

**Memoria lúdica y patrimonio cultural en el barrio Paso de las Duranas
(Montevideo- Uruguay).**

Karen Kühlsen (ISEF/Udelar, Uruguay, karenkuhlsen@gmail.com)

Inés Scarlato (ISEF/Udelar, Uruguay, iscarlato.isef@gmail.com)

Camilo Rodríguez (ISEF/Udelar, Uruguay, camilo.rodriguez89@gmail.com)

Resumen:

El proyecto que se presenta tiene por objetivo investigar y llevar adelante una propuesta de intervención vinculada a las prácticas de tiempo libre y ocio desarrolladas en el barrio Paso de las Duranas de Montevideo, Uruguay. El Espacio de Formación Integral hace foco en los juegos y juguetes como formas materiales que operan en la mediación entre generaciones. Sobre este eje se articulan los temas de archivo, memoria y patrimonio.

Palabras-clave: Juego, tiempo libre, ocio, memoria, patrimonio, archivo.

Introducción

El proyecto “Juego, Tiempo Libre y Ocio. Memoria lúdica y patrimonio cultural en el barrio Paso de las Duranas”, constituido como un Espacio de Formación Integral (EFI) en el marco de la UdelaR, se configura como parte del trabajo que realiza el Grupo de investigación *Educación, sociedad y tiempo libre* (ESTIL) del Departamento de Educación Física, Tiempo libre y Ocio (ISEF, UdelaR), en su vínculo con el Laboratorio de Preservación Audiovisual del Archivo General de la Universidad (AGU), el Museo Nacional de Antropología (DNC-MEC), la Licenciatura en Archivología (FIC, UdelaR) y el Municipio G de la Intendencia de Montevideo. Este proyecto tiene por objeto de conocimiento e intervención las prácticas de tiempo libre y ocio en el barrio Paso de las Duranas (Montevideo/Uruguay) así como los juegos y los juguetes asociadas a esas prácticas, especialmente las desarrolladas por niñas/os y jóvenes.

Consideramos el análisis del tiempo social desde la perspectiva frankfurtiana, especialmente a partir de las críticas que realizan Benjamin (2011) y Adorno (1993) en torno a la consideración moderna del tiempo como un tiempo lineal, progresivo y

homogéneo que de varias maneras disocia su relación con el espacio, constituyéndolo como un tiempo vacío. Este proceso que habilita la objetivación y mundialización del tiempo tiene su anverso en las valoraciones y perspectivas que nos acompañan en la percepción de la historia y especialmente de nuestra historia.

Por otra parte, en vínculo con el desarrollo del proyecto “*Juegos y Juguetes del Uruguay*”¹ consideramos a los juegos y los juguetes como artefactos culturales que permiten dar una cierta estabilidad al mundo de las/os niñas/os. En este sentido y partiendo de los argumentos de Arendt (1996), podemos afirmar que se trata de un acto de educación, en el cual, mediante el juego, se cuida al mundo de las/os niñas/os y se cuida a su vez a las/os niñas/os del mundo. El juego, como forma intangible, y los juguetes son instancias y objetos que median como formas a través de las cuales las/os niñas/os se inscriben en la cultura. En este sentido, nos proponemos analizar los juegos y juguetes como manifestaciones culturales que, si bien son fundamentalmente del universo de las/os niñas/os, se presentan como formas que dialogan con el mundo adulto.

Objetivos generales:

- Implicar los distintos saberes y actores que participan del proyecto, en procesos colectivos de formación, reflexión crítica y sensibilización en torno a las temáticas del tiempo, la memoria, el patrimonio, el juego y el juguete en Paso de las Duranas.
- Construir herramientas conceptuales con proyección teórico-metodológica para el abordaje de problemas de investigación e intervención de manera interdisciplinaria en vínculo con las formaciones universitarias y actores locales participantes.
- Propiciar el acercamiento de los distintos actores vinculados al proyecto a las actividades de los grupos de investigación desde la participación en propuestas de fortalecimiento interinstitucional y de formación en la triple función universitaria.

