

## Memoria lúdica y patrimonio cultural en Paso de las Duranas (Montevideo, Uruguay)



## Ludic Memory and Cultural Heritage in Paso de las Duranas (Montevideo, Uruguay)

Kühlsen, Karen; Scarlato, Inés; Rodríguez, Camilo

 Karen Kühlsen

karenkuhlsen@gmail.com

Instituto de Educación Física (ISEF). Universidad de La República, Uruguay

 Inés Scarlato

iscarlato.isef@gmail.com

Instituto de Educación Física (ISEF). Universidad de La República, Uruguay

 Camilo Rodríguez

camilo.rodriguez89@gmail.com

Instituto de Educación Física (ISEF). Universidad de La República, Uruguay

### Extensión en red

Universidad Nacional de La Plata, Argentina

ISSN: 1852-9569

Periodicidad: Frecuencia continua

núm. 14, e039, 2023

revistaextensionenred@perio.unlp.edu.ar

Recepción: 15 Septiembre 2022

Aprobación: 13 Diciembre 2022

Publicación: 12 Abril 2023

URL: <http://portal.amelica.org/amei/journal/201/2014101002/>

DOI: <https://doi.org/10.24215/18529569e039>



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

**Resumen:** En el presente trabajo se realiza una descripción general del Espacio de Formación Integral Juego, Tiempo Libre y Ocio. Memoria lúdica y patrimonio cultural en el barrio Paso de las Duranas que se desarrolla en el marco de la Universidad de la República (Uruguay), así como una presentación de las formulaciones conceptuales preliminares, derivadas de su implementación. En particular, se ensaya una aproximación conceptual a la noción de memoria lúdica en el cruce con las trayectorias investigativas del Grupo de investigación Educación, Sociedad y Tiempo libre (ISEF/Udelar). Este proyecto tiene por objetivo investigar y llevar adelante una propuesta de intervención vinculada a las prácticas de tiempo libre y ocio desarrolladas en un barrio de Montevideo, Uruguay, haciendo 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, patrimonio y memoria lúdica.

**Palabras clave:** juego, juguete, tiempo libre, ocio, archivo, memoria lúdica.

**Abstract:** In the present work we make a general description of the Space for Comprehensive Training (EFI in Spanish): Games, Free Time and Leisure. Ludic memory and cultural heritage in the Paso de las Duranas neighborhood that takes place within the framework of the Universidad de la República (Udelar/Uruguay), as well as a presentation of the preliminary conceptual formulations derived from its implementation. In particular, a conceptual approach to the notion of ludic memory was tested at the investigative trajectories of the Education, Society and Leisure Research Group (ESTiL/ISEF/Udelar). This project aims to investigate and carry out an intervention linked with leisure practices developed in a neighborhood in Montevideo-Uruguay, focusing on games and toys as material forms that operate in the mediation between generations. On this axis we articulated the themes of archive, heritage and ludic memory.

**Keywords:** game, toy, free time, leisure, file, ludic memory.

## INTRODUCCIÓN

El proyecto “Juego, Tiempo Libre y Ocio. Memoria lúdica y patrimonio cultural en el barrio Paso de las Duranas”,<sup>1</sup> constituido como un Espacio de Formación Integral (EFI) en el marco de la Universidad de la República (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 del Instituto Superior de Educación Física (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. El mismo 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 asociados a esas prácticas, especialmente las desarrolladas por niñas/os y jóvenes. En este sentido se avanza en un trabajo interdisciplinar en territorio desarrollando vínculos con varias instituciones del barrio, destacamos las proyecciones conjuntas con la escuela No.42 *República de Bolivia* y con la cooperativa de vivienda por ayuda mutua *Los Lobitos*.

Para el desarrollo de esta propuesta consideramos el análisis del tiempo social desde la perspectiva frankfurtiana, especialmente a partir de las críticas que realiza Benjamin (2010) en torno a la consideración moderna del tiempo. Esta representación del tiempo como lineal, progresivo y homogéneo, que de varias maneras disocia su relación con el espacio, lo constituye 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*<sup>2</sup> consideramos a los juegos y los juguetes como artefactos culturales que median en la relación entre generaciones, que operan otorgando estabilidad al mundo que se habita. Partiendo de los argumentos de Arendt (1996), podemos afirmar que esta mediación se configura como acto de educación, en el cual, a través del juego, se cuida al mundo de las/os niñas/os a la vez que se cuida a las/os niñas/os del mundo. El juego y los juguetes, en este sentido, son formas que habilitan la filiación en la cultura. Así exponemos la posibilidad de analizar a los juegos y juguetes en clave de manifestaciones culturales que son y se producen para el mundo de las/os niñas/os también ofician como formas que permiten establecer un diálogo con el mundo adulto.

