

## **Reconstrucción virtual tridimensional interactiva de los centros clandestinos de detención durante la última dictadura militar.**

Diego Cagide, Alejandro Goldschtein, Martín Malamud, y Jazmín Ohanian.

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. En la actualidad, hay espacios de memoria, de homenaje y de recuerdo que están vinculados con la función que cumplieron esos espacios durante el período dictatorial. Los sitios más emblemáticos son los utilizados para la tortura y el secuestro de personas, hoy denominados Centros Clandestinos de Tortura y Exterminio (CCTyE). Dentro de los debates que se generan en los organismos de derechos humanos sobre cómo, quién, para qué y qué hacer con estos espacios, se crea por Ley 961 el Instituto Espacio para la Memoria con el objetivo de lograr “el resguardo y transmisión de la memoria e historia de los hechos ocurridos durante el Terrorismo de Estado, de los años '70 e inicios de los '80 hasta la recuperación del estado de Derecho”. Este organismo mixto, tiene como atribución la “recuperación de espacios donde hubieran funcionado Centros Clandestinos de Detención o hubieran ocurrido otros acontecimientos emblemáticos de la época, promoviendo su integración a la memoria urbana” ([www.institutomemoria.org.ar](http://www.institutomemoria.org.ar)). Claro que una vez recuperados los predios y los espacios, se refuerza el debate sobre qué hacer con ellos.

### **La Escuela Superior de Mecánica de la Armada (Esma)**

El Centro Clandestino que operó en la Esma funcionó desde el inicio del golpe de Estado 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.

Es nuestra intención compartir y problematizar los avances y el desarrollo de la reconstrucción 3d interactiva del Casino de Oficiales de Esma en el momento de su funcionamiento más intenso, para re-pensar esta herramienta tecnológica museográfica como experiencia educativa y reflexiva sobre nuestro pasado reciente.

## **EL PROYECTO**

El proyecto que presentamos aquí tiene su origen en la necesidad de construir y transmitir hechos centrales de nuestro pasado reciente: la existencia y el uso de Centros Clandestinos de Detención, Tortura y Exterminio (CCDTyE) durante la última dictadura militar. 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 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, pero además, desde un punto de vista cultural, es un medio extremadamente natural para las generaciones más jóvenes, que es a quienes está destinado en primer lugar este material.

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 audiovisuales a sobrevivientes: Estos testimonios se activarán 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 podrán consultar independientemente del recorrido interactivo.
- Material de época: en el recorrido una serie de objetos interactivos, televisores, radios, diarios, revistas, etc; podrán ser activados por el usuario y permitirán acceder a diverso material de época: propaganda política, publicidad, secuencias de programas de radio y tv, notas periodísticas, etc.

## Los inicios

La idea de realizar esta herramienta surge ante una experiencia de Martín Malamud (Director del proyecto), en la cual ve un trabajo impulsado por la Secretaría de Derechos Humanos de reconstrucción 3d no interactiva del CCDTyE Atlético que le 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 le pareció debía ser profundizado. Pesando en la posibilidad de aprovechar esta experiencia, se planteó la idea de armar su propia herramienta. Y en los inicios del proyecto, 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 grupo numeroso de estudiantes y profesionales dispuestos a participar. Luego, se constituyó el grupo DAEV (Diseño y Animación de Espacios Virtuales) como grupo 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.

Para la primera versión se organizó el trabajo en dos grupos: uno encargado de recopilar la información y otro de realizar la reconstrucción 3d interactiva propiamente dicha. Se recurrió a diversa información existente, se realizaron varias visitas al lugar y numerosas entrevistas a sobrevivientes consultándolos sobre aspectos materiales del edificio, del mobiliario, de la ambientación y de la iluminación. En una etapa más avanzada se mostraron las versiones preliminares a dichos testigos y se ajustaron distintos aspectos a partir de la interacción con ellos. A partir de este proceso, se concluyó una primera 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

frio y menos integral de lo que hubiéramos querido. A partir de allí, nos planteamos la realización de una nueva versión que corrigiera estos aspectos.

