XV Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2023.

El juego: desde la experiencia lúdica a la experiencia genocida.

Leandro Elias.

Cita:

Leandro Elias (2023). *El juego: desde la experiencia lúdica a la experiencia genocida. XV Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: https://www.aacademica.org/000-025/486

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es.

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*.

1-El juego: desde la experiencia lúdica a la experiencia genocida[1].

2- Introducción

En esta ponencia se presenta el inicio de un preproyecto de investigación que se pregunta por cómo fue y qué función cumplió el juego al interior de los centros clandestinos de detención[2] ESMA e isla el silencio.

El origen de esta pregunta inicial surgió en las lecturas realizadas para la elaboración del trabajo final del seminario "Sistema de campos de concentración en Argentina" de la carrera de sociología de la Universidad de Buenos Aires. La búsqueda de la palabra "fútbol" en los fundamentos de la causa ESMA unificada derivó en una declaración en la que se aseguraba que, en en ese CCD, detenidos eran obligados a jugar dicho deporte contra los victimarios en dos equipos denominados "legales" e "ilegales"; esto llevó a preguntarse por este tipo de prácticas al interior de los espacios concentracionarios, comprendiéndolas dentro de la destrucción de la identidad subjetiva y de la identidad grupal de las personas detenidas (Feierstein, 2016) y, por tanto, como un elemento al servicio de las prácticas sociales genocidas (Feirestein, 2011).

En ese mismo contexto la lectura de "Poder y desaparición. Los campos de concentración en Argentina" (Calveiro, 2019), libro basado en la tesis doctoral de la autora, complementó dicho interrogante. En él se relata un testimonio en el que una maestra secuestrada fue obligada a jugar al chinchón por/con su victimario luego de ser torturada. Esto condujo a la pregunta por la relación entre el juego y la tortura más allá del aspecto físico. Pero, en el mismo libro también se muestra una dimensión distinta de estas prácticas en los espacios concentracionarios, en él se asegura que según el CCD en el que estuvieran secuestrados o secuestradas, y de quien fuera la guardia, podían realizar objetos con miga de pan, jugar cartas (hechas de papel) en silencio o partidas mentales de ajedrez con quienes compartían calabozos. En base a esto la autora afirma que el juego y la risa, al igual que el trabajo, fueron modos que las personas ilegalmente detenidas tuvieron para defenderse del arrasamiento pretendido por el centro clandestino de detención. Esto dio lugar al interrogante por la relación entre el juego, la resistencia y la solidaridad.

En paralelo surgieron preguntas vinculadas al proceso de (re)humanización a partir del juego. Para Calveiro (2019) los CCD buscaban deshumanizar a las personas secuestradas, lo que paradojalmente también conducía a la deshumanización del victimario, quien, por ese motivo, necesitaba generar una ilusión reparadora. Al mismo tiempo, la cercanía que supuso el cautiverio con los represores condujo a una (re)humanización de la otredad, situación que

[1] Una versión preliminar de esta ponencia fue presentada en el "XIV Seminario Internacional Políticas de la Memoria"

[2] Se utilizará centro clandestino de detención, CCD y espacio concentracionario de modo indistinto.

sirvió a las personas secuestradas para relativizar el poder que se ejercía sobre ellas; por esta razón surge el interrogante sobre qué lugar ocupó el juego en este proceso.

Estudios sobre el juego en los campos de concentración y en los CCD

Las preguntas mencionadas en la introducción fueron las primeras inquietudes que dieron lugar a lo que actualmente es un preproyecto de tesis de maestría. Una vez planteadas el paso siguiente fue buscar antecedentes de investigación que hayan estudiado el juego en el contexto de centros clandestinos de detención o de campos de concentración. Se encontraron dos investigaciones[3] que trabajaron esta temática en el contexto de la guerra anglo-boer: una sobre los campos de concentración y otra sobre los campos de prisioneros. Ambos trabajos realizados por Van der Merwe y sistematizados y comparados en un ensayo posterior titulado *"Sport in Captivity During the Anglo Boer war, 1899 y 1902"* (2005). Las preguntas que el autor buscó responder fueron ¿cuál era la necesidad de los hombres de realizar actividad física en ese contexto? ¿qué efectos tuvo el área geográfica en sus actividades físicas? ¿qué influencias tuvieron las personas que no eran boer sobre los deportes y los juegos practicados en los campos? (esta refiere únicamente a campos de prisioneros de guerra) ¿qué influencias tuvieron las autoridades del campo? ¿qué deportes y juegos eran practicados? ¿que significaron para los habitantes de los campos? ¿fue la guerra un instrumento de cambio social y cultural en relación al juego y al deporte? en caso de que si ¿en qué medida lo fue?