El trabajo en conjunto con profesionales de otras disciplinas nos permite reflexionar en torno a pensar el archivo y su relación con la memoria individual y social, en este sentido abordamos diversos documentos que van desde fotografías personales hasta el primer libro de actas de la escuela que data de 1877 identificando en esa diversidad la posibilidad de valorar su aporte al reconocimiento y preservación de una memoria colectiva. Además, trabajamos en la elaboración de un registro fílmico a partir de los relatos orales de los vecinos cooperativistas que rememoran a través de diversas dinámicas sus juegos, sus amigos y espacios de la infancia. En consonancia con este proceso consideramos la noción de patrimonio y sus implicancias como concepto fundamental en torno a las expectativas institucionales del museo y desde donde discutir su carácter político.

## HACIA LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DE UN PROBLEMA: ARCHIVO, MEMORIA, JUEGOS Y JUGUETES

El proyecto tiene por objetivo poner en diálogo a los distintos saberes y actores, 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. De este modo, se busca construir herramientas conceptuales con proyección teórico-metodológica que permitan el abordaje de problemas de investigación e intervención de manera interdisciplinaria en vínculo con las formaciones universitarias y actores locales participantes. Una clave de este proceso fue el acercamiento a las instituciones del barrio, a su organización así como a

distintos actores que habitan esos espacios y participan de la vida colectiva. En este sentido la delimitación espacial en esta primera etapa, estuvo asociada a una zona próxima al Museo Nacional de Antropología, en tanto referencia territorial del EFI. Por otra parte, este proyecto asocia docentes universitarios que vienen transitando, desde distintas<sup>3</sup> experiencias,<sup>4</sup> actividades académicas diversas con el grupo de investigación Educación Sociedad y Tiempo Libre (ESTiL), y estudiantes de grado y posgrado asociados a los servicios universitarios de FIC, ISEF y FHCE.

En este período de dos años de trabajo (2020-2022), se trabaja en torno a la construcción de un problema de intervención que, en vínculo con los ejes temáticos, dialoga con la realidad social del conjunto de actores institucionales, barriales y universitarios implicados. En este sentido, el problema que se ha ido construyendo ha estado centrado en la recuperación, conservación y producción del patrimonio local, particularmente asociado a los juegos y juguetes del barrio Paso de las Duranas. Esto ha implicado, el trabajo en el conocimiento de los diferentes soportes, fotográficos, pictóricos, sonoros y audiovisuales que participan en la conservación y en la construcción de la memoria. A la vez que habilitó la posibilidad de la producción de soportes de memorias colectivas, como en el caso de la construcción de fuentes de historia oral, entre otras formas de registro que toman la narración (Benjamin, 1991) de los vecinos en sus rememoraciones sobre los juegos y los juguetes del barrio. Se entiende que este proceso adquirirá, en sí mismo, un valor en tanto documentos históricos que permitan pensar una historia cultural (Benjamin, 1981) que entreteje aspectos de lo local con una trama social general.

En este sentido, la perspectiva de trabajo ha puesto en el centro la discusión entre la memoria y el archivo como forma de producción de la historia que marca los procesos de construcción identitaria, lo que implica dimensionar el lugar del registro en general y los soportes domésticos, así como sus posibilidades de conservación. Otra de las formas de registro que toma relevancia en el proyecto es la producción de materiales audiovisuales. Se asume como un importante antecedente la obra de Lauro Ayestarán *Juegos y rondas tradicionales del Uruguay* (1966) producida por el Instituto de Cinematografía de la Universidad de la República el cual fuera ubicado y migrado a formato digital por el LAPA-AGU (Balás & Secco, 2018).

Desde esta perspectiva, se ha comenzado a esbozar y poner a prueba la idea de 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. Colocamos como supuesto del trabajo que la recuperación de algunos contenidos posibilita la rememoración no solo del contenido sino de circunstancias contextuales que son distintas al presente. Por lo tanto, este mecanismo abre a reflexiones en relación a la durabilidad o permanencia de objetos y prácticas, así como atañe a las imágenes que estos objetos producen.