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 que parecía adecuado modificar y agregar a la nueva versión. Definimos un equipo para coordinar el trabajo con un área Audiovisual a cargo de Alejandro Goldschtein, un área 3d a cargo de Diego Cagide y otra de investigación a cargo de Jazmín Ohanian.

## **Áreas de trabajo**

**Audiovisual.** Considerando que el eje principal del proyecto fue la realización 3D interactiva del Casino de oficiales de la ESMA 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 histórico 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. Con el objetivo de generar un espacio ameno para que el entrevistado pueda expresarse con la mayor comodidad y contención posible, nos propusimos una estrategia de rodaje que se basaba en diferentes puntos: el sitio donde se hacía el rodaje era elegido por el entrevistado; adaptando nuestro equipo técnico a las necesidades que requiera la locación y el equipo de rodaje siempre fue el más reducido posible. En cuando al equipo técnico se utilizó siempre iluminación natural y pequeñas cámaras colocadas a largas distancias para tratar de disminuir la sensación de entrevista y tratar de generar un clima más empático.

**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 distinto tipo 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.

**Investigación.** Considerando la multiplicidad de actores y de narrativas sobre los usos del 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. Analizamos documentación oficial generada por distintos Ministerios Nacionales en el período 1976-1983; realizamos síntesis de diversas publicaciones testimoniales y literarias; documentamos las publicaciones gráficas más significativas del período 1970-1980 así como también de las publicaciones políticas; leímos la desgravación de todas las declaraciones testimoniales

del Juicio Esma 2010; analizamos documentales sobre la temática y escuchamos las declaraciones de diversos sobrevivientes de la Esma para profundizar el conocimiento sobre las experiencias vividas dentro del CCDTyE. A su vez, complementamos la investigación con fuentes primarias y secundarias de organismos defensores de los Derechos Humanos y nos nutrimos del archivo gráfico y documental del IEM.

### **Versión actual**

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

- Se completó la ambientación con muchos más muebles y objetos diversos que permiten comprender mejor la actividad desarrollada en cada sector.
- Se agregaron muchas 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. Así, si se activan objetos gráficos (diarios, libros, revistas) se pueden ver titulares de diarios y revistas y tapas de libros de la época; si se activan radios se escuchan publicidades, propagandas o fragmentos de programas radiales y si se activan televisores pasa otro tanto con material televisivo análogo.
- Se agregaron testimonios de sobrevivientes que tienen relación con algún ambiente dentro del recorrido y que se activan al ingresar a dicho ambiente. Así al entrar por ejemplo a la Huevera (un ambiente del sótano del Casino) se pueden escuchar varios testimonios de sobrevivientes con descripciones del lugar o de situaciones concretas vividas allí.
- En forma independiente del recorrido interactivo, se agregaron materiales diversos que suman a la contextualización de la época y las situaciones descriptas: entrevistas audiovisuales a los sobrevivientes, documentos históricos y material gráfico.

Además desde el punto de vista técnico, esta nueva versión está optimizada para hacer posible su visualización on-line.

Pensamos 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 con la reconstrucción de la Esma, en los centros Atlético y Automotores Orletti. El proyecto es seguir con El Olimpo y Virrey Cevallos para tener un panorama de los CCDTyE más significativos que funcionaron en la Ciudad de Buenos Aires en aquel período. A partir de esta experiencia, nuestro interés es seguir aportando con este tipo de reconstrucciones en proyectos relacionados con la historia reciente que ameriten este tipo de abordaje.

A continuación presentamos algunas imágenes del proyecto:



Imagen de la reconstrucción virtual tridimensional interactiva – Exterior del Casino de Oficiales.



Imagen de la reconstrucción virtual tridimensional interactiva – Sótano del Casino de Oficiales.

