

Fratres in Armis: imaginarios, géneros y corporalidades en el combate histórico medieval en Córdoba, Argentina

Fratres in Armis: imaginaries, genders and corporalities in historical medieval combat in Córdoba, Argentina

Fratres in Armis: imaginários, gêneros e corporeidades no combate histórico medieval em Córdoba, Argentina

Rocío María Rodríguez

Instituto de Humanidades-CONICET/ Centro de Investigaciones "María Saleme de Burnichon", Facultad de Filosofía y Humanidades, Universidad Nacional de Córdoba, Argentina

rociorodriguez345@gmail.com

 <https://orcid.org/0000-0002-0211-5931>

Recepción: 07 Septiembre 2024

Aprobación: 30 Diciembre 2024

Publicación: 01 Enero 2025



Acceso abierto diamante

Resumen

Este artículo explora algunas cuestiones referidas al combate histórico medieval en Córdoba, Argentina, analizando la intersección entre cultura y deporte desde una perspectiva antropológica. Parte de un trabajo de campo etnográfico realizado entre 2019 y 2022 en la asociación civil Córdoba Medieval, para indagar cuestiones vinculadas a las subjetividades, géneros y cuerpos que se producen en los modos de hacer vinculados a esta práctica deportiva. Con ese objetivo, el texto explora la condición híbrida del combate medieval, actividad donde confluyen tradiciones europeas con elementos de deportes modernos e imaginarios producidos por las industrias culturales. A su vez, ensaya hipótesis respecto a las dinámicas de género implicadas en el combate, y a dimensiones vinculadas a las corporalidades masculinas que allí se moldean. El análisis sugiere que esta la práctica del combate histórico medieval descripta implica la reafirmación de ciertos ideales masculinos, al mismo tiempo en que ofrece contrapuntos respecto a las normas hegemónicas sobre la corporalidad deportiva.

Palabras clave: Combate medieval, Recreacionismo histórico, Antropología del deporte, Masculinidades, Corporalidades.

Abstract

This article explores some aspects of historical medieval combat in Córdoba, Argentina, analyzing the intersection between culture and sport from an anthropological perspective. It is based on ethnographic fieldwork conducted between 2019 and 2022 at the civil association Córdoba Medieval, investigating issues related to subjectivities, genders, and bodies as they are shaped through this sporting practice. To this end, the text examines the hybrid nature of medieval combat, an activity where European traditions converge with elements of modern sports and imaginaries produced by cultural industries. Additionally, it hypothesizes about the gender dynamics at play in combat and the dimensions related to the masculine corporalities shaped by this practice. The analysis suggests that the practice of historical medieval combat reinforces certain masculine ideals while simultaneously offering counterpoints to hegemonic norms of sporting corporality.

Keywords: Medieval Combat, Historical Reenactment, Anthropology of Sport, Masculinities, Corporalities.

Resumo

Esse artigo aborda algumas questões relacionadas ao combate histórico medieval em Córdoba, Argentina, analisando a intersecção entre cultura e esporte a partir de uma perspectiva antropológica. Surge de um trabalho de campo etnográfico realizado entre 2019 e 2022 na associação civil Córdoba Medieval, visando investigar questões relacionadas a subjetividades, gêneros e corpos produzidos nos modos de fazer vinculados a essa prática esportiva. Com esse objetivo, o texto analisa a condição híbrida do combate medieval, uma atividade na qual as tradições europeias convergem com elementos dos esportes modernos e imaginários produzidos pelas indústrias culturais. Ao mesmo tempo, testa hipóteses sobre a dinâmica de gênero envolvida no combate e as dimensões ligadas às corporeidades masculinas que são moldadas nele. A análise sugere que a prática do combate medieval histórico descrito aqui envolve a reafirmação de certos ideais masculinos, ao mesmo tempo em que oferece contrapontos às normas hegemônicas da corporalidade esportiva.

Palavras-chave: Combate medieval, Recreacionismo histórico, Antropologia do esporte, Masculinidades, Corporalidades.

Introducción

Una sólida bibliografía sustenta la idea de que el deporte es un espacio privilegiado para indagar los cruces entre cultura y sociedad. Más allá de los ya convertidos en clásicos, como Elias y Dunning (1992), Bourdieu (1983), Da Matta (1982) y Archetti (1984), y pese a ser “un objeto de investigación relativamente tardío en Sudamérica” (Curi, Garriga Zucal y Levoratti, 2018), una vasta producción local y contemporánea sobre el tema respalda la pertinencia de explorar los universos deportivos desde las ciencias sociales.

Apoyado en esos antecedentes, este texto se propone rastrear, desde una perspectiva antropológica, algunas cuestiones vinculadas al combate histórico medieval, un deporte de reciente conformación en Argentina. Definido por sus practicantes como *un deporte de contacto como cualquier otro*,¹ esta actividad, que se proponía como una mimesis de los torneos entre caballeros ocurridos durante la Edad Media, también era leída como *una forma de hacer realidad la fantasía*. ¿A qué se referían estos enunciados? ¿Cómo llegaron a incorporarse y reelaborarse esas prácticas en la Córdoba actual? ¿Qué se producía sociológicamente en ese hacer?

Metodología

Las interpretaciones que ofrece este texto surgen de un trabajo de campo etnográfico realizado entre los años 2019 y 2022, como parte de una investigación orientada a indagar las prácticas de *recreacionismo histórico* que tenían lugar en la ciudad de Córdoba.² Esa pesquisa se llevó a cabo mediante observaciones participantes en una asociación civil llamada Córdoba Medieval, y a través de conversaciones y entrevistas en profundidad a personas que participaban o habían participado de esa agrupación. Gracias a este enfoque teórico-metodológico fue posible conocer los modos en los que ese grupo de personas experimentaban la recreación y también descubrir cómo, para algunos recreacionistas, esa práctica se enlazaba con actividades físicas, de la mano de una particular codificación como actividad deportiva llamada *combate histórico medieval*.

