

X Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2013.

Memorias 3d interactivas de la Esma. Nuevas narrativas.

María Jazmín Ohanian y Martín Malamud.

Cita:

María Jazmín Ohanian y Martín Malamud (2013). *Memorias 3d interactivas de la Esma. Nuevas narrativas. X Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-038/13>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

Mesa 1. Memorias y representaciones del pasado reciente

Título: “Memorias 3d interactivas de la Esma. Nuevas narrativas”

Autores: Ohanian, María Jazmín (Universidad Nacional de San Martín)
Malamud, Martín (Universidad de Buenos Aires)

No es una tarea simple encontrar huellas materiales en la Ciudad de Buenos Aires que den cuenta de la última dictadura militar ya que no hay rastros que visibilicen las acciones represivas ni hay un paisaje urbano que dé cuenta de los modos y las prácticas clandestinas con las que operaron las Fuerzas Armadas. Basados en fuentes históricas periodísticas; fuentes orales y en testimonios de sobrevivientes, la reconstrucción tridimensional de espacios físicos (algunos modificados, otros ya inexistentes) permite la creación de un no-lugar donde es posible articular diversos relatos y crear así, un espacio de crítica y reflexión.

El caso: La Escuela de Mecánica de la Armada (Esma)

El Centro Clandestino que operó en la Escuela de Mecánica de la Armada funcionó desde el inicio del golpe de Estado en 1976 hasta fines del año 1983 convirtiéndose en uno de los más grandes y activos espacios donde secuestraron y torturaron a más de 5.000 personas. El predio en su totalidad, destinado también a la formación de oficiales, estuvo a cargo de la Marina, del Grupo de Tareas (GT) 3.3.2 y también fue utilizado por otras fuerzas como Comandos de la Aeronáutica, la Prefectura Nacional Marítima, el Servicio de Inteligencia Naval y otros grupos policiales y militares. El Casino de Oficiales es el espacio más emblemático del Centro: aquí estaban las salas de tortura, las oficinas de inteligencia, los dormitorios de los oficiales, el depósito de bienes saqueados, la maternidad clandestina y el sector donde mantenían inmóviles y tabicados a los secuestrados.

EL PROYECTO

El proyecto que presentamos aquí tiene su origen en la necesidad de de-construir y problematizar experiencias y subjetividades de nuestro pasado en un nuevo mundo educativo donde los usos de la tecnología deben ser considerados prioritarios. En esta ocasión, hemos seleccionado el caso de distintos Centros Clandestinos de Detención, Tortura y Exterminio (CCDTyE) durante la última dictadura cívico-militar para introducir el formato del 3d en los procesos de aprendizaje. El ámbito físico donde esos Centros existieron en muchos casos ya no existe y en otros está notablemente modificado. La reconstrucción de dichos ámbitos en base a lo existente actualmente y fundamentalmente en base a los testimonios de sobrevivientes es un aporte a la construcción (y de-construcción) de la memoria y la revisión crítica de nuestro pasado.

Esta herramienta en particular se trata de la reconstrucción 3d interactiva del Casino de Oficiales de Esma y su entorno, el CCDTyE más emblemático de los que existieron en aquella época. A partir de visitas al lugar, y sobre todo a partir del testimonio de sobrevivientes, hemos realizado una reconstrucción de los espacios, mobiliario, ambientación e iluminación. Los sectores realizados son el

exterior del predio, el sótano, la planta baja llamada también el Dorado, Capucha, Pecera, Capuchita y el centro del tercer piso. Recorriendo estos sectores se pueden comprender mucho más acabadamente las características de los medios represivos utilizados.