No obstante, esas imágenes funcionan como anclaje de la memoria, no solamente en virtud de una exterioridad que registran: participando de la condición de objetos materiales, ellas también inscriben sobre sí mismas el paso del tiempo. Objetos sometidos a la descomposición, la alteración, el maltrato, la desaparición o la pérdida y, finalmente, también a la muerte. Objetos que participan también de ese mundo que el registro maquínico busca extirpar de las inestabilidades operadas por el envejecimiento: las marcas del paso del tiempo en (las) imágenes (Cantú, 2012, p. 2).

Es así que el proyecto intenta meterse en la articulación de la relación con el espacio y el tiempo desde las posibilidades de evocación de la memoria, usa distintos mecanismos entre los que destacamos el acercamiento a distintas tecnologías que dan soporte y posibilidades de estabilidad (Cantú, 2012).

## ESTRATEGIAS Y ACCIONES EN CLAVE DE TRANSDISCIPLINA E INTEGRALIDAD

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 (nos referimos al tercer nivel de gobierno). En cada institución se presenta una propuesta inicial

y se trabaja en reuniones de discusión, cine foro, charlas temáticas, etc., donde se proyectan colectivamente posibles líneas de anclaje. Un segundo plano se vincula a las tareas de enseñanza donde, en el marco del proyecto, se dicta un seminario curricularizado que oficia de laboratorio donde se presentan y discuten los conceptos centrales del EFL, presentando central atención a los elementos temáticos señalados del proyecto, así como a las implicancias del dispositivo (Tommasino, 2011). Los estudiantes, vecinos y equipo docente trabajan y profundizan en dinámicas de sensibilización y profundización a partir de cuatro seminarios temáticos donde se incluyen los problemas de investigación que fundamentan el proyecto. Por último, se aborda un tercer plano vinculado a procesos de articulación e 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.

En este sentido, se describen algunos de los procesos y producciones concretas que se han llevado a cabo en el período transcurrido. En el trabajo con la Escuela, se desarrollan diversas formas de intervención: por un lado con docentes, dirección e inspección de Primaria desde salas (virtuales y presenciales) donde abordamos los objetivos del proyecto así como procesos de sensibilización a partir de materiales que permiten reconocer en el juego y las rondas un valor cultural, intentando trascender su carácter herramental. También consideramos los objetos como juguetes que podrían atenderse en términos de artefactos culturales y valorando de qué manera estos dan cierto acceso a la cultura desde su materialidad y sus usos. La escuela también es pensada como institución socializadora que condiciona las formas del jugar así como los procesos de organización del tiempo social en su institucionalidad. Desde este espacio se proyectó el trabajo con las/os niñas/os en torno al juego, la memoria y su valor patrimonial, así como la obtención de fotografías, cartas, relatos u objetos vinculados a la temática, propuestas viabilizadas por iniciativa del cuerpo docente de la Escuela en diálogo con los integrantes del proyecto.

A partir del trabajo transdisciplinario, que llevamos adelante en el primer año de implementación pudimos valorar, en conjunto a las/os vecinas/os del barrio, la importancia de trabajar en y con los objetos y relatos que están dispersos en las casas o en las instituciones y desde allí construir algún tipo de repositorio o archivo asociando las referencias colectivas. Desde el equipo del Laboratorio (LAPA-AGU) surge la propuesta de trabajar con el programa OMECA que es un software libre con código abierto que habilita a generar un reservorio de información al respecto del proyecto y que vincula a las instituciones. Este soporte permite guardar, organizar y publicar en la web todo lo que se considere valioso a nivel de los actores intervinientes y hacerlo público a través del acceso a la plataforma.

Por otra parte, realizamos talleres vivenciales con los grupos de 4 y 5 años, así como con los grupos de 4o. 5o. y 6o. en los que se abordó la temática del juego. En este sentido, valorando el trabajo de Brougere (2013) consideramos que “el juego no es una dinámica interna del sujeto sino que es una actividad dotada de una significación social precisa que, entre otras cosas, debe ser objeto de un aprendizaje” (p. 1) y podemos adscribir a la condición de pensar que «[...] no hay juego sino en un sistema de designación, interpretación de las actividades humanas. En efecto, una de las características del juego es de no disponer de ningún comportamiento específico que permita separar netamente el juego de cualquier otro comportamiento» (p. 2).