Córdoba Medieval y las derivas del combate histórico medieval

Durante el período analizado *la asociación* (como nombraban a Córdoba Medieval sus propios participantes) contaba con entre 15 y 25 miembros activos, más otros miembros que, pese a no concurrir asiduamente, también formaban parte del grupo de Whatsapp (alrededor de 45 personas en total), participaban en conversaciones a través de ese medio y visitaban el grupo esporádicamente o para los eventos más importantes, como las ferias medievales, torneos de combate, festejos de fin de año o algún cumpleaños. Eran personas entre 17 y 40 años pertenecientes a camadas medias trabajadoras de la ciudad de Córdoba, que compartían entre ellos un *gusto por la época medieval* que los había llevado a interesarse en el recreacionismo y participar de la asociación.

En Córdoba Medieval las actividades de sus miembros se organizaban en tres áreas. Según explicaban, en el Área de Recreación se orientaban las tareas a realizar recreaciones de aspectos civiles de la vida en la Edad Media, como la confección de vestimentas, objetos de uso cotidiano, elaboración de comidas y bebidas, y otro conjunto de actividades que implicaban el mantenimiento del predio y de los objetos de la asociación. Otras dos Áreas se orientaban hacia los aspectos militares: el Área de Arquería se dictaban clases de arquería y se practicaban tiros con arco y flecha, y en el Área de Combate se realizaban todas las actividades vinculadas al combate medieval deportivo.

De esta última Área formaba parte Acero y Sangre, el equipo de combate de la asociación, el cual tenía como insignia un escudo de colores rojo, negro y blanco –elaborado según preceptos de la heráldica– que incluía el lema “*Fratres in Armis*” (“hermanos en armas”).³ El equipo estaba conformado casi exclusivamente por

varones y se dedicaba al entrenamiento físico y técnico en combate medieval, la manufactura del equipamiento para practicarlo y otro conjunto de actividades referidas a esta actividad deportiva, como la organización de torneos o encuentros amistosos con otros clubes.⁴

Si bien los encuentros de la asociación tenían lugar todos los sábados –desde del medio día y hasta el atardecer o, en muchas ocasiones, hasta entrada la noche–, los miembros de Acero y Sangre también se encontraban otros días de la semana para entrenar o trabajar en la confección de sus armaduras. En la sede de Córdoba Medieval no resultaba extraño escuchar el sonido de un martillo al golpear una chapa o de una amoladora encendida, ya que, como mencionamos anteriormente, quienes formaban parte de Acero y Sangre se dedicaban a fabricar los elementos necesarios para practicar este deporte. Todos los *luchadores* aprendían a manejar en algún grado los saberes y técnicas para trabajar los metales con los que estaban hechas sus armaduras, por lo que era algo común en ese contexto encontrarse con alguien moldeando, cortando o colocando remaches a una placa de acero, utilizando para ello las herramientas guardadas en un galpón de chapa y fibrofácil al que llamaban *la herrería*.⁵

Los practicantes de combate medieval con los que trabajé tenían cierto dominio de las técnicas y conocimientos necesarios para elaborar las armaduras, ya que no eran objetos que pudieran adquirirse mediante un intercambio comercial, por lo que cada deportista debía involucrarse en la confección artesanal. Frecuentemente se ponía en marcha un mecanismo de compra venta de piezas de armadura mediante el cual ex practicantes ofertaban a los más nuevos sus elementos ya en desuso. En esos casos, luego era tarea de los compradores readaptar las piezas a las medidas y comodidades de sus cuerpos, por lo que también debían realizar un trabajo artesanal de modificación de las piezas ya confeccionadas, que incluso podían estar dañadas por el uso y el paso del tiempo. En algunas ocasiones, los *luchadores* más experimentados se ocupaban de la producción o modificación de las piezas que requerían más elaboración o mayor expertise, tarea que realizaban a cambio de una remuneración económica. A veces también montaban pequeños y esporádicos emprendimientos de herrería especializada. En otras ocasiones, aún más excepcionales, quienes contaban con mayores facilidades económicas, podían encargar piezas específicas (especialmente cascos) a herreros especializados residentes en países europeos.

La producción artesanal de armaduras perseguía el objetivo de elaborar *réplicas* de piezas de los siglos XIV y XV (una convención establecida para el combate deportivo), por lo que se utilizaban para su fabricación técnicas y patrones que emulaban los hallazgos arqueológicos conservados en museos e inventariados en libros de historia europea. Era esta característica de *réplicas* la que las alejaba de ser leídas como armaduras *falsas* y las volvía, por el contrario, armaduras *de verdad*. En este contexto, la pieza producida era una copia y una obra original a la vez. Lejos de ser consideradas como falsificaciones, estas *réplicas* encontraban su carácter de autenticidad al producirse como imitación. En este contexto las copias eran más *verdaderas* que las creaciones innovadoras.

Para los *luchadores*, las armaduras eran objeto de especial culto y apego. Estaban imbricadas en memorias, anécdotas, recuerdos y acontecimientos muy significativos, correspondientes a las peleas, pero también a las numerosas horas compartidas implicadas en su fabricación. Estas piezas eran especialmente llamativas cuando estaban sobre el cuerpo de alguno de los *luchadores*, causaban admiración y encanto en los observadores ajenos, sobre todo en las ferias medievales, donde las *peleas* se mostraban ante un público.

