvieron también dos enfoques: el primero, lograr conectar con productoras de contenido para poder fortalecer la confianza en talento y desempeño técnico de los aprendices; el segundo enfoque, para brindar herramientas, desde la experiencia y el estudio de lo social, para que el equipo de realizadores reflexionara acerca de la historia de la violencia, la guerra, el conflicto y cómo aportar a la paz y al proceso de posconflicto.

Al final se logró un largometraje compuesto por 16 relatos, realizado por más de ciento cincuenta artistas involucrados, varias ONG, el SENA, la Universidad de Caldas y la Orquesta Sinfónica de Caldas, desarrollado en cuatro años; un proyecto gigante que apostó a cambiar el esquema de formación en la animación y que podría seguir replicándose en otras instituciones académicas y ser un vehículo para transformar la cultura.

01

Contexto

1.1 El arte en Colombia y cómo vivir de él

En Colombia y los países latinoamericanos la educación es vista como una posibilidad para buscar formas de expresión del ser, para romper paradigmas, aportar con el conocimiento a la sociedad, reflexionar, desarrollar el propio pensamiento y también para incorporarse en el mercado laboral; sin embargo, los programas relacionados con las artes no ocupan una reputación importante en la sociedad: para 2015, según las estadísticas del Ministerio de Educación, los programas ofrecidos relacionados con las Bellas Artes correspondían al 4,2%, y el nivel de deserción en estas áreas es del 52,8% (Melo Bercerra et al, 2017: 75-111).

Quienes se forman como artistas se enfrentan, por una parte, a las necesidades propias de las sociedades latinoamericanas: las pocas oportunidades juveniles, la baja calidad de vida, las necesidades económicas de las familias, los elevados costos de la educación artística y los bajos cupos escolares en las instituciones de educación superior pública (ibidem, 60-85) y por otra parte, las posibilidades reales de vivir del arte, de explorar las reflexiones de las expresiones artísticas inmersas en los discursos y narrativas que tejen la cultura y moldean el pensamiento y las acciones, tanto individuales como colectivas.

Los espacios y los procesos en los que se es posible desarrollar proyectos artísticos son limitados y escasos, con relación al número de profesionales en estas áreas; además, presentan diferentes enfoques,

algunos más “independientes”, que permiten la expresión artística, la experimentación técnica, la investigación y la creación de discursos y narrativas, que conllevan a la reflexión (Cámara de Comercio de Bogotá. 2010: 11-17).

Desde el campo académico en Colombia, por ejemplo, se ha dispuesto a la institución pública SENA- Sistema Nacional de Aprendizaje- a la formación técnica y tecnológica en oficios y ocupaciones que brinda educación de forma gratuita en todo el país, para poder responder a una demanda de carácter operativo; en otras instituciones privadas también se ofrecen programas afines con diferentes posibilidades, lo que brinda una amplia gama de enfoques. Sin embargo, la animación está en una encrucijada entre proyectos con unas excelentes propuestas, pero sin recursos para ser desarrollados y otros proyectos con unos tiempos muy cortos de desarrollo que tienen un estándar aceptable en su producción, su base en la economía del sector no permite una continuidad para los profesionales a largo plazo.

Es así como desde la labor docente se planteó aportar en la profundización académica de los estudiantes, a partir de redefinir la animación. García Moreno plantea en "Redefiniendo una escuela de animación," que esta permite educar generaciones tolerantes a la diversidad, mentalidad versátil, con disposición al trabajo colectivo y crear productos con un alto valor de producción (García Moreno, 2016: 174 -188).



Fig. 3. Fotograma de "Araucaria" (nombre protegido). Técnica: carboncillo y tintas.



Fig. 4. Fotograma de "Victor" (nombre protegido). Técnicas digitales.

Entonces, la base de la enseñanza de la animación debería estar pensada de la siguiente forma: si una escuela de cine aspira a establecer el éxito económico de la animación en su país, lo que debería hacer exactamente es fomentar los aspectos “prácticos” o espirituales de la misma: la libre imaginación, la originalidad y la expresión personal (Alkabetz, 2013: 76-81);

esta es la energía que permite crecer y finalmente dar frutos al complejo organismo de la animación.