Objetivos específicos:

- Construir el problema de intervención en torno a los ejes temáticos del proyecto en conjunto con los actores institucionales, barriales, estudiantes y docentes implicados.
- Trabajar en procesos de sensibilización, recuperación y conservación del patrimonio de juegos y juguetes en el barrio Paso de las Duranas

¹ Proyecto I+D financiado por la CSIC que se encuentra en marcha y del cual participa el Grupo ESTIL.

- Sensibilizar sobre los diferentes soportes, fotográficos, pictóricos, sonoros y audiovisuales que participan en la conservación y en la construcción de la memoria.
- Promover y acompañar la producción de fuentes de historia oral y generar registros de juegos y juguetes que se jueguen en el barrio, cuyo proceso adquirirá en sí mismo su propio valor histórico.

Materiales y Métodos (Metodología)

El proyecto propone abordar estos elementos desde el cruce con la memoria y el archivo. En este sentido, se trabaja en torno a la sensibilización y aproximación a los diferentes soportes, fotográficos, pictóricos, sonoros y audiovisuales que participan de la construcción de la memoria y la necesidad de su conservación. Se trabaja con la idea de registro, con especial énfasis en la historia oral y materiales audiovisuales. En este sentido, se asume como un importante antecedente la obra de Lauro Ayestarán “Juegos y rondas tradicionales del Uruguay” (1966) (Balás; SECCO, 2018). Desde esta perspectiva se abordará especialmente la recuperación de una memoria lúdica del barrio Paso de las Duranas que ponga en escena juegos y juguetes, así como el uso del tiempo libre. Partimos del supuesto de que la recuperación de estos contenidos permite un re-encuentro en un contexto diferente al actual y por lo tanto abre posibles reflexiones en relación a qué permanece y qué ha cambiado desde otro tiempo a esta parte. Se completa así una articulación entre espacio, tiempo, huella, memoria y recuperación, apropiación y uso de las tecnologías (Cantú, 2012).

Para la consecución de estos procesos el proyecto se desarrolla desde tres planos vinculados, además, con los aspectos que objetivan a la triple función universitaria. Un plano asociado al trabajo en territorio en relación a diversos actores locales referenciados a instituciones del barrio como centros educativos, sociales, culturales y políticos (tercer nivel de gobierno). En cada institución que se abre a la propuesta trabajamos en reuniones de discusión, cine foro, charlas temáticas, etc., donde se proyecta el trabajo con las/os niñas/os asociados a esas instituciones y se planifican intervenciones en torno al juego, la memoria y su valor patrimonial, así como la obtención de fotografías, cartas, relatos u objetos vinculados a la temática. Un segundo plano se vincula a las tareas de enseñanza donde, en el marco del proyecto, se dicta un curso (curricularizable) de distintas carreras universitarias asociadas a ISEF y FIC en las cuales se trabaja en cuatro seminarios temáticos que abordan los problemas de investigación que fundamentan el proyecto. Por último, se aborda un plano vinculado a procesos de investigación donde los integrantes

del proyecto producen artículos académicos, relatos de experiencia y diversas sistematizaciones que colaboran en los procesos de formación de sus integrantes (en estudios de posgrado) así como abonan a la producción en la temática.

Resultados, discusiones y análisis

El proyecto está en su primera etapa de implementación por lo que actualmente se trabaja en la articulación de saberes puestos en consideración desde las unidades curriculares del ISEF y la FIC en el territorio. Desde este punto se busca dar consistencia a las instancias de seminario de discusión en las que participan estudiantes y se encuentran abiertas a la participación de los actores locales vinculados.