En esos contextos, las exhibiciones de combate medieval eran un número aclamado. En algunas ocasiones se desarrollaban en forma de demostración, mientras que, en otras como torneos o ligas, las peleas tenían un carácter competitivo. Estos últimos eventos eran organizados por agrupaciones dedicadas a la promoción y el desarrollo de este deporte. Al momento de escritura de este texto existían dos organizaciones internacionales de carácter privado, llamadas *federaciones*, que oficiaban como referencia institucional para el combate medieval: HMBia (“*Historical medieval Battle Intanarional Asossiation*”) y IMCF (“*International Medieval Combat Federation*”). Ambas organizaciones compartían los lineamientos principales para el deporte, aunque

se diferenciaban en aspectos puntuales de la reglamentación. Los manuales y reglamentos ofrecidos por estas federaciones eran utilizados, replicados y readaptados a los modos de hacer locales.⁶

De los eventos abiertos al público, los espacios competitivos formaban parte de un circuito más cerrado, habitado por gente *del ambiente* y entendidos en el tema. Mientras que las ferias permitían la asistencia de un público más amplio y posibilitaban también la divulgación de la práctica más allá del circuito ya establecido alrededor de ella. La mayor parte de los *luchadores* habían conocido el deporte en una feria medieval.

El combate medieval consistía en un enfrentamiento dentro de un cuadrilátero de entre 6 a 10 metros de longitud, llamado *liza*,⁷ donde los *peleadores* competían montados como soldados medievales, empuñando réplicas de armas como astas o espadas sin filo, y broqueles o escudos para la defensa.⁸ En su modalidad individual, llamada *duelo* o *profight*, implicaba el encuentro entre dos *luchadores*, en dos o tres rondas de generalmente 60 segundos (con intervalos de descanso de entre 30 a 60 segundos)⁹, donde se producía un asalto por puntos (golpes válidos al cuerpo del oponente)¹⁰. En su modalidad grupal, o *bohurt*, consistía en un enfrentamiento de rondas (generalmente 3) donde cada equipo (usualmente de 3 o 5 *peleadores*)¹¹ buscaba derribar a los miembros del equipo contrario.

Pese al atractivo que esas peleas presentaban, el entusiasmo que el público mostraba al verlo y con sus más de diez años de trayectoria en nuestro país, el combate medieval era practicado por muy pocas personas y tenía un carácter marginal respecto a los deportes convencionales. A su vez, la aparente desconexión que mostraba con la tradición deportiva nacional abonaba la sensación de extrañeza que versaba sobre la práctica.

Las peleas de combate eran, como las exhibiciones de catch de Barthes (1999), espectáculos excesivos. La dinámica era impactante, intensa y tosca, caracterizada por el ruido de metales golpeándose y los movimientos lentos pero contundentes de los *luchadores* que cargaban 30 kg de acero sobre sus cuerpos y se abalanzaban unos contra otros. Para quien la observaba por primera vez, la escena podía resultar inédita, pero a su vez tenía reminiscencias de algo conocido. Cada golpe resonaba como eco de un pasado distante y cercano a la vez: dentro de la *liza*, se volvía *real* la extendida y popular fantasía del caballero medieval que libraba una contienda épica.

A partir de este punto, y tomando como inspiración una de las preguntas inaugurales de Archetti (2003) acerca de que el fútbol y el polo serían codificaciones corporales británicas exportadas a la Argentina (p.18), es posible comenzar a acercarnos a la práctica deportiva del combate medieval preguntándonos ¿Qué codificaciones corporales se exportaban en esta actividad? Esta pregunta nos permite adentrarnos no sólo en la genealogía de la práctica, sino también en otras dimensiones referidas a las convenciones sobre los usos del cuerpo y los sentidos que la implicaban.

Fantasías heroicas de ayer y hoy

En primer lugar, retomando la recuperación que realiza Archetti (2003) de la propuesta teórica y analítica de García Canclini (1989), los procesos sociales que involucraban al combate medieval pueden interpretarse como típicamente híbridos, especialmente por su desterritorialización. Aunque no resulta posible señalar una fecha y lugar exacto para datar su nacimiento, entre sus practicantes existía consenso respecto a que el combate medieval había atravesado una *recuperación* y conversión como actividad deportiva en Rusia, Bielorrusia y Ucrania a principios de la década del 90. Desde esos países eslavos, el combate medieval deportivo se había diseminado por distintos lugares del mundo durante las primeras décadas del nuevo milenio, produciendo alrededor del globo escenas que se mostraban como intersecciones entre la historia, el deporte, el juego y el cine, en los más disímiles territorios. En Argentina, donde sus afiliados bregaban por el reconocimiento de este deporte como tal, la actividad había comenzado a desarrollarse alrededor de los años 2013 y 2014, cuando en Buenos Aires y Córdoba nacieron casi simultáneamente los primeros 3 equipos.¹²

En segundo lugar, otra dimensión que permite pensar en hibridación para analizar el caso del combate, es la paradoja que producía entre tradición y modernidad (García Canclini, 1989; Archetti, 2003). Como mencionamos anteriormente, el conjunto de elementos, movimientos y preceptos que caracterizaban a este deporte se habían originado cientos de años atrás, entre la nobleza militar de la Europa medieval. El combate medieval era una derivación de la práctica recreacionista, que buscaba recuperar las técnicas empleadas por los caballeros medievales en torneos y justas, espacios en los cuales a su vez se desplegaban las gestualidades previstas para la guerra pero recontextualizadas en otros escenarios y con propósitos de entrenamiento y entretenimiento.¹³ En función de esto es posible decir que las codificaciones corporales del combate deportivo se producían en la confluencia entre las formas de pelear de la caballería medieval, su interpretación desde la contemporaneidad a través del recreacionismo y su articulación con convenciones modernas establecidas para los deportes de contacto. En esa convergencia, el combate medieval deportivo se asimilaba al conjunto de disciplinas que se engloban bajo el concepto de artes marciales, en tanto era una práctica que retomaban algo de su pasado como forma relativa a la guerra, modificadas hasta convertirse en práctica deportiva basada en la autodefensa, el desarrollo físico y con propósitos competitivos.