En este proyecto, los docentes sumaron a esta ecuación académica una causa que el país vive, para el aporte de la animación no solo como artilugio, sino como un artificio en el proceso investigativo.

1.2 Construir memoria es un acto político y una práctica social

La historia de Colombia ha estado marcada por la violencia y la guerra, según los registros en Colombia hay más de ocho millones de víctimas del conflicto (Cascardi et al., 2017: 2) dependiendo del gobierno de turno, han llamado a la guerra *terrorismo*, *conflicto armado* o *guerra interna*; el caso es que, por diferentes razones, campesinos colombianos, compadres, amigos, familiares con diferentes uniformes se matan entre sí.

La principal fuente del conflicto ha sido la distribución de las tierras, anteriormente por parte de familias muy poderosas, hoy en día, por intereses de grandes multinacionales, el uso del suelo para los monocultivos, el narcotráfico, la delincuencia, la falta de presencia del Estado en lugares muy apartados y la falta de oportunidades para los jóvenes, hace que la riqueza de recursos naturales de Colombia se convierta en un manto de sangre (Centro de Memoria Histórica, 2013: 21). La guerra y el conflicto en Colombia han tenido escenas desgarradoras, épocas de terrorismo, oleadas de violencia y delincuencia, secuestros, extorsión y el éxodo interno, desplazamiento, desapariciones, fosas comunes, indiferencia, miedo y sociedades totalmente fragmentadas entre el odio, las pasiones humanas y la incapacidad de solidaridad.

Desde las aulas de clase del SENA fue posible evidenciar una micro Colombia, por

cuanto cientos de estudiantes han sido víctimas directas de la guerra y el conflicto, siendo que algunos de ellos no han gozado de oportunidades o de la plenitud de sus derechos, principalmente por la situación económica del país y su índice de pobreza, y ven en las instituciones educativas una posibilidad para salir adelante.

Según los registros en Colombia hay más de ocho millones de víctimas del conflicto (De la Calle Lombana, 2019: 12), un número escandaloso que se reconoció en el aula cuando los estudiantes/realizadores empezaron a buscar historias que contar acerca de la violencia y se encontraron con vivencias de esta índole sin recorrer muchos metros: casos de mujeres violadas, personas quemadas en atentados, desplazados, campesinos que tuvieron que abandonar sus tierras por amenazas de diferentes bandos, entre otros.

Había algo de particular en todos los relatos: la necesidad de hacer catarsis, de contar y advertir. Todos querían verse representados, que su historia sirviera para que los otros ciudadanos pudieran sentir el horror y desmentir o afirmar aquella narrativa formal elaborada por la objetividad del periodismo y de la historia que juzga a los buenos y a los malos.

Justo en ese momento los *Relatos* tomaron la fuerza para construir memoria his-

tórica, entendida como: “[...] un campo en tensión donde se construyen y refuerzan o retan y jerarquías, desigualdades y exclusiones sociales, siendo una esfera donde se tejen legitimidades, amistades y enemistades políticas y sociales” (Centro Nacional de Memoria Histórica y University of British Columbia, 2013: 23).

Según el informe de *Recordar y narrar el conflicto* (ibidem, 43):

La labor de memoria histórica en este sentido va mucho más allá de la reconstrucción de los hechos como datos, o de recopilación de testimonios que verifiquen una cierta versión, puesto que se ocupa de los significados, es decir, de cómo un evento es vivido y recordado, de las maneras en que los individuos a través del tiempo revisten de sentido y valoran ciertas experiencias y las maneras cómo estas preservan y transmiten en la memoria social.

Desde el aula se buscó aportar al debate de la memoria histórica del conflicto armado colombiano para contribuir a afianzar una cultura de paz (Ramos, 2017: 24), definiendo que los proyectos que se realizarán tuvieran un aspecto social, porque desde la academia se puede generar contenido que aporte a la cultura para iniciar diálogos que permitan la discusión, la controversia y la investigación de las historias.