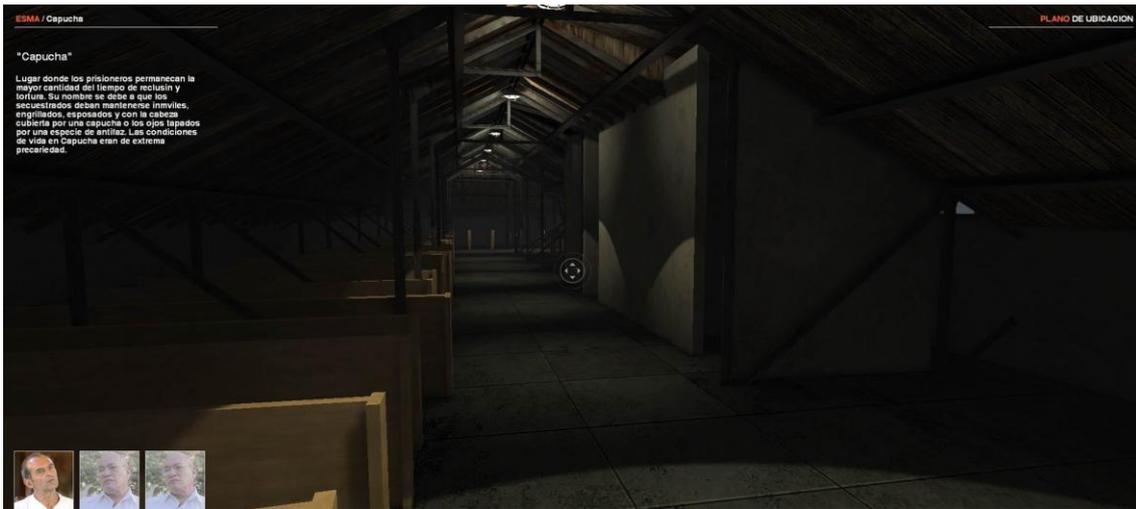


Imagen de la reconstrucción virtual tridimensional interactiva – Sector “capucha” del Casino de Oficiales.



Imagen de la reconstrucción virtual tridimensional interactiva – Laboratorio fotográfico ubicado en el Sótano del Casino de Oficiales.



Imagen de la reconstrucción virtual tridimensional interactiva – Comedor ubicado en el Sótano del Casino de Oficiales.

## **REFLEXIONES FINALES**

Esta es una herramienta que propone al espacio como materialidad ineludible para interpelar los sucesos del pasado. Mientras la desarrollamos, surgieron centenares de preguntas sobre qué contar y cómo hacerlo y tomamos prestadas las preguntas de Gabi Dolff Bonekamper (2010), para pensar, re-pensar y reflexionar sobre las posibilidades de interpelar al espacio: “¿Qué sabe el muro, la pared, el piso, la mesa, la silla, la lámpara de lo que ha sucedido en un recinto? ¿Es la materialidad del edificio el documento, el archivo de lo acontecido?”. 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 validez de “haber estado ahí” para dar cuenta de sus historias en ese lugar y de esos objetos. 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 elementos para seguir reflexionando e investigando otros matices de otras historias.

## BIBLIOGRAFIA

- 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)
- Dolff Bonekamper, Gabi (2010) “Topografías del recuerdo y colectivos de memoria”, en Birle, Peter; Carnovale, Vera; Gryglewski, Elke y Schindel, Estela (comps.) *Memorias urbanas en diálogo: Berlín y Buenos Aires*. (Buenos Aires: Editorial Buenos Libros)
- 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)
- Schindel, Estela (2010) “Lugares de memoria en Buenos Aires” en Birle, Peter; Carnovale, Vera; Gryglewski, Elke y Schindel Estela (comps.) *Memorias urbanas en diálogo: Berlín y Buenos Aires*. (Buenos Aires: Editorial Buenos Libros)
- Nachama, Andreas (2010) “La “topografía del terror”. La herida abierta de la capital de la RFA. De central del terror nacionalsocialista a sitio de aprendizaje” en Birle, Peter; Carnovale, Vera; Gryglewski, Elke y Schindel Estela (comps.) *Memorias urbanas en diálogo: Berlín y Buenos Aires*. (Buenos Aires: Editorial Buenos Libros)