El componente vinculado a la tradición histórica europea no era inocuo en la experiencia del combate llevada adelante en nuestro país. Si la cercanía simbólica, histórica y territorial de los deportistas europeos con los torneos y justas de caballeros brindaban alguna explicación sobre los motivos de la recuperación de esta práctica, algo diferente ocurría en el enclave latinoamericano. Tal como me señaló Bruno en una conversación: “(el combate) *es algo que llama la atención. Es raro, porque decís: ¿Por qué habría unos locos en Córdoba haciendo combate medieval con armaduras de verdad y todo eso?*”.¹⁴ Algo similar observó Mayco, respecto a los interrogantes que el desarrollo de esta disciplina deportiva en el contexto local producía: “*podría decirse que (lo medieval) es ‘tradicional’. Nada más que nosotros nos lo apropiamos, porque no es nuestra época*”.

El combate medieval no participaba directamente de los discursos de la nación, aunque tampoco podía estar por fuera de estos, en este caso, por oposición. Su raigambre europea llamaba la atención, causaba asombro y producía interrogantes tanto para sus participantes como para observadores externos. Al tratarse del pasado de otros, resultaba necesario indagar los modos en lo que se había producido la *apropiación* de esa práctica. Aunque cada equipo de combate medieval había tenido su propio recorrido de formación, algunas dimensiones eran comunes para todos ellos, por lo que el caso de Acero y Sangre permitía observar algunos puntos claves para la comprensión de los orígenes del combate medieval en nuestro país.

Esos puntos claves eran: la diseminación de esta práctica a través de internet, su articulación a escala internacional a través de las federaciones internacionales, y su relación con otras prácticas de recreacionismo histórico y con las ferias medievales. Identificar esas dimensiones sin embargo no resulta suficiente para explicar cómo el combate medieval apareció como una práctica deseable para el conjunto de personas que la practicaban. ¿Qué hacía que esta actividad fuera elegible y elegida?

En las conversaciones sobre las trayectorias biográficas de los practicantes de combate medieval y sobre los recorridos que los habían llevado a encontrarse con este deporte, siempre aparecían con relevancia los lazos tendidos con libros, películas, series, videojuegos y otras mercancías culturales de temática medieval. Era posible identificar un importante género de productos populares, exitosos en términos comerciales y de gran relevancia en la cultura de masas que eran agrupados genéricamente como *medievales* o de *fantasía épica*, con los cuales estas personas tenían distintas formas de conexión.¹⁵ Estos elementos en sus relatos autobiográficos aparecían dotados de valor, tal como me explicó Mayco:

De chiquitito me gustaba. Por ejemplo, mi primer libro medieval fue Robin Hood. Ya entrabas por algún lado, ¿viste? Y bueno, con las películas también, obviamente que después de grande te das cuenta que las películas tienen un montón de errores históricos. Pero bueno, de chiquito, ¿qué te importa? Y a mí me pasó algo muy particular que fue con la película Corazón Valiente.

En estas conversaciones eran frecuentes las menciones a libros leídos en la infancia, películas clásicas como “Gladiator” (1992) o “Corazón valiente” (1995), canales de televisión por cable como como “*The History Channel*” (1995-2008), la novela “El señor de los anillos” escrita por Tolkien (1954) y (re)popularizada por su trilogía cinematográfica (2001, 2002 y 2003), videojuegos como “*Age of Empires*” (1997) o “*Medieval: Total War*” (2002). Un dato relevante resulta también del a identificación de la coincidencia temporal entre el surgimiento del combate medieval en nuestro país y el auge de productos como las series “*Game of Thrones*” (2011-2019) y “*Vikings*” (2013-2020), la popularización de sitios web que permitían la distribución pirata de contenido audiovisual, como Torrent (2005) o Cuevana (2009), y el inicio de operaciones en Latinoamérica de empresas que ofrecían servicio de *streaming* pago como Netflix (2011).

Durante las infancias y adolescencias de estos deportistas (quienes durante la época de esta investigación tenían edades entre los 20 y 35 años), el nuevo milenio ya había propiciado la llegada y expansión de la banda ancha en argentina, permitiéndoles la conexión a internet en los hogares o en los comercios destinados a brindar este servicio, como los locutorios y cibernets. Ese acceso había habilitado la exploración, formación y cultivo de un gusto particular por *cosas medievales*, más allá de lo que se producía desde las industrias culturales de distribución masiva, proceso que también abonó que personas a lo largo de todo el globo consumieran y se apropiaran de estos productos medievales. Blogs y foros montados por aficionados a la historia, literatura amateur, música y otro conjunto de cosas publicadas en la web, formaban parte activa en la construcción del interés y gusto por la Edad Media por parte de estos aficionados. En la conjunción entre el cine, la televisión, internet y el *streaming*, la distribución masiva de bienes de temática medieval (comerciales y no comerciales) puede identificarse como pieza crucial para la apropiación de la práctica del combate, o, más bien, de su (re)invención local.

Retomando la hipótesis de que, en los pueblos eslavos, donde se gestó el combate medieval deportivo, habría una conexión entre esta práctica y sus propias tradiciones e historias nacionales, podemos sugerir en el contexto latinoamericano y específicamente para el caso analizado en esta etnografía, que esa conexión afectiva podría encontrarse establecida con una serie de productos provenientes de industrias culturales. Para los deportistas con los que conversé, la conexión emotiva con el mundo medieval tenía menos que ver con la identificación de ese sujeto como un antepasado, y más que ver con el consumo de ficciones de esta temática.¹⁶

Rocío: Cuando decís que les empezó a interesar “lo medieval”, ¿cómo fue eso?