Se utilizó la animación documental como una herramienta didáctica de la memoria histórica, pues el documental está para explorar y aprender mientras se construye, se investiga con la cámara y el dibujo, generando sus propios resultados. Puede tener una carga de propaganda debido a los componentes sociales que denuncian en todo momento los hechos y muestra en su función de objeto la memoria histórica. Esta responsabilidad social hace que los

documentales animados muestren visibles propósitos del arte, que no son fácilmente observados, lo que requiere un esfuerzo creativo laborioso y profundo en su visión (Pinotti, 2015: 145).

Es así que como se indica en el primer principio de Grierson en los *Postulados del documental* (Grierson, 1998: 139), dice: “Creemos que la posibilidad que tiene el cine de moverse, de observar y seleccionar en la vida misma, puede ser explotada como una forma artística nueva y vital”. La animación documental aborda lo social, y genera procesos de significación que se introducen a la animación para aportar a la memoria histórica de un país; y con la animación experimental se eleva el discurso para aportar a la reconciliación social y colectiva.

Colombia ha tenido varios documentales animados que han reflejado los testimonios de la violencia, como el largometraje *Pequeñas voces*, del año 2011, de Jairo Carrillo y Oscar Andrade, en el se narran los testimonios de jóvenes que crecieron junto a la violencia. También está *Las niñas de la guerra*, una serie animada que vuelve a narrar la forma en que los niños observan la guerra y su relación con una sociedad dividida. Las dos producciones han sido patrocinadas por fondos de desarrollo y le han aportado al país una visión de cómo hablar desde el respeto y la humanidad y de cómo hacer animación para contribuir a la reparación de una sociedad.

Internacionalmente hay documentales interactivos que han narrado la problemática social de sus países y conflictos, sin la intención de juzgar a los buenos y malos, sino, que al ampliar el universo narrativo a partir de las plataformas y tecnologías brindan una visión más amplia y menos segmentada de los temas tratados. Es el caso de *The Last Hijack*, una producción de Holanda, Alemania, Irlanda y Bélgica que permite leer desde varias perspectivas el caso real de los piratas somalíes y la relación

intrínseca con los capitanes de los barcos y sus familias.

Este fue el objetivo social del proyecto: aportar a que la sociedad pueda escuchar las voces de quienes han estado en medio de la violencia, comprender la complejidad de las historias y tomar acciones para

construir una cultura mucho menos violenta, el carácter educativo permitió crear espacios para hablar y comprender el posconflicto de una manera más humana, intentando representar la vida de los protagonistas de estas historias, ver su relación a través de las posibilidades interactivas y plantear una propuesta artística en animación.

02

Desarrollo

2.1 Renderizando las habilidades

El desarrollo del proyecto fue con un equipo de estudiantes/realizadores, quienes recibieron instrucciones técnicas y formación de guion, ilustración, fotografía, comunicación, competencias ciudadanas, planteado desde el currículo del SENA, como institución tecnológica, pero desde el proyecto se

permitió una propuesta más experimental e investigativa.

Se involucraron algunas productoras que permitieran desarrollar proyectos de animación, desde las formas de producción comercial y experimental del país; así mismo,



Fig. 5. Fotograma de Virgelina Chará. Técnica: acuarela sobre vidrio.



Fig. 6. Proceso de animación en técnicas directas con carboncillo.

personajes destacados en la industria, que integraron un equipo que desarrolló a la par dos proyectos importantes: *Gravedad uno*, una serie de ciencia ficción animada en 3D, que relata el posconflicto en el espacio, y *Relatos de reconciliación*, que recopila las memorias de personas que han convivido con la violencia en Colombia, siendo sus historias el guion de un producto animado y un documental interactivo.

De esta manera se configuró una estrategia académica que desarrollara las competencias técnicas, conceptuales, teóricas, ciudadanas y humanas de los aprendices/realizadores, de los docentes, y de las productoras y expertos con quienes se produjeron los proyectos.



Fig. 7. Fotograma de “Jazmín” (nombre protegido). Técnica digital.