El autor concluyó que para para comprender la necesidad de realizar actividad física durante el cautiverio es necesario considerar el contexto del campo: amenazas a la vida, a la salud, malestar debido al dolor, aburrimiento, ociosidad forzada, falta de gratificación sexual, movilidad restringida, cansancio, mala alimentación, los caprichos de la impredictibilidad de los comportamientos de las autoridades del campo, entre otras.. Aseguró que en esas condiciones los juegos y los deportes fueron ambos importantes para mantener su "espíritu" vivo, ya que sirvieron como instrumento para combatir el estrés asociado con el cautiverio. Acerca de las prácticas realizadas sostuvo que dependían de dos cuestiones una era la situación geográfica, la otra si era campo de prisioneros o campo de concentración; en los primeros eran juegos de distintos países[4]; en los segundos solo se podían practicar deportes ingleses, estos eran motivados por las autoridades y tenían por fin un imperialismo cultural que logró, incluso, que niños boer hablaran inglés mientras jugaban.

Para el caso argentino no se encontraron investigaciones que estudien directamente esta temática. Además del texto de Calveiro (2019), citado en la introducción de esta ponencia, solo uno de los trabajos hallados hasta el momento tomó al juego como una dimensión de la

[3] De las dos investigaciones se pudo acceder solo a una (1998), a la otra se tuvo acceso indirecto mediante una publicación del autor que compara sus dos trabajos (Van der Merwe, 2005).

[4] Existieron combatientes de otras naciones, como por ejemplo alemanes, que lucharon para los boers.

vida cotidiana a ser analizada; en él Cataldo Díaz (2020), quien estudió las interacciones entre las personas ilegalmente detenidas en el CCD Olimpo entre agosto de 1978 y enero de 1979 describió la existencia de partidas de ajedrez, dominó, juego de cartas, cantos, chistes, obras de teatro escritas y actuadas, trucos de magia y el sarcasmo como formas de humor y alegría que le sirvieron a las personas detenidas para preservar su integridad psíquica.

Por otro lado, Minsburg (2015) dio cuenta del juego, pero entre represores. El autor estudió la memoria sonora de las personas detenidas en el centro clandestino de detención El Atlético; en su trabajo sostuvo que quienes estaban en cautiverio escuchaban el sonido de una pelotita de ping-pong que fue interpretado, por parte de algunas personas privadas ilegalmente de su libertad, como un acto de crueldad en el que se contrastaba su sufrimiento con la diversión de los victimarios.

3-El juego y la experiencia lúdica

Para una mejor comprensión de la situación problemática que da origen a este preproyecto de tesis de maestría es necesario mencionar que se entiende por juego: este es un término polisémico que refiere a distintas prácticas (Pavía, 2000) como la mancha, los deportes, el ajedrez, la ruleta rusa, entre otras. Según Skretchmar (2006) para su entendimiento hay que desligarlo de la experiencia lúdica que puede, o no, estar presente al jugar[5]. Lo lúdico puede ser estimulado en diversas actividades, el juego es solo una de ellas, otras pueden ser las relaciones sociales, la lectura o algunas conversaciones. Si hay algo que lo caracteriza es la libertad de elección por parte de las personas para participar o no hacerlo (Skretchmar, 2006) y su existencia solo es posible en contraste con otras prácticas no placenteras (Suits citado en Skretchmar, 2006); frente a las cuales tendría la particularidad de funcionar como una catarsis “terapéutica” (Pavía, 2000).

Esta conceptualización permite entender al juego en sus dos dimensiones al interior del CCD: la destructiva y la de resistencia. De este modo, se busca estudiar no solo el núcleo duro del poder, sino también lo que se le escapa (Calveiro, 2019) de modo tal de contribuir a la reconstrucción de la memoria desde las prácticas sociales genocidas, pero también desde la solidaridad y la resistencia de las personas detenidas.