Bruno: Yo creo que pasa mucho por lo visual. Cuando éramos chicos a todos nos gustaban las películas, y por ahí uno se aferra a ese ideal caballeresco, todos esos rasgos de antaño, o que nosotros le atribuimos. Hay un imaginario colectivo, a la Edad Media uno la tiene como un momento donde la palabra valía muchísimo más, etc. Entonces creo que uno fantasea un poco con eso, con los ideales de caballería. También cuando uno es chico y tampoco mide las consecuencias reales de una guerra, entonces todo lo que es la batalla y eso le llama mucho la atención.

En el sentido narrado por Bruno, el caso de estos *luchadores* poseía cercanía con las comunidades de fans. Comparar este fenómeno con el *quidditch* trabajado por Ibarrola (2003) permite arrojar luz sobre algunas dimensiones, ya que ambos deportes poseían una importante similitud en relación a su vínculo con bienes de industrias culturales. Si consideramos que el *quidditch* tiene sus raíces en el universo ficticio de Harry Potter, en el caso del combate es posible observar una relación similar con las narrativas de fantasía épica que exploran historias sobre caballeros y héroes medievales, presentes en diversos soportes como películas, literatura, cómics, juegos y videojuegos, y más. Tal como analizaba Bruno, es posible identificar un *imaginario colectivo* sobre la Edad Media,¹⁷ existiendo lo que podríamos distinguir como la Edad Media de los libros de historia, y una Edad media contemporánea y desterritorializada producida como discurso por las industrias culturales (en alianza con los estudios históricos de los cuales se alimenta) y la producción aficionada en internet, apropiada por personas en sus recorridos vitales y a través de prácticas de consumo y (re)producción.

En las narraciones autobiográficas de estos deportistas era posible identificar apego con distintos productos de género medieval a lo largo de la vida como momentos claves de *conexión* con lo que luego habían encontrado en el combate. De allí provenían los enunciados que referían al combate como una forma de *hacer realidad la fantasía*, presentes con mucha frecuencia en las conversaciones con los *luchadores*.

Llegado a este punto, donde se comprende la relación entre ciertos consumos culturales y la práctica deportiva del combate histórico medieval, resulta importante señalar otra dimensión que hacía de esta actividad algo desarrollado relativamente marginal con respecto a los deportes más legitimados socialmente. En el sentido común local, cultivar un especial gusto y apego por cierto tipo de bienes culturales era asociado con lo que se interpretaba como una subjetividad *freak*. Este término se utilizaba para señalar a personas con intereses considerados inusuales o excéntricos, asociados muchas veces al cultivo de una práctica aficionada y al apego con ciertos bienes culturales. En este caso, el *amor por la historia*, el consumo de productos culturales de temática medieval, sumado al prolongado tiempo dedicado al trabajo manual requerido para la confección de las armaduras y el estudio de fuentes documentales para producirlas como réplicas, conformaban una imagen que le valía a sus practicantes el mote de *freaks*, *ñonos*, *raros* o incluso *locos*.

Algo similar analiza Ibarrola (2023) para el caso del *quidditch*, para el cual el autor analiza como decisivo el modo en que los estereotipos y visiones sociales acerca de los fans influyen sobre ese deporte (p. 21). Las características que componían el estereotipo del fan de Harry Potter eran, al igual que las que señalaban al aficionado a lo medieval, eran peyorativas y buscaban devaluar a sus portadores.

En ese sentido, resulta interesante retomar las propias interpretaciones de Bruno A., otro interlocutor clave en el trabajo de campo. Él observaba, en un ejercicio reflexivo sobre su propia trayectoria y la de sus compañeros, cómo la incorporación de la dimensión deportiva a la práctica recreacionista había producido un efecto legitimador. Siguiendo las interpretaciones de Bruno A., este grupo de “*gente freak, que se apasionaba por construir una cota de malla*” y que eran “*loquitos por historia*” habrían encontrado una forma de contrarrestar los estigmas a través de la actividad física, socialmente valorada. Para este *luchador*, en el combate medieval se llevaba adelante la ejecución práctica de la idea “*somos ñonos, pero deportistas*”, lo que les permitía mostrarse ante otros como *freaks* que *hacen algo útil*. Siguiendo estas interpretaciones, los estigmas vinculados al mote *freak* se contrarrestarían con otros sentidos ligados a estereotipos de una subjetividad deportista, pretendidamente saludable, vital, activa y socialmente adaptada. A estos varones *raros*, la articulación con una actividad deportiva los podría acercar a algunos ideales respecto a la masculinidad dominante, tal como es analizada por Branz (2015) para el caso del rugby, de la cual los consumos *freaks* los alejarían. Desde la perspectiva de Bruno A., el deporte podría haber funcionado como una estrategia para la legitimación de unas prácticas, unos consumos y unas subjetividades, es decir, como una forma de des-*freakizar* el *amor por lo medieval*.

En ese sentido, es posible pensar que, al mismo tiempo en que hacer deportivo podía contrarrestar los estigmas que versaban sobre quienes cultivaban ciertas fantasías y apegos a un tipo de bienes culturales, el combate medieval también ofrecía una vía para realizar la *fantasía* utilizando los recursos disponibles en el mundo *real*: una práctica deportiva que operaba de manera mimética con lo fantaseado. En ese proceso de mixtura, tenían lugar la confluencia entre los mundos *freaks* y los mundos deportivos, y se producía también la confluencia de dos discursos interpelantes para la masculinidad, relativos a la figura del héroe.

Como mencionamos anteriormente, los mundos deportivos, en este y otros contextos, permitían a las personas construir guiones subjetivos legitimados socialmente, y se erigían como escenarios privilegiados para la creación de héroes modernos y de gestas épicas en nuestra sociedad. El combate ofrecía una alianza entre la épica del héroe medieval recuperada mediante los consumos *freaks*, y la épica hegemónica del héroe moderno presente en las narrativas respecto al deporte. Se producía entonces una doble lógica heroica que comprendía tanto los preceptos propios de los ámbitos deportivos como los inherentes a los imaginarios de la *fantasía medieval*.