2.2 *Relatos de Reconciliación*

La naturaleza social de *Relatos de Reconciliación* obligó a comprender los hechos históricos de Colombia para poder establecer diferentes perspectivas y así el estudiante/realizador pudiera dar su propia interpretación responsable con los protagonistas; de tal manera, la animación no sólo fue el planteamiento desde estructuras académicas para lograr habilidades técnicas y blandas, sino que la cercanía con los actores del conflicto armado les permitió empoderarse de su rol como sujetos políticos, por lo cual se les orientó no sólo en animación, sino desde el aspecto humano, para que reflexionaran sobre el porqué de la violencia, el conflicto, la guerra y cómo se podría aportar a la paz. Pues, desde los pensum, los syllabus y las estructuras curriculares, la animación se aborda desde contenidos conceptuales y técnicos, pero no desde el aspecto social y político.

También este proyecto permitió definir la animación como un contenedor, un recipiente donde se albergan diferentes artes y son puestas en diversos objetos transmedia. Para ello, se requirió unir esfuerzos, talentos y recursos, como la composición de la música y su interpretación por la Orquesta Sinfónica de Caldas (que desarrolló un proceso académico similar al de la animación); la Universidad de Caldas; el SENA, las ONG: Asociación Minga y Fundación Círculo de Estudios Culturales y Políticos —que sirvieron de puente con las víctimas del conflicto—; las víctimas, quienes compartieron sus historias y su sentir acerca de la guerra, la reconciliación y el perdón; y cientos de personas y otras instituciones que desde diferentes áreas aportaron al diseño y programación del documental interactivo.

La metodología tuvo cuatro momentos:

Momento uno: Cada equipo de estudiantes se encargó de buscar los relatos de víctimas de la violencia cercanos a su contexto, realizar las entrevistas, analizar los datos, relacionar el relato con material periodístico y académico relacionado con el tipo de violencia, desarrollar los *concept art*, la animación y la posproducción de cada corto, además de proponer gráficamente la narrativa bajo parámetros flexibles, con la orientación del equipo de docentes y de los directores.

De esta manera los estudiantes recopilaban relatos de violencia de personas cercanas a su entorno. La investigación tuvo dos corrientes, desde el aspecto social para comprender las historias y desde el arte para interpretarlas.

Cuando los estudiantes/realizadores se acercaron a los *Relatos*, algo había de particular en todos era la necesidad de los entrevistados de hacer catarsis, de contar y advertir. Todos querían verse representados, que su historia sirviera para que los otros ciudadanos pudieran sentir el horror, desmentir o afirmar aquella narrativa formal elaborada por la objetividad del periodismo y de la historia que juzga a los buenos y a los malos; justo en ese momento los *Relatos* tomaron fuerza para construir Memoria Histórica.

En este sentido, desde el aspecto más técnico, se logró que los animadores hicieran una investigación profunda del contenido que iban a animar y que en cada fotograma se realizara con rigor técnico y conceptual que le brindara valor a la narrativa. Trabajar con estos proyectos sociales permitió que los realizadores fortalecieran su disciplina; no esa que tiene que ver con el acatar órdenes, sino con involucrarse con el trabajo. Así mismo, al posibilitar que desarrollaran su capacidad de pensamiento crítico, se les permitió conocer

diferentes puntos de vista frente al contexto histórico y social.

Momento dos: La ONG Asociación Minga, facilitó el contacto con las víctimas del conflicto armado en el departamento del Putumayo (ubicado al suroeste del país), un territorio que estuvo marcado por masacres y conflictos propios de la guerra y el narcotráfico.

Los protagonistas de estos relatos —a quienes se les cambió el nombre por protección— visitaron a estudiantes/realizadores y la sinergia fue mayor, creándose vínculos que hicieron que realizar la animación fuera un compromiso para darle voz a esa persona que había brindado su dolor y su esperanza con el propósito de no repetición y crear un relato común que permita identificar la violencia como un fenómeno universal.