4-Algunos interrogantes

Como ya se mencionó, esta presentación es el inicio de una tesis de maestría que está aún en proceso de construcción de su problema de investigación. Algunas de las preguntas que fueron surgiendo son sobre: como fue el juego (con y sin práctica lúdica) en los CCD, que se

[5] Si bien el autor utiliza dicha distinción para referir a la posible ausencia de lo lúdico en las competencias deportivas, para este preproyecto se toma dicha diferenciación para el estudio del juego dentro del CCD

jugaba, como lo jugaban, en dónde lo jugaban, con que lo jugaban, quienes y con quienes lo jugaban, quien motivaba su práctica, que lugar tuvo en el reconocimiento del otro o la otra, en este sentido, como se relacionó con la deshumanización y la rehumanización de las personas detenidas y de los victimarios, cómo se vinculó con el enfrentamiento al arrasamiento buscado por el CCD, como con la sensación de vida y de muerte, con la resistencia y con a la represión, como se articuló con la "productividad destructiva" (Feld y Franco, 2019)[6]; como se vieron modificados los roles de los victimarios y qué significados le atribuyen las personas detenidas a esas prácticas bajo el poder del centro clandestino de detención.

5-Un primer acercamiento a las fuentes

Se realizó un primer acercamiento a las fuentes a través del análisis de los fundamentos de las sentencias del juicio conocido como "Causa ESMA unificada". Estos documentos describen una serie de situaciones que involucraron la participación de detenidos y represores en actividades que pueden ser catalogadas como juegos. Entre ellas se encuentran actos de simulación de fusilamiento, que algunos detenidos interpretaron como un tipo de juego de parte de los represores[7]. Además, se relatan casos en los que los victimarios jugaron a la ruleta rusa con personas detenidas[8], así como una situación en la que un conscripto entró a una sala de tortura y e intentaba picanear, a modo de juego, a una persona secuestrada[9].

Los fundamentos de las sentencias también detallan que los represores, con el fin de divertirse, obligaban a las personas detenidas a bajar por una escalera empinada, que conducía a "capuchita", mientras estaban encapuchadas, esposadas y engrilletadas. Los represores contaban hasta cierto número y, si las personas detenidas no lograban bajar a tiempo eran fuertemente golpeadas al llegar. En la mayoría de los casos, quienes llegaban a tiempo lo hacían habiendo sufrido caídas en el camino[10]. Estas situaciones reflejan cómo las personas detenidas se convirtieron en objetos de juego y cómo esta práctica se utilizó para deshumanizar a quienes estaban en cautiverio.

Además, se describen situaciones en las que las personas en cautiverio participaban junto a los represores en juegos como el truco y el ajedrez[11]. Un testimonio relata que un represor se

[6] Las autoras aseguran que los vínculos (obligados) entre víctimas y victimarios supusieron una "'productividad destructiva' de vínculos, subjetividades y prácticas generada por el cautiverio clandestino"
[7] Testimonio de Guillermo Rodolfo Olivieri
[8] Testimonios de José Ángel Forgeras y de Nestor Ronconi
[9] Testimonio de Carlos Figueredo Ríos
[10] Testimonio de Cristina Inés Aldini
[11] Testimonios de Victor Basterra, Andrés Ramón Castillo, Carlos Muñoz, Alejandro Gabriel Firpo y de Enrike Mario Fukman

puso a jugar una partida de ajedrez con un detenido luego de haber torturado a un secuestrado, durante el juego tiró el tablero enojado porque estimó que le había mentido y se retiró para retomar las torturas[12].

Por otro lado, pueden identificarse situaciones en las que las personas detenidas eran partícipes de los juegos. En la sentencia se identifican testimonios que narran el traslado de personas detenidas a una quinta propiedad de los represores, donde jugaron partidos de voley y fútbol[13] contra los victimarios. Estos relatos demuestran que las tramas represivas de los centros clandestinos de detención no se limitaban al interior de sus muros, sino que en situaciones como la descripta el poder represivo se extendía al exterior; de tal modo que, como asegura Feld (2019), el cautiverio no era sinónimo de encierro. Además, estos testimonios permiten un primer acercamiento a cuestiones de género, ya que en los relatos se da cuenta que solo los varones jugaban al fútbol, mientras que en los partidos de voley participaban también las mujeres.

Estas mismas prácticas son descriptas en el cautiverio vivido en la isla El Silencio, en la que se describe que el árbitro tenía una metralladora por lo que siempre debían dejarse perder; también se da cuenta que en el perímetro de la cancha había guardias, algunos de ellos armados, algo que aseguran no haber visto siquiera en la ESMA[14]. En el testimonio de un secuestrado que permaneció en la isla se relata que fue llevado a jugar al fútbol a la prefectura porque no lo podían dejar solo[15].