Tomando como referencia una obra de arte, en este caso la obra *Kinderspiele/ Juego de niños* (1560) de Pieter Brueghel el Viejo, abordamos las representaciones que allí pueden identificarse para pensar la familiaridad que tienen los niños de la escuela con juegos que pueden verse en las escenas de la obra. Podemos decir que «Lo que caracteriza al juego es menos lo que se hace que la forma en la que se hace, el espíritu con el cual se hace» (Brougere, 2013, p. 2), por lo que fue necesario realizar algunas interpretaciones que habilitaran una aproximación a posibles sentidos de la obra.

Por otro lado, en el marco del trabajo con la Cooperativa de Vivienda *Los Lobitos* se generaron los primeros encuentros con referentes vecinales a modo de conocer su historia y sus características e intercambiar sobre

la iniciativa del proyecto en el barrio. Cooperativa de trabajadoras del Servicio de Oceanografía y de Pesca (SOYP), actual DINARA, asociada a FUCVAM que inició su construcción en 1973 y es una de las pioneras en ese proyecto colectivo. Varios de los integrantes de la comisión directiva y otros espacios de trabajo son socios fundadores y mayormente adultos mayores de 65 años. En esas instancias se abordaron los marcos del proyecto y las pretensiones de realizar junto a ellos un trabajo de historia oral en el que mediante la búsqueda de algunas fotografías u objetos fuera posible evocar sensaciones y circunstancias de juego de su vida. Este registro de narraciones (Benjamin, 2010) se realizó por parte de estudiantes que establecieron un vínculo de mayor intimidad con el/la participante y a partir del cual fue posible realizar las grabaciones con cierta apertura y despreocupación. Estas historias testimoniales sobre juegos, juguetes y tiempo libre nos cuentan una época,<sup>5</sup> distintas situaciones, diversos contextos en los que cada uno de ellos creció. A partir de allí se desgrabaron los registros y se generó una jornada de devolución en la que se entregaba a cada participante el registro filmico y el documento que transcribía de ese evento. En la última etapa del año 2021 se conmemoraron 50 años de la cooperativa y fuimos invitados a la celebración. Todas las acciones llevadas adelante se organizaron a partir de la apertura por parte de los cooperativistas en compartir sus historias personales que son de alguna forma historias sociales encarnadas en cada uno de ellos. De alguna manera esta forma de trabajo habilita a generar saberes a través de la creación de nuevas fuentes históricas (Fraser, 1993) que se vinculan con los procesos de vida de quienes son testigos de una época y están limitadas por el proceso de vida de estos informantes. Pensar la historia oral como fuente permite ingresar las formas de experiencia narrada considerando que «[...] suelen ser creadas entre grupos sociales que han sido privados – o que no han tenido acceso a la posibilidad– de crear sus propias fuentes: en general las clases o grupos no-hegemónicos» (Fraser, 1993, p. 80).

Como producto importante del proceso del primer año de trabajo generamos la muestra *Retazos: Juego memoria y patrimonio en el Paso de las Duranas* producción colectiva que presentó los aspectos centrales del proyecto así como sus primeras acciones pero que tuvo el valor de ser proyectado, diseñado y redactado en su guión y sus contenidos por la totalidad de los integrantes del proyecto. «Estos fragmentos y retazos (materiales e inmateriales como los recuerdos) permiten ubicar el lugar del juego y los juguetes como bisagra en la relación entre generaciones, dando continuidad al mundo adulto mediante la repetición, pero también posibilitando la irrupción de lo nuevo». (Texto colectivo, 2021)

## ESBOZOS DE UNA CONCEPTUALIZACIÓN DE LA MEMORIA LÚDICA

A partir del recorrido del grupo de investigación ESTiL y de la puesta en diálogo y discusión con los actores e instituciones integrantes del proyecto, surge la necesidad de conceptualizar la noción de memoria lúdica como posible clave para el trabajo que orienta a este colectivo. A partir de una primera revisión bibliográfica en torno a esta noción, surge la ausencia de formulaciones conceptuales precisas, identificando incluso un empleo del término desde el sentido común. A partir de aquí, se ensaya un abordaje de la memoria lúdica desde los marcos teórico-metodológicos que referencian al grupo.

Es importante señalar que la emergencia de esta temática ha sido orientada por los recorridos colectivos que remiten a los postulados foucaultianos en relación a la perspectiva arqueológica y genealógica en combinación con los aportes de la producción de Walter Benjamin de los cuales destacamos: el Narrador (1991), Sobre algunos temas en Baudelaire (2010), Historia cultural del Juguete (1981) e Infancia en Berlín hacia el mil novecientos (2011b).