La elección de un medio tecnológico moderno, tal como lo es el 3d interactivo propio de los videojuegos para dicha reconstrucción, nos parece adecuada objetivamente pues este medio permite una experiencia audiovisual inmersiva en el espacio reconstruido. Además, desde un punto de vista cultural, es un medio extremadamente natural para las generaciones más jóvenes, quienes son los destinatarios protagonistas de este material. Creemos que este formato utilizado para el diseño de nuevos contenidos educativos, puede ser un puente necesario en los nuevos procesos de aprendizaje del siglo XXI, donde la tecnología no puede pensarse separada de la vida misma.

El proyecto de reconstrucción 3d interactiva del Casino de Oficiales de Esma permite un recorrido virtual en primera persona por ese espacio tal como fue durante 1977, según testimonio de sobrevivientes, y ofrece una experiencia integral en relación al tema, lo que implica un abordaje que involucra una multiplicidad de medios y formatos:

Testimonios de sobrevivientes: Estos testimonios audiovisuales se activan automáticamente durante el recorrido describiendo situaciones vividas, anécdotas e historias de lo que ocurría en los distintos ambientes con las voces de los sobrevivientes. También se pueden consultar independientemente del recorrido interactivo.

Material de época: en el recorrido se incluyen una serie de objetos interactivos que podrán ser activados por el usuario. En todo el edificio, se pueden encontrar televisores, radios, diarios, revistas y otros objetos de época para acceder a diverso material: propaganda política, publicidad, secuencias de programas de radio y tv, notas periodísticas, etc.

Los inicios

La idea de realizar esta herramienta surge ante la observación de un trabajo impulsado por la Secretaría de Derechos Humanos de reconstrucción 3d no interactiva del CCDTyE Atlético que resulta impactante por el uso del medio (y aun más con la suma de la interactividad) por ser muy adecuado para la comprensión y la vivencia de esos espacios. Éste, permitía un abordaje a la temática muy distinto del provisto por un texto o un testimonio audiovisual convencional ya que producía un efecto de "realidad" notable que se debía profundizar. Pesando en la posibilidad de aprovechar esta experiencia, se planteó la idea de armar una nueva herramienta fortaleciendo la gráfica, la investigación y la producción audiovisual en general. A su vez, se decidió que era mucho más interesante realizar un proyecto interactivo que una animación convencional y eso modificó en ese momento, el abordaje tecnológico.

Respecto a la formación del primer equipo de trabajo, se realizó una convocatoria entre ex-alumnos de la materia "Animación por Computadora" que dicta Martín Malamud en la Facultad de Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires y se armó así, un equipo numeroso de estudiantes y profesionales

dispuestos a participar. Luego, se constituyó el grupo DAEV (Diseño y Animación de Espacios Virtuales) como espacio de Investigación y Desarrollo en el ámbito de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de UBA, a partir del proyecto SI HyC 12 con el objetivo de realizar reconstrucciones virtuales interactivas de espacios significativos desde el punto de vista social e histórico.

A partir de un proceso de investigación y producción, se concluyó una versión que fue presentada en varios eventos sobre la temática, y sobre todo, fue usado como apoyo al testimonio de Ana María Careaga y al alegato final de Luis Zamora, durante el juicio Esma I.

Ante la evaluación de la primera versión tuvimos los siguientes resultados: logramos la concreción de una versión que incluía una reconstrucción completa del Casino de Oficiales (exterior e interior) donde se presentaba la estructura general y un primer acercamiento a la ambientación y el mobiliario; confirmamos la eficacia del medio elegido como forma de abordaje a la temática a partir de su presentación en distintos ámbitos; y re-valorizamos la herramienta ante el uso en el juicio. También evaluamos una serie de temas a corregir: desde el punto de vista técnico, la imposibilidad de tener esta versión "on line" y desde el punto de vista conceptual, el hecho de que se limitara a la reconstrucción edilicia, hacia que el abordaje fuera más frío y menos integral de lo que hubiéramos querido. A partir de allí, nos planteamos la realización de una nueva versión que corrigiera estos aspectos y que considerara fundamental su inserción como herramienta educativa en los nuevos procesos de enseñanza.