En un primer análisis, las situaciones descriptas en las que las personas detenidas fueron partícipes no pueden clasificarse como prácticas lúdicas debido a la falta de libertad de elección y la manifestación del poder represivo en el juego. Es necesario indagar más en la existencia de otras experiencias y en las vivencias de las personas detenidas.

Pero en los testimonios también se describen situaciones que supusieron prácticas lúdicas y que pueden haber funcionado como resistencia frente a la pretensión de totalidad del CCD. Por ejemplo, en un testimonio se relata que cuando las "guardias blandas" estaban presentes, podían jugar al ta-te-ti con su compañero de celda[16]; también se narra sobre dos detenidos que jugaban al poker en el sótano[17].

[12] Testimonio de Carlos Muñoz
[13] Testimonios de Andrea Marcela Bello, Victor Basterra y de Ricardo Coquet
[14] Testimonios de Leonardo Fermín Martinez, Carlos Muñoz y Mario Cesar Villani
[15] Testimonio de Leonardo Fermín Martinez
[16] Testimonio de Ramón Andrés Castillo
[17] Testimonio de Mercedes Carazo

Por último, en los testimonios también se menciona la presencia de objetos de juego, como tableros de ajedrez y cartas. Algunos naipes fueron elaborados en cartulina por un detenido a modo de entretenimiento[18]. En cuanto a estos objetos, en uno de los testimonios se menciona que al ser liberado pudo llevarse su tablero de ajedrez[19]. También se menciona la presencia de un juego de mesa "T.E.G.", que permitió al declarante reconocer la presencia de un detenido por ser su propietario[20]. Finalmente, se relata que al salir de la ESMA, algunos detenidos pudieron llevarse objetos, incluido un caballo de ajedrez que había sido confeccionado con migas de pan[21].

Estas situaciones de juego permitieron identificar y recordar la presencia de personas detenidas desaparecidas en el centro clandestino de detención ESMA[22], de represores y, en algunos casos, identificar los nombres de los victimarios[23]. Esto fue de utilidad para sus declaraciones en los juicios.

[18] Testimonios de María Eva Bernst de Hanz y de Mercedez Carazo
[19] Testimonio de Andrés Ramón Castillo
[20] Testimonio de Jaime Feliciano Dri
[21] Testimonio de Julia Isabel Ruiz
[22] Testimonios de Julia Isabel Ruiz y de Enrike Mario Fukman
[23] Testimonios de Andrés Ramón Castillo, Carlos Muñoz y de Alejandro Gabriel Firpo.

6-Bibliografía

Calveiro, P. (2019). Poder y desaparición. Los campos de concentración en Argentina. Buenos Aires: Colihue.

Cataldo Diaz, F. (2020a). La vida cotidiana en el centro clandestino de detención "el olimpo": interacciones entre detenidos y represores. Trabajos y Comunicaciones.

Feierstein, D. (2016). El concepto de genocidio y "la destrucción parcial de los grupos nacionales" Algunas reflexiones sobre las consecuencias del derecho penal en la política internacional y en los procesos de memoria. Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales, 247-26.

Feld, C. (2019). El “adentro” y el “afuera” durante el cautiverio en la ESMA. Apuntes para repensar la desaparición forzada de persona. *Sociohistórica*.

Feld, C., y Franco, M. (2019). Las tramas de la destrucción: prácticas, vínculos e interacciones en el cautiverio clandestino de la ESMA. Quinto sol, 109-120.

Minsburg, R. (2015). El recuerdo del que escucha. Revista Afuera: Estudios de Crítica Cultural, 1-11.

Pavía, V. (2000). El modo lúdico y otros ingredientes. EF deportes, 1-6.

Skretchmar, S. (2006). Los juegos y el jugar: especulaciones sobre el valor del fútbol. En C. R. Torres, y D. Campos, ¿la pelota no dobla? ensayos filosóficos en torno al fútbol (págs. 59-87). Zorzal.

Van Der Merwe , F. (2005). Sport in captivity during the Anglo-Boer War, 1899-1902. African Journal for Physical Activity and Health Sciences.

Van Der Merwe, F. (1998). Rugby in the Prisoner-of-War Camps During the Anglo-Boer War of 1899-1902. Football Studies, 76-83.