En cuanto a la perspectiva foucaulteana para el abordaje de la memoria, se ha tomado como punto de partida el supuesto de que en todas las épocas históricas han existido condiciones, sociales, económicas, políticas, etc, que han operado como condición de posibilidad para la enunciación. Como es sabido, el trabajo sobre estas condiciones materiales, y la consideración de las mismas en tanto concepto explicativo de los procesos históricos, ha marcado un punto importante de inflexión con algunas formas de entender a la

historia como por ejemplo la vinculada a los postulados humanistas. La historia del saber humano, como menciona Foucault «no ha quedado en manos del hombre» (2013, p.115), no ha habido una conciencia que determine el ser social de una época, sino que el proceso debe ser pensado a la inversa, el golpe a la supremacía de la conciencia ha estado en visibilizar los procesos de lo social que operan en las posibilidades históricas de una conciencia.

Trabajar la memoria desde una perspectiva arqueológica y genealógica (Foucault, 2013) implica pensar cuáles han sido las condiciones que en una época dada han posibilitado la enunciación de ciertas prácticas lúdicas y no otras, cuáles han sido los mecanismos que han propiciado que ciertas formas de significar a las prácticas sean resguardadas del olvido, y otras sepultadas, cuáles han sido las tácticas y estrategias que se han implementado para que ciertos discursos sobre el juego tomen contacto con la población, sean escuchados repetidos, conservados en el recuerdo, en soportes institucionales, en reglamentaciones, en decretos, en dispositivos de organización poblacional, etc.

Pensar la memoria de estos parámetros, implica tomar en consideración algunas de las condiciones que han operado a lo largo de la historia del Uruguay para que ciertos juegos y prácticas lúdicas hayan cobrado visibilidad y otros hayan sido desterrados del espacio de aparición en lo público. En este punto, los trabajos de José Pedro Barrán (1991), vinculado a indagar sobre el proceso de instauración de una nueva sensibilidad en Uruguay de fines del siglo XIX y principios del XX, son importantes insumos para dar cuenta de cómo el juego ingresó como un importante blanco en torno al que se erigieron los discursos de la nueva sensibilidad civilizada. En esta línea, también se destaca el trabajo de Pérez (2016), a partir del cual se pueden identificar los intrincados procesos que propiciaron que, en el Uruguay de fines del siglo XIX, ciertas prácticas corporales, donde se destacan las vinculadas al juego, fueran sometidas, expulsadas e invisibilizadas. A su vez, siguiendo lo trabajado por Dogliotti (2012), Rodríguez (2012), Scarlato (2015) y Caldeiro (2017), entre otras/os, se puede identificar como en la primera mitad del siglo XX en el Uruguay, el juego y las prácticas lúdicas fueron un objeto central sobre el que se centraron los discursos provenientes del campo de la educación física y posteriormente también de otros campos disciplinares. Como menciona Caldeiro (2017), siguiendo los postulados de Foucault, el juego, en el siglo XX, lejos de ser abandonado como una temática posible sobre la que producir saber, fue asumido como un importante objeto en las disputas por el poder, maximizando la cantidad de discursos tendientes a su regulación y disciplinamiento. Indagar en torno a la memoria sobre el juego y las prácticas lúdicas en Uruguay implica pensar, en la línea arqueológica, en las condiciones que han operado para que algo sobre estas temáticas haya sido enunciado.

Las formas de concebir al juego no han sido ajenas a las relaciones de poder en las diferentes épocas. Como se observa a lo largo de la historia, las formas de concebirlo no han sido siempre las mismas, y han existido relaciones de poder que han operado generando mecanismo para que ciertos discursos sean visibilizados, repetidos, recordados y otros sepultados. En la línea arqueológica, y también en lo propuesto por Benjamin (2010, pp 59-72) en cuanto a mirar a la historia a contrapelo, trabajar en torno a la memoria implica asumir una estrategia, en analogía con el trabajo del arqueólogo, de ir en búsqueda de los posibles restos que han quedado sepultado bajo el terreno compacto del discurso de los vencedores. Trabajar en torno a la idea de memorias locales, supone asumir que han existido diversas formas de significar al juego y a las prácticas lúdicas, pero que no todas han ingresado como modelo explicativo dentro los dispositivos de amplificación y reproducción de discursos en una sociedad dada. En esta línea, como estrategia metodológica y recurso técnico para la indagación en torno a determinado terreno, se establece la posibilidad de generar dispositivos que colaboren en la tarea de rememorar, remover, de hurgar en los sedimentos móviles y oscuros de la memoria, buscando visibilizar las diversas formas de significar a las prácticas en una época dada, los modos de relacionarse con esas prácticas, las continuidades y rupturas que se podrían establecer con ciertos discursos de época en relación al juego y las prácticas lúdicas, entre otras cosas. Trabajar con los participantes del EFI en torno a la elaboración de recuerdos se constituye como una posible estrategia para la rememoración colectiva, el poder enunciar las diversas formas de vincularnos, de concebir, explicar al juego y las prácticas lúdicas,