El desarrollo profesional

A partir de la experiencia de la primera versión, y del apoyo del Instituto Espacio para la Memoria para realizar una versión más completa, hicimos un trabajo de rediseño para definir qué parecía adecuado modificar y agregar a la nueva versión. Definimos y fundamos un equipo laboral denominado "Huella Digital" basado en 3 áreas de trabajo:

Área Audiovisual. Considerando que el eje principal del proyecto fue la realización 3D interactiva del Casino de oficiales de la ESMA como herramienta educativa, es importante destacar que desde un principio se buscó interdisciplinariamente la manera de completar y complejizar el recorrido. El objetivo era ir un paso más allá: que el recorrido 3D se convierta en un documental interactivo. Para lograr este objetivo experiencial se trabajaron en 2 ramas: por un lado se realizó una búsqueda de material gráfico y audiovisual histórico (diarios, revistas, programas de tv, declaraciones en audio y fotos de la época) con el objetivo de darle un marco a la reconstrucción arquitectónica, graficando la mirada de la prensa, las campañas publicitarias, los medios partidarios, etc. Y por el otro lado, se creó un equipo documental que entrevistó a una decena de sobrevivientes con la búsqueda de humanizar el recorrido, agregando historias de vida a través de las descripciones de estos mismos sobrevivientes.

Área 3d. El equipo de trabajo utilizó un engine llamado Unity 3d, que se usa para el desarrollo de juegos y otros proyectos interactivos. Este engine permite incorporar distintos tipos de elementos: modelos 3d, texturas, elementos gráficos, sonidos, imágenes, videos; y construir a partir de todos ellos un recorrido interactivo como el que se presenta.

Área Investigación. Considerando la multiplicidad de actores y de narrativas sobre los usos del ex - CCDTyE, el trabajo de investigación se basó en la búsqueda y análisis de una variedad de fuentes orales, escritas y gráficas que generaron un corpus discursivo útil para la reconstrucción 3d interactiva del Casino de Oficiales, así como también para la producción de las entrevistas.

VERSION ACTUAL

La versión actual agrega al recorrido interactivo de la reconstrucción los siguientes elementos:

- Se completó la ambientación con una gran cantidad de muebles y objetos diversos que permiten comprender mejor la actividad desarrollada en cada sector.
- Se agregaron descripciones de los ambientes y los objetos que se presentan.
- Existen ahora en el recorrido objetos interactivos que al activarse permiten ver material de época que enriquece la experiencia.
- Se agregaron testimonios de sobrevivientes que tienen relación con algún ambiente dentro del recorrido y que se activan al ingresar a dicho ambiente.
- En forma independiente del recorrido interactivo, se agregaron materiales diversos que suman a la contextualización de la época y a las situaciones descriptas, tales como un corto en 3d que explica los diversos cambios edilicios sucedidos en el Casino de oficiales para contrarrestar las denuncias en el exterior.

Además desde el punto de vista técnico, esta nueva versión está optimizada para hacer posible su visualización on-line. Pensamos, a su vez, que los agregados realizados hacen de nuestro proyecto un medio muy interesante como abordaje a la temática para el público en general, y en particular para los jóvenes a quienes este abordaje tecnológico resulta muy natural.

Actualmente estamos iniciando un trabajo análogo al realizado, en otros centros significativos que funcionaron en la Ciudad de Buenos Aires en aquel período. A partir de esta experiencia, seguiremos aportando con esta metodología, nuevos proyectos que ameriten este tipo de abordaje innovador.