En cada edición del material de las entrevistas, los estudiantes/realizadores empezaron a crear relaciones cercanas con esos relatos y tener una mirada diferente de la violencia, el conflicto, la paz y la reconciliación: sentían el dolor de los “personajes”, sentían empatía con ellos y creían que la animación que ellos construyeran podría darle voz a esa víctima o victimario, y el espectador podría tener su propia lectura y reflexión.

Momento tres: *Relatos de Reconciliación* también dio voz a los victimarios, no para justificar o juzgar, sino para escuchar y comprender de manera holística el conflicto y la guerra en Colombia. Estos relatos se realizaron de manera colaborativa con estudiantes de animación y artes, en talleres de realización, cuya motivación fue hablar del conflicto desde la creación artística, donde lo más importante no era la animación misma, sino las reflexiones subyacentes, desde el arte, la paz, el perdón, la violencia y la vida misma.



Fig. 8. Orquesta Sinfónica de Caldas

El valor significativo pudo sentirse cuando se realizaron las proyecciones de los *Relatos de reconciliación* con los protagonistas y los realizadores, que, en medio del llanto, la tensión física y la vergüenza de la violencia, se sintieron reconocidos, relacionaron la narrativa con la crueldad de su realidad y al compartirla con otros espectadores, sirvió de catarsis y de diálogo para comprender la magnitud de conflicto, desde el lado más personal y el alcance en una sociedad colombiana golpeada por la violencia.

Momento cuatro: se expandió la narrativa a la página web <http://www.relatosdereconciliacion.com>, desarrollada por Juan Camilo González, Gustavo Cárdenas y Rubén Monroy; allí, el largometraje de *Relatos de Reconciliación* brindó la posibilidad interactiva, pues cada navegación de la página es única, permite hacer relaciones entre tipos de violencia y técnicas de animación e invita a los usuarios a hacer una construcción artística y colaborativa con las imágenes animadas.

Momento quinto: Paralelamente, en la Universidad de Caldas se produjo la música con un grupo de estudiantes investigadores, dirigidos por el maestro Fabio Fuentes, quien compuso la música para la obra *Relatos de Reconciliación*, basada en las mismas historias. El *foley* se construyó mediante los sonidos incidentales de la Orquesta Sinfónica de Caldas. De esta forma se configuró la imagen y el sonido que hacen estremecer los sentidos y significar en otros lenguajes el dolor y la esperanza al mismo tiempo.

Como resultado final se logró un largometraje conformado por 16 relatos, cuya duración es de 1 hora 27 minutos, expandido en transmedia. Una experiencia académica que apostó por cambiar el esquema de formación en la animación, vinculando a actores de la industria para desarrollar habilidades técnicas, humanas y ciudadanas de los estudiantes/realizadores: una metodología que podría ser replicada en otras instituciones educativas, y finalmente una concepción de la animación como contenedor y vehículo para transformar la cultura.

Conclusiones

Este trabajo evidenció que enseñar animación desde un aspecto técnico o meramente conceptual no permite la realización de un proyecto o de un perfil de animador, sino que se requiere de las dos formas, técnica y conceptual, para que los animadores realmente puedan participar en la realización de proyectos de gran envergadura.

Relatos de Reconciliación ha sido un proyecto que, desde su naturaleza académica, ha permitido comprender que la animación requiere disciplina, organización, compromiso y necesita valerse de diferentes áreas interdisciplinarias para que sea posible su producción.

Es necesario que las instituciones dedicadas a la formación de animadores y la industria de la animación generen alianzas justas, que permitan desarrollar proyectos de los que todos se beneficien, posibilitando espacios para potenciar el talento y las oportunidades en el campo de la animación. La enseñanza del emprendimiento en los ámbitos de la animación se vuelve crucial para aportar a la economía emergente en contenidos digitales y al desarrollo de una industria sólida.

La finalidad de este proyecto fue rescatar el oficio del saber hacer, paralelo al saber

ser, donde el estudiante/realizador debía reflexionar, interpretar y crear para lograr transmitir, apoyado en la orientación de los docentes en todas las áreas del conocimiento; de tal manera que desde la academia se generó contenido artístico que al tiempo permite diálogos históricos, políticos y sociales, incentivando en los estudiantes, el equipo de colaboradores y los espectadores, reflexiones que aporten a la construcción social y cultural en un país en posconflicto.