generar las condiciones para que una vivencia pueda ser colocada en palabras, para que pueda ser escuchada por otros, y en este diálogo propiciar la producción de saber en torno al juego y las prácticas lúdicas.

Desde este punto, se parte del supuesto de que la conservación de recuerdos en soportes que trascienden al cuerpo que escucha, colabora en la tarea de visibilizar, reactivar, rememorar y reflexionar sobre las condiciones por las que pasamos para llegar donde estamos, visibilizar los mecanismos que han propiciado la segregación de ciertas prácticas de juegos, de ciertos cuerpos de la escena pública política, el lugar donde se disputa la racionalidad en torno a la cual nos organizamos. Rememorar colectivamente y reflexionar en torno a lo que nos ha afectado no sólo es pensable como un horizonte para la construcción de lo común sino que se vuelve una tarea fundamental contra el olvido, como menciona Adorno (1998), condición para que Auschwitz no se repita.

El Grupo ESTiL viene profundizando en las perspectivas de pensadores de la primera generación de la Escuela de Frankfurt, destacándose especialmente los abordajes de Th. W. Adorno y Walter Benjamin. En torno a éste último, hemos elaborado un recorrido a partir de dos elementos centrales en su obra, a saber, vivencia y experiencia. En torno a las implicancias de estos dos conceptos es que buscaremos compartir algunas líneas de análisis sobre la memoria lúdica.

En los escritos tempranos de Benjamin (2011a) la categoría experiencia se presenta desde una crítica al adulto que detrás de la máscara de la experiencia, se conserva en su intolerancia y resignación burguesa (Jay, 2009). En escritos posteriores esta se emplea para comprender las transformaciones del mundo contemporáneo, en las implicancias de la vida en la ciudad de las grandes metrópolis. La nueva tecnología y las nuevas velocidades de la esfera de la producción y del consumo exigen adaptar los sentidos de sus habitantes dando lugar a la emergencia de una nueva sensibilidad social (Benjamin, 2011a).

A partir de las influencias recibidas por la obra de Sigmund Freud en relación al registro del inconsciente, Benjamin establece una distinción entre experiencia y vivencia, mientras que la primera va ser pensada dentro del registro inconsciente, como algo a lo que el individuo no puede acceder por medio de su propia voluntad, la vivencia se sitúa dentro del orden de lo consciente, como aquellos conocimientos estabilizados que el individuo domina y manipula. Así, la vivencia queda asociada a la dinámica de los recuerdos estabilizados a nivel de la conciencia, mientras que la experiencia, asociada al registro del inconsciente, no es factible de representar por el sujeto, quedando fuera de su alcance su manipulación. Desde la perspectiva de Benjamin, la experiencia exige un tiempo y unas condiciones difíciles de hallar en el mundo moderno, dominado por la lógica de la aceleración y el exceso de estímulos. La vida en las grandes ciudades del siglo XIX que inspiraron a Benjamin, Londres, Berlín y París, está sometida a una inmensidad de estímulos permanentes y a una alta velocidad, a las que el hombre sólo puede reaccionar cual esgrimista en acto de defensa (Benjamin, 2010). Esto que para Benjamin –en su *Arqueología de la modernidad*– significa el declive y rechazo de la experiencia tiene implicancias significativas sobre la dinámica recuerdo-memoria. El *factor de choque* opera impidiendo un tiempo de afectación que movilice las estructuras estabilizadas en la conciencia como recuerdos. En su lugar, la información es rápidamente organizada a nivel de la conciencia.