Si bien restan cuestiones por analizar, el desarrollo de estos párrafos ofrece también una interpretación posible respecto a los motivos por los cuales el combate histórico medieval se producía como una actividad mayoritariamente masculina. Por un lado, el universo simbólico construido por los bienes de género medieval, en sus representaciones respecto a héroes, violencias, guerras y hazañas, apelaba a lo que socialmente se entiende como masculino. Del mismo modo, las actividades involucradas en el hacer práctico, como la herrería y la carpintería, fundamentales para el desarrollo del combate medieval en nuestro país, aparecían también codificadas como actividades masculinizadas. Y, a su vez, como cierto tipo de entrenamiento corporal, que implicaba golpes, forcejeos, agresividad y cultivo de la fuerza, también podrían estar actuando como hilos de un entramado que hacían de esta actividad algo poco practicado por mujeres.

Los gordos de combate

Otra arista relevante al analizar la conjunción entre los universos *freaks* y el ámbito del deporte es la dimensión respecto a la corporalidad. En los contextos del combate medieval estudiados, era posible observar que las armaduras concedían cierta libertad respecto al modelamiento del cuerpo de los deportistas, a diferencia de lo que ocurría en otras prácticas deportivas que implicaban mayor exposición del mismo.

Las armaduras revelaban pocos indicios respecto al cuerpo que las portaba, podían inferirse características generales respecto a la contextura física del *peleador*, podía notarse si era más alto o más bajo, más grande o más pequeño. Sin embargo, la imagen del cuerpo del *luchador* quedaba vedada debajo del acero: no había posibilidad de conocer si el cuerpo en cuestión estaba tonificado o no, si poseía una musculatura trabajada o no. La armadura y las restricciones respecto a la movilidad que implicaba su uso también producían un efecto homogeneizador de los cuerpos y los gestos: todos los movimientos eran torpes y toscos, y si bien algunos deportistas mostraban mayor agilidad y destreza, era imposible realizar un escrutinio respecto a la implicancia de la corporalidad de los *luchadores* en su desempeño.

La musculatura de un deportista no se podía ver y poco se podía inferir, y si bien era necesario contar con ciertas aptitudes físicas para desempeñarse exitosamente en una pelea (resistencia, fuerza, velocidad), esto también podía compensarse con técnica y experiencia. De ese modo, *peleadores* con más experiencia y mayor destreza en las técnicas del combate, podían salir victoriosos en una contienda contra un *peleador* con mayor entrenamiento físico pero menor experiencia en la *liza*.

Al implementar la puesta en escena de un cuerpo cubierto por acero, este deporte no requería de la necesaria exposición de una musculatura trabajada o del encuadramiento del cuerpo a ciertos cánones deportivos vinculados con la dureza, la delgadez o la tonificación de los músculos. Por el contrario, cuerpos considerados *gordos* eran valorados como piezas fundamentales en los enfrentamientos grupales, donde estas personas cumplían el rol de *tanques*: competidores difíciles de derribar y de mayor resistencia frente a los golpes de los oponentes.

De esa forma, una particularidad del combate, tal como tenía lugar en el contexto observado, era que implicaba una actividad física que permitía tener un cuerpo “no deportista”. Estos sentidos respecto al cuerpo aparecían en enunciados humorísticos muy frecuentes en las prácticas cotidianas de Córdoba Medieval, donde a menudo se refería a los miembros de Acero y Sangre como *los gordos* de la asociación y donde también circulaban chistes respecto a las diferencias entre los cuerpos de los *luchadores* y los cuerpos de deportes y deportistas más legitimados, como los esbeltos futbolistas.

En ese sentido podría pensarse qué en los mundos del combate medieval tenían lugar modos de hacer que presentaban contrapuntos respecto a los discursos hegemónicos respecto al cuerpo y el deporte, al mismo tiempo en que reproducían sentidos canónicos respecto a la utilidad y productividad del hacer deportivo (en oposición a la supuesta inutilidad de otras prácticas aficionadas), y a las prescripciones en cuanto a guiones de género.

Nuevos deportes, ¿nuevas preguntas?

Este texto ha perseguido el objetivo de presentar un acercamiento al universo social del combate medieval. En primer lugar, rastreando, a partir del caso etnográfico presentado, la diseminación del combate medieval a través de internet y su relación con el recreacionismo histórico. En segundo lugar, indagando su conexión con las industrias culturales y los consumos *freaks* ligados a un imaginario del que participa la figura del héroe medieval y su posible articulación con los guiones heroicos que ofrece para nuestra sociedad el deporte. Por último, se ensayaron algunas interpretaciones respecto a los guiones de género y las corporalidades implicadas y producidas en esta particular actividad deportiva.

Es necesario continuar indagando para explorar las hipótesis desplegadas en los párrafos anteriores, aunque los hilos del entramado expuesto sugerían, por un lado, la articulación de prescripciones en torno al género y el refuerzo de guiones generizados, al mismo tiempo en que, por otro lado, resquebrajaban algunas cuestiones respecto a la masculinidad socialmente legitimada.

Estas claves de lectura muestran que el combate medieval es un universo rico para continuar indagando diferentes cuestiones relevantes para el campo de los estudios sociales del deporte, especialmente referidas a los géneros y las corporalidades en los deportes de reciente conformación. ¿Qué forma adquieren las cuestiones de género en su intersección con nuevas prácticas deportivas? ¿Qué configuraciones de la masculinidad tienen lugar en los contextos donde se practican deportes *freaks*, como el combate, el *quiditch*, los *e-sports*, entre otros? ¿En qué puntos estas propuestas se acercan y en cuáles se alejan de los ideales de “masculinidad dominante” (Branz, 2015)? ¿Qué corporalidades moldean estos deportes? ¿Cómo se articulan los ideales masculinizados en el caso de las (pocas) mujeres que practican estos deportes?