Cabe aclarar que en ningún momento *Relatos de Reconciliación* privilegia ni justifica ningún tipo de violencia, victimario o situación; pero sí respeta los testimonios que son el guion del largometraje, con la intención de aportar a la sociedad espacios de escucha a las voces de quienes han estado en medio del conflicto, de esta manera comprender la complejidad de las historias y tomar acciones para que en Colombia haya una cultura menos violenta.

La paz en Colombia no será posible hasta tanto sus ciudadanos se permitan escuchar y entender el conflicto y la guerra, alejándose de su propia versión, para poder sentir la crudeza de los hechos que afectaron a personas y que las convirtieron en víctimas o victimarios.



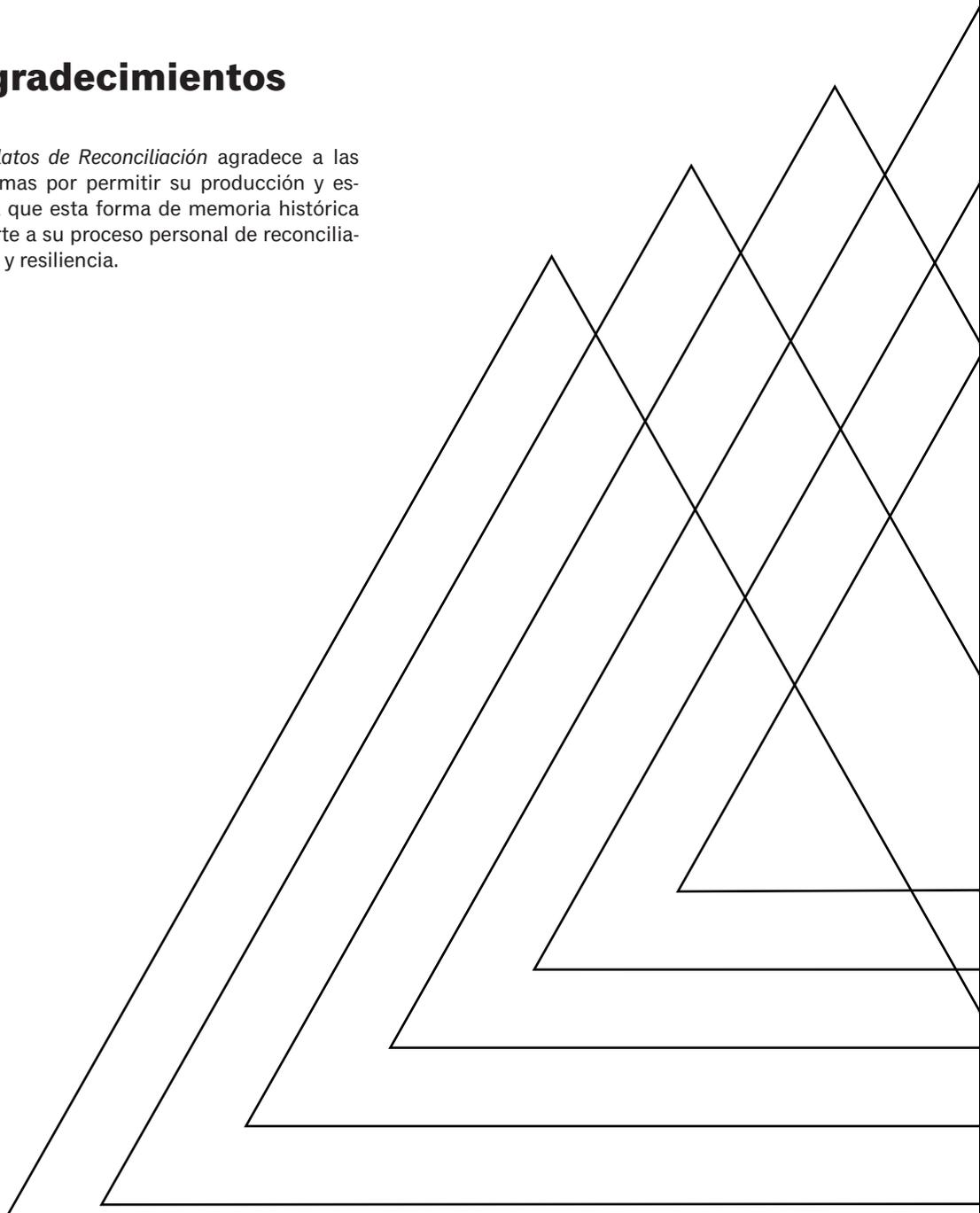
Fig. 9. Presentación de *Relatos de Reconciliación* con la Orquesta Collegium Musicum de la Universidad Nacional de Colombia.