Estos elementos son analizados por Benjamin tomando las transformaciones en las formas culturales, particularmente el pasaje de la forma narrativa a la información. Como contrapunto a la superficialidad, novedad y brevedad que caracteriza a las nuevas formas culturales marcadas por la lógica de la información (Gambarotta, 2022), lo que implica entre otras cosas, una distancia y objetividad de lo informado respecto de quien habla y quien escucha, la narración se «[...] encarna en la vida del relator, para proporcionar a quienes escuchan lo acaecido como experiencia. Así en lo narrado queda el signo del narrador, como la huella de la mano del alfarero sobre la vasija de arcilla» (Benjamin, 2010, p. 12 [1939]).

Benjamin (1991 [1936]) identifica dos formas arquetípicas que conservan las formas de narración. Es el caso del marino mercante y el campesino sedentario, ambos representan la posibilidad de un viaje en el espacio como marinero que conoce desde los puertos del mundo y el campesino sedentario que simboliza el viaje en el tiempo por su longevidad. La imagen del viaje en el tiempo y en el espacio como forma de afectación

que moviliza las estructuras de la memoria y habilitan la posibilidad de la narración, se inscribe en toda una perspectiva que Benjamin desarrolla sobre las formas de conocer.

A partir de lo expuesto, el proyecto “Juego, Tiempo Libre y Ocio. Memoria lúdica y patrimonio cultural en el barrio Paso de las Duranas” habilita un espacio de estudio y discusión que, desde la base en sus integrantes con diversas formaciones disciplinares, componen un espacio interesante de producción. La posibilidad de abordar estas perspectivas en los distintos niveles implicados en el proyecto, nos permite considerar las formas de exclusión de la experiencia en las producciones culturales en general y en las formas de juego en particular. Benjamin, a propósito de esta relación, trae algunas de las reflexiones de Proust en torno a de qué manera el mundo de los objetos afecta aspectos de lo sensible que nos evoca un recuerdo; Proust habla de la pobreza con que se había ofrecido a su recuerdo durante muchos años la ciudad de Combray, en la que no obstante había pasado una parte de su infancia. Antes de que el gusto de la *madeleine* (un bizcocho), sobre el cual vuelve a menudo, lo transportase una tarde a los antiguos tiempos, Proust se había limitado a lo que le proporcionaba una memoria dispuesta a responder al llamado de atención (2010, p. 10).

Algunas de las preguntas que se han generado en torno a estas temáticas refieren a tratar de indagar cómo los juegos y las prácticas de tiempo libre y ocio se vinculan en mayor o menor medida con los conceptos de experiencia y vivencia. ¿En qué sentido las diferentes manifestaciones culturales vinculadas al tiempo libre y al ocio posibilitan la construcción de narraciones, las condiciones para la emergencia de la reflexión, dejar abierta la posibilidad de conferir otros significados al hecho narrado? A su vez, en torno a la educación –uno de los objetos clave de indagación por parte del grupo– nos ha llevado a preguntarnos por las posibilidades y tensiones que se presentan a la hora de desarrollar prácticas de enseñanza orientadas desde alguno de estos postulados. Siguiendo lo propuesto por Rettich (2019), si bien se podrían generar las condiciones para que algo de la experiencia emerja, esta no puede ser programada y nada pondría garantizar que efectivamente acontezca. La memoria es lo que el sujeto no puede evocar por su plena conciencia y manipular a su entera voluntad. Los procesos de la memoria, en tanto vinculados al pensamiento inconsciente, tienen el potencial de desestabilizar los recuerdos ordenados por los mecanismos de la conciencia y, en este sentido, posibilitar algo del orden de la experiencia

## CONSIDERACIONES

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 tienen una vida autónoma respecto de la cultura, por el contrario, condensan (Benjamin, 1981) unas formas y condiciones particulares de existencia, producción y consumo. Los juegos y juguetes pueden constituirse así, en categorías que nos permiten conocer la sociedad que les da lugar y ellas mismas promueven.

A partir de los elementos y recorridos presentados en este breve escrito, este proyecto trabaja en la construcción de un espacio-tiempo de referencia vinculado al barrio, a su historia, a su memoria en relación a



instancias donde aparecen dinámicas de juego, de rememoración y de registro así como instancias de discusión en torno a estos temas.

Los análisis esbozados nos permiten evidenciar el hilo que conecta una generación con la siguiente, en los procesos de producción de una memoria colectiva vinculada al juego en un espacio y tiempo delimitado. Entendemos que las distintas estrategias y acciones colectivas desplegadas en este proyecto, se dirigen a dimensionar las condiciones que posibilitan u obstruyen estos diálogos mudos, desde los soportes materiales y su conservación, hasta las condiciones culturales y sociales para la experiencia como alimento de una memoria.