A su vez, teniendo en cuenta que el campo de los estudios sociales del deporte en nuestro país se ha consolidado, desde sus inicios como tal, gracias a la indagación de la relación entre fútbol y nación (Rodríguez, 2012, p. 343), el caso del combate medieval ofrece interesantes contrapuntos para indagar la relación con los discursos nacionales en otros contextos, y de otros discursos en los deportes nacionales. A diferencia de lo que señala Rodríguez (2012) para argumentar el interés académico por el fútbol, el combate no presentaba el atractivo de ser popular ni masivo. Tampoco representaba grandes movimientos en la economía y no parecía tener, a priori, algún tipo de conexión con las dinámicas sociales locales, mucho menos con la historia argentina y las identidades nacionales. En su carácter de novedad y extrañeza, el combate medieval se presenta como un lugar productivo para “pensar viejas relaciones en escenarios nuevos” (Rodríguez, 2012, p. 351). ¿Cómo se articulaban las narrativas de la nación en los deportes de conformación reciente, de aparente desconexión con la tradicional nacional y ubicados en una posición marginal respecto a otros? ¿Qué otros discursos se articulaban en ellos? ¿Puede ser el deporte una forma de legitimar y volver aceptables formas subjetivas y corporalidades deslegitimadas? ¿Cómo operan elementos como el aguante, la violencia y el honor en estas nuevas actividades, teniendo en cuenta que son tópicos que centrales en el interés de las investigaciones sobre el deporte en nuestro país? (Garriga Zucal, 2005; Gil, 2006; Moreira, 2007)

El universo social relacionado al combate medieval se muestra como un espacio prolífero para continuar analizando cuestiones nodales en los estudios contemporáneos del deporte, como las ideas y discursos sobre la nación y la cultura, los mercados culturales, la(s) violencia(s), las corporalidades, la(s) masculinidad(es), las desigualdades respecto al género y otras dimensiones relacionadas a la producción de subjetividades contemporáneas en nuestro país.

Agradecimientos

Este escrito es una reelaboración de ideas producidas en el marco del curso “Deporte, Género y Masculinidades. Preguntas, objetos y reflexiones desde la socioantropología”, dictado por el Dr. Juan Branz en el marco de la Maestría en Antropología (FFyH-UNC, año 2023). Agradezco a Juan por el convite de textos y

autores a partir de los cuales se produjeron las interpretaciones que se ensayaron en estas páginas, por la lectura y comentarios de la primera versión.

Referencias bibliográficas

- Archetti, E. P. (1984). Fútbol y ethos. En *Monografías e Informes de Investigación*, (7). FLACSO.
- Archetti, E. P. (2003). *Masculinidades, fútbol, tango y polo en la Argentina*. Ed. Antropofagia
- Barthes, R. (1999). *Mitologías*. Siglo XXI México.
- Bourdieu, P. (1983). Como é possível ser esportivo? En P. Bordieu, *Questões de sociologia* (pp. 136-163). Marco Zero.
- Branz, J. (2015). Etnografiando hombres: sobre masculinidades, deporte y reflexividad. *Avá. Revista de antropología*, 27, 159-181.
- Curi, M., Garriga Zucal, J. y Levoratti, A. (2018). Deporte(s) y Antropología: enfoques, objetos y prácticas. Repensando sus configuraciones en Suramérica. *Antípoda. Revista de Antropología y Arqueología*, 30, 1-16.
- Da Matta, R. (1982). *O universo do futebol: esporte e sociedade brasileira*. Pinakothke
- Elias, N. y Dunning, E. (1992). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. Fondo de Cultura Económica.
- García Canclini, N. (1989). *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Grijalbo.
- Garriga Zucal, J. (2005). Lomo de macho. Cuerpo, masculinidad y violencia de un grupo de simpatizantes del fútbol. *Cuadernos de Antropología Social*, 22, 201-216.
- Gil, G. (2006) "Te sigo a todas partes". Pasión y aguante en una hinchada de fútbol de un club del interior. *Revista Intersecciones en antropología*, 7, 333-349.
- Ibarrola, D. (2003). "¿Cómo presentar el Quidditch? Fans, deporte y violencia". *Sociología del deporte*, 4(1), 13-23.
- Lacalle, J. M. (2023). Neomedievalismo: Un acercamiento al enfoque y una breve historización. *Calamus. Revista de la Sociedad Argentina de Estudios Medievales*, 7, 1-36
- Moreira, M. V. (2007). Etnografía sobre el honor y la violencia de una hinchada de Fútbol en Argentina. *Revista Austral de Ciencias Sociales*, 13, 5-19.
- Rodríguez, M. G. (2012). ¿Qué es un campo, y tú me lo preguntas? En J. Branz, J. Garriga y V. Moreira (comp.), *Deporte y Ciencias Sociales. Claves para pensar las sociedades contemporáneas* (pp. 341-366). EDULP.