Fig. 10. www.relatosdereconciliacion.com

Agradecimientos

Relatos de Reconciliación agradece a las víctimas por permitir su producción y espera que esta forma de memoria histórica aporte a su proceso personal de reconciliación y resiliencia.



© Del texto: Rubén Monroy López, Martha Pérez.
© De las imágenes: Rubén Monroy y Carlos Santa.

Referencias bibliográficas

- ALKABETZ, Gil, 2013. "Enseñando animación y el universo", en *Con A de animación*, n° 3, pp. 76-81.
- CÁMARA DE COMERCIO DE BOGOTÁ, 2010. *Diagnóstico y plan de acción para la industria de animación digital y videojuegos de Bogotá*, Bogotá: Cámara de Comercio de Bogotá, pp.17-11.
- CASCARDI, Elisa, HATHAWAY, Adrienne, SILVA MÉNDEZ, Jorge Luis, ORTIZ, Diana, ROUNSEVILLE, Megan, VARGAS, Juan, 2017. "Colombia puede allanar el camino hacia la paz llevando justicia hasta las víctimas del conflicto", en *LSE Latin America and Caribbean Blog* (<https://blogs.lse.ac.uk/latamcaribbean/2017/04/05/colombia-puede-allanar-el-camino-hacia-la-paz-llevando-justicia-hasta-las-victimas-del-conflicto/> [acceso: julio 2019])
- CENTRO NACIONAL DE MEMORIA HISTÓRICA, 2013. *¡Basta Ya! Colombia: memorias de guerra y dignidad*, Bogotá: Imprenta Nacional de Colombia.
- CENTRO NACIONAL DE MEMORIA HISTÓRICA & UNIVERSITY OF BRITISH COLUMBIA, 2013. *Recordar y narrar el conflicto. Herramientas para reconstruir la memoria histórica*, Bogotá D.C.: Imprenta Nacional de Colombia.
- DE LA CALLE LOMBANA, Humberto, 2019. *Revelaciones al final de la guerra. Testimonio del jefe negociador del gobierno colombiano en la Habana*, Bogotá D.C.: Penguin Random House Grupo Editorial S.A.S.
- GARCÍA MORENO, José, 2016. "Redefiniendo una escuela de animación", en *Con A de animación*, n° 6, pp. 174-188.
- GRIERSON, John, 1998. *Postulados del documental. Textos y manifiestos del cine*, Madrid: Cátedra (<http://www.catedras.fsoc.uba.ar/decarli/archivos/Te2tex.html> [acceso: septiembre 2019]).
- MELO BECERRA, Ligia Alba, RAMOS FORERO, Jorge Enrique, HERNÁNDEZ SANTAMARÍA, Pedro Oswaldo, 2017. "La educación superior en Colombia: situación actual y análisis de eficiencia", en *Revista Desarrollo y sociedad*, volumen 78, 2017, pp.75-111.
- PINOTTI, Luciana, 2015. "La animación no ficcional. Un análisis sobre la construcción del sentido en el documental animado *Vals con Bashir*", en *Cine Documental*, n° 12, 2015, pp. 142-168.
- RAMOS PÉREZ, Juan Carlos, 2017. *Enseñanza y aprendizaje del conflicto armado en Colombia. Prácticas docentes y conocimiento escolar* (Tesis de doctorado), Bellaterra: Universidad Autónoma de Barcelona.