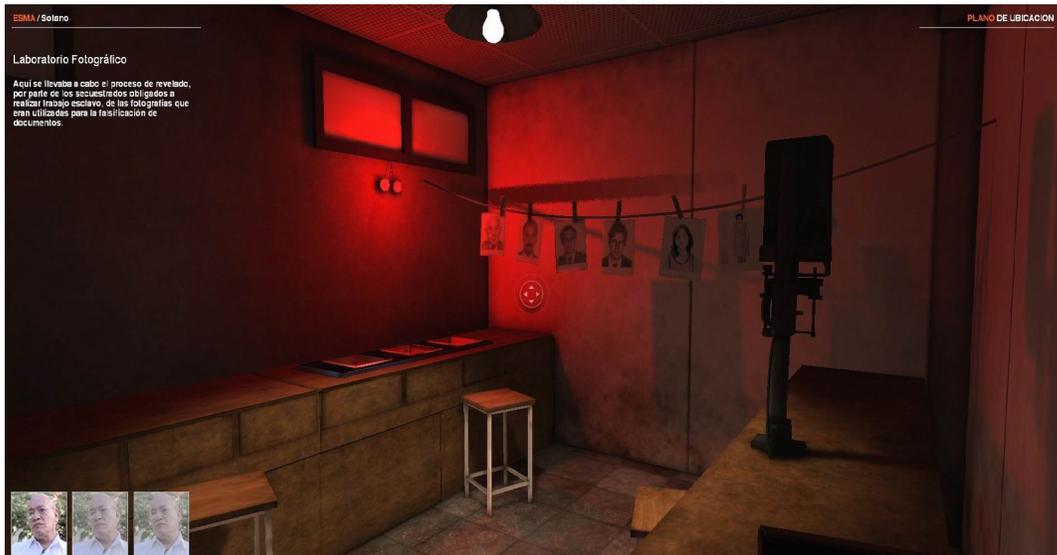
A continuación presentamos algunas imágenes del proyecto:



Exterior del Casino de Oficiales – Reconstrucción 3d realizada por “Huella Digital”



Sótano del Casino de Oficiales. - Reconstrucción 3d realizada por “Huella Digital”



Laboratorio fotográfico ubicado en el Sótano del Casino de Oficiales. - Reconstrucción 3d realizada por "Huella Digital"



Comedor ubicado en el Sótano del Casino de Oficiales. - Reconstrucción 3d realizada por "Huella Digital"

Reflexiones finales

Esta es una herramienta educativa que propone al espacio como materialidad ineludible para interpelar los sucesos del pasado. Creemos que los objetos se definen con los sentidos que los actores sociales disputan, imprimen y construyen sobre ellos y es por eso que el edificio, la silla y la lámpara no son significativos en sí mismos si no forman parte de un discurso o de una mirada que los contemple como soportes o huellas de prácticas. Encontramos en las voces de los sobrevivientes una intencionalidad subjetiva cargada de sentidos por la experiencia personal de cada uno de ellos y con una validez de "haber estado ahí" para dar cuenta de sus historias en ese lugar y de esos objetos que interpelan al

destinatario desde un enriquecedor e incómodo lugar. Desde ese lugar, la lámpara y las sillas toman sentido y cuentan, junto a las palabras de los sobrevivientes, una historia. No damos cuenta de La Historia, sino que intentamos sumar un puente tecnológico para seguir reflexionando e investigando otros matices en otros discursos de otras historias.

Bibliografía utilizada

- Birle, Peter; Carnovale, Vera; Gryglewski, Elke y Schindel Estela (comps.) (2010) *Memorias urbanas en diálogo: Berlín y Buenos Aires*. Buenos Aires: Editorial Buenos Libros
- Catena Da Silva, Lucila (2001). *No habrá flores en las tumbas del pasado. La experiencia de la reconstrucción del mundo de los desaparecidos*. Buenos Aires: Ed. Al Margen
- Friedlander, Saul (2007) *En torno a los límites de la representación. Los nazis y la "Solución Final"*, Buenos Aires. UNQui.
- Kaufman, Susana Griselda (2006). "Lo legado y lo propio. Lazos familiares y transmisión de memorias". En: Jelin, Elizabeth; Kaufman, Susana. *Subjetividad y figuras de la memoria*. Buenos Aires: Editorial Siglo Veintiuno.