Notas

- 1 A lo largo del texto se utilizan *itálicas* para referir a expresiones recuperadas en el trabajo de campo y categorías relevantes para el espacio social investigado, y para palabras en idioma extranjero. Se utilizarán comillas dobles para señalar citas textuales.
- 2 Se entiende por recreacionismo histórico un conjunto de actividades orientadas a recrear –en el sentido de “crear o producir algo de nuevo” (RAE)— objetos y otros aspectos de un evento o periodo del pasado. Entre esas actividades se destaca la confección y utilización de vestimentas, accesorios y peinados característicos; la manufactura de objetos a partir de la investigación de las técnicas de confección propias del periodo recreado; el entrenamiento en artes, deportes y prácticas específicas (tales como combate, arquería, herrería, carpintería, entre otras); la construcción de personajes y su exhibición en público.
- 3 La heráldica es la disciplina que explora, estudia y desentraña el significado de las imágenes y figuras presentes en los escudos de armas.
- 4 En este texto me referiré a los practicantes de combate medieval en masculino ya que, en Córdoba, era practicado mayoritariamente por varones. La participación de mujeres existía de forma absolutamente excepcional, y con

menos sostenibilidad en el tiempo (se incorporaban al equipo durante unos meses y luego dejaban de asistir o se mudaban al área de recreación o arquería). En numerosas oportunidades se expresaba como un anhelo *que participen más mujeres*, pero esto no ocurría en la práctica.

- 5 *Peleadores, guerreros o luchadores* eran formas de nombrar a quienes practicaban el combate.
- 6 En Argentina existieron distintos intentos de organización del deporte a nivel nacional, algunos con financiamiento de HMBia. En la época de esta etnografía se había creado y persistía como una referencia nacional una entidad llamada CAF (“Circuito Arena de Fuego”) que se encargaba de organizar los torneos y ligas que agrupaban a clubes de distintas provincias.
- 7 En la sede de la asociación, la *liza* estaba construida con postes de madera enterrados de aproximadamente un metro de altura, sobre los que se apoyaban postes horizontales que cercaban el perímetro en forma rectangular.
- 8 A diferencia de las armaduras, las armas por lo general eran confeccionadas por herreros especializados. Los escudos, hechos de capas de finas maderas superpuestas y moldeadas, sí participaban de las mismas lógicas de producción autodidacta que las armaduras. En el contexto estudiado, estos dos tipos de objetos no eran personales, sino que pertenecían a la asociación y los *luchadores* los utilizaban según lo requería cada pelea.
- 9 Los tiempos de las rondas e intervalos variaban dependiendo de las reglas establecidas en cada encuentro. En los entrenamientos, encuentros *amistosos* y *demostraciones* (formatos más frecuentes), se acostumbraba a implementar rondas de 1 minuto.
- 10 Esta modalidad de *duelos* estaba a su vez dividida en categorías según los elementos utilizados en el asalto. Podía ser “espada y escudo”, “espada y broquel”, “espada larga”, “astas”, entre otras, dependiendo lo acordado para cada ocasión.
- 11 En Argentina, las *peleas de buhurt* que más se realizaban implicaban equipos de 5 versus 5. En encuentros de carácter internacional se contemplaban equipos más numerosos, de 16 versus 16 o 30 versus 30, llegando a existir la categoría *masiva* de 150 versus 150 implementada en el torneo *Battle of the Nations* realizado en Serbia en el año 2019.
- 12 Según un relevamiento realizado por parte de la organización CAF, en el año 2019 llegaron a existir alrededor de 20 equipos dispersos en distintas partes del país (aunque concentrados en su mayoría en Capital Federal y el Área Metropolitana de la provincia de Buenos Aires). La informalidad de las agrupaciones, sumado a la constante disolución y creación de nuevos grupos hacía difícil llevar una cuenta actualizada y certera.
- 13 La caballería medieval fue una institución militar, política, económica y social de gran importancia en Europa. Quienes formaban parte de esta institución, en los periodos entre guerra participaban en torneos y justas, utilizados a modo de entrenamiento, pero también de entretenimiento para un público en ocasiones y celebraciones especiales.
- 14 Los fragmentos de conversaciones con interlocutores del trabajo de campo incluidos en este texto pertenecen a miembros o ex miembros de la Asociación Civil Córdoba Medieval.
- 15 Si bien puede verse en el nuevo milenio y la intensificación de la globalización una proliferación de mercancías culturales de temática medievales, el proceso de circulación de este tipo de bienes puede remontarse incluso hasta la época colonial, aunque no es menester de este texto realizar esa genealogía en profundidad.
- 16 Es necesario señalar que la recepción de esos productos de género medieval en el caso argentino no puede separarse del legado colonial y el discurso nacional respecto a que los argentinos “bajaron de los barcos”. El mito de la argentina blanca europea es otra arista pendiente de análisis a la hora de analizar cómo aparecía entre algunas de estas personas discursos respecto al linaje español o italiano. Sin embargo, es posible afirmar que, en los propios relatos de los recreacionistas, su conexión con lo medieval no se encontraba determinada por esos discursos, sino, como se analiza en el texto, con una oferta cultural proveniente de mercados e industrias particulares.
- 17 Este universo viene siendo abordado en profundidad por la propuesta interdisciplinar de los estudios Neomedievales, los cuales se ocupan de indagar las reverberancias de la Edad Media en la cultura popular (Lacalle, 2023).

Información adicional

redalyc-journal-id: 4399



Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=439981626003>

Cómo citar el artículo

Número completo

Más información del artículo

Página de la revista en redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante
Infraestructura abierta no comercial propiedad de la
academia

Rocío María Rodríguez

***Fratres in Armis: imaginarios, géneros y corporalidades
en el combate histórico medieval en Córdoba, Argentina***
***Fratres in Armis: imaginaries, genders and corporalities in
historical medieval combat in Córdoba, Argentina***
***Fratres in Armis: imaginários, gêneros e corporeidades no
combate histórico medieval em Córdoba, Argentina***

Educación Física y Ciencia

vol. 27, núm. 1, e322, 2025

Universidad Nacional de La Plata, Argentina

revistaefyc@fahce.unlp.edu.ar

ISSN: 1514-0105

ISSN-E: 2314-2561

DOI: <https://doi.org/10.24215/23142561e322>



CC BY-NC-SA 4.0 LEGAL CODE

**Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-
CompartirIgual 4.0 Internacional.**