Siguiendo lo postulado por Agamben (2007) podemos entender que “cada concepción de la historia va siempre acompañada por una determinada experiencia del tiempo que está implícita en ella, que la condiciona y que precisamente se trata de esclarecer” (p.131). A través del proyecto se pretende generar instancias de reflexión y análisis colectivo, que nos permiten dimensionar y problematizar la experiencia del tiempo, de la percepción de este tiempo social como parte de la cultura que constituimos a la vez que nos constituye. En esta línea, la crítica a los grandes relatos del historicismo burgués y progresista que realiza Benjamin –y que constituyen parte de los fundamentos del proyecto y de los problemas teórico-metodológicos que ocupa al Grupo ESTiL-, aporta elementos significativos para pensar los temas de archivo, memoria y patrimonio desde una mirada que contemple sujetos y objetos. Esto justifica, en parte, la atención hacia los juegos y juguetes como restos, ruinas, objetos en desuso o descuidados por la civilización – cuando no, puestos al servicio de ésta- como materialidad donde sobreviven residuos del mundo adulto. Esto nos permite hablar del lugar del juego y los juguetes como bisagra en esta relación entre generaciones, dando continuidad al mundo adulto mediante la repetición y al mismo tiempo posibilitando la irrupción de lo nuevo. Así mismo, los juegos y juguetes, no teniendo una vida autónoma de la cultura, condensan (Benjamin, 1981) unas formas y condiciones particulares de existencia, producción y consumo. Los juegos y juguetes también consideramos que pueden constituirse como “problema” o producción cultural desde la cual proyectar formas de comprender, analizar y promover posibles prácticas asociadas.

Consideraciones

Los resultados sobre los que se ha avanzado refieren a la elaboración de un seminario interno de trabajo, confeccionado a partir de la articulación de saberes entre las instituciones participantes del proyecto. Desde este último, se han elaborado dos cursos (de 48 horas) como propuesta formal de curricularización, de los cuales uno de ellos ya se está implementando con estudiantes de los dos servicios universitarios implicados. A su vez, se han desarrollado vínculos con la escuela 42 donde hemos participado de los espacios de coordinación a partir de los cuales se han realizado instancias de sensibilización y tratamiento de las conceptualizaciones que componen el proyecto. Las docentes han abordado el tema de la relación entre las generaciones y desde allí realizan un abordaje con los niños y sus familias. En esta segunda etapa proyectamos intervenciones de juego y sensibilización con las/os niñas/os en base a los procesos que se desarrollan en el aula.

Con las producciones conceptuales y artísticas realizadas por las/os niñas/os de la escuela se prevé realizar una instancia de exposición que se proyecta como cierre de esta primera etapa del espacio de formación integral en las instalaciones del Museo Nacional de Antropología. Se proyecta la itinerancia de la muestra para 2022.

Por otra parte, se ha realizado un primer relevamiento de instituciones sociales y deportivas del barrio y, a partir de ese proceso, se han ubicado particularidades que son de interés para los objetivos del proyecto. Particularmente nos interesa el Club Mauá que ha cumplido 100 años en el barrio y tiene su memoria institucional colocada en un gran libro que guarda recortes de diario en los que se menciona el club desde su fundación.

Por otra parte, consideramos las diversas cooperativas de vivienda que componen la zona de las Duranas y estamos comenzando un proceso de aproximación y vínculo con las comisiones correspondientes a fin de trabajar en conjunto la generación de un evento callejero de interés para estos barrios.

Referencias

- Adorno, T. W. (1993) *Consignas*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Agamben, G. (2007) *Infancia e historia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Arendt, H. (1996) *Entre el pasado y el futuro: ocho ejercicios sobre la reflexión política*, Barcelona: Península.
- Benjamín, W. (1981) *Escritos. La literatura infantil, los niños y los jóvenes*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.

- Benjamín, W. (2011) *Papeles escogidos*. Buenos Aires: Ediciones Imago Mundi.
- Balás, M.; SECCO, L. (2018) Digitalización de la película Juegos y rondas tradicionales del Uruguay. En: CDM y AGU, *Juegos y rondas tradicionales del Uruguay*, Montevideo: Centro Nacional de Documentación Lauro Ayestarán, pp. 85-90.
- Cantú, M. (2012) La historia en (las) imágenes. Archivo, memoria y video. En: LA FERLA, J.; Reynal, S. (Comp.) *Territorios Audiovisuales: cine, video, televisión, documental, instalación, nuevas tecnologías, paisajes mediáticos*. Buenos Aires: Librería.