## REFERENCIAS

- Adorno, T. (1998). *Educación para la emancipación*. Morata.
- Agamben, G. (2007). *Infancia e historia*. Adriana Hidalgo.
- Arendt, H. (1996). *Entre el pasado y el futuro: ocho ejercicios sobre la reflexión política*. Península.
- Balás, M. y Secco, L. (2018). Digitalización de la película Juegos y rondas tradicionales del Uruguay. En CDM y AGU, *Juegos y rondas tradicionales del Uruguay* (pp. 85-90). Centro Nacional de Documentación Lauro Ayestarán.
- Barrán, J. P. (1991). *Historia de la Sensibilidad en el Uruguay*. Tomo 1. La cultura Bárbara. Ediciones de la Banda Oriental.
- Benjamin, W. (1981). *Escritos. La literatura infantil, los niños y los jóvenes*. Nueva Visión.
- Benjamin, W. (1991). *El narrador*. Taurus.
- Benjamin, W. (2010). *Ensayos escogidos*. Cuenco de Plata.
- Benjamin, W. (2011a). *Papeles escogidos*. Imago Mundi.
- Benjamin, W. (2011b). *Infancia en Berlín hacia el mil novecientos*. ABADA.
- Brougere, G. (2013). El niño y la cultura lúdica. *Lúdicamente*, 2(4).
- Caldeiro, M. (2017). *O corpo em jogo: a emergência do discurso sobre o jogo no campo da educação física no começo do século XX no Uruguai*. (Dissertação Maestría em Educação). Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis/SC.
- Cantú, M. (2012). La historia en (las) imágenes. Archivo, memoria y video. En J. La Ferla y S. Reynal (Comps.), *Territorios Audiovisuales: cine, video, televisión, documental, instalación, nuevas tecnologías, paisajes mediáticos*. Librería.
- Dogliotti, P. (2012). *Cuerpo y curriculum: discursividades en torno a la formación de docentes de educación física en Uruguay (1874-1948)*. 327f. (Tesis de Maestría). Universidad de la República, Montevideo. [http://posgrados.cse.edu.uy/sites/posgrados.cse.edu.uy/files/tesis\\_paola\\_dogliotti.pdf](http://posgrados.cse.edu.uy/sites/posgrados.cse.edu.uy/files/tesis_paola_dogliotti.pdf)
- Foucault, M. (2013). *¿Qué es usted profesor Foucault? Sobre la arqueología y su método*. Siglo XXI
- Fraser, R. (1993). La Historia Oral como historia desde abajo. *La historiografía*, (12), 79 - 92.
- Gambarotta, E. (2022). A educação nos tempos do espírito do neoliberalismo. *Perspectiva*, 40(1), 1-15.
- Jay, M. (2009). *Cantos de experiencia. Variaciones modernas sobre un tema universal*. Buenos Aires: Paidós.
- Nora, P. (2008). *Les lieux de mémoire/ Los lugares de la Memoria*. Trilce.
- Pérez Monkas, G. (2016). *La (des)aparición de las prácticas corporales sometidas. Una arqueología en el Uruguay del siglo XIX (1861- 1871)* (Tesis de maestría). Universidad Nacional de la Plata, Argentina.
- Proust, M. (2010) *En busca del tiempo perdido. Por la parte del Swann*. s/c, Debolsillo ed.
- Rettich, J. (2019) *Enseñanza Universitaria: afectaciones desde la noción de experiencia. El estudio de las prácticas pre-profesionales en ámbitos de trabajo con la comunidad* [en línea]. Tesis de maestría. Montevideo: Universidad de la República (Uruguay). Comisión Sectorial de Enseñanza.
- Rodríguez Giménez, R. (2012). *Saber del cuerpo: una exploración entre normalismo y universidad en ocasión de la educación física (Uruguay, 1876-1939)* (Tesis de Maestría). Universidad de la República, Montevideo.

- Rodríguez Antúnez, C. (2018). Para que nadie se olvide de jugar: Recorrido por un espacio de formación integral. *E+E: Estudios de Extensión en Humanidades*, 5(6). <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/EEH/article/view/21803>
- Scarlato, I. (2015). *Corpo e tempo livre. As plazas vecinales de cultura física em Montevideú* (Tesis de Maestría). Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.
- Tommasino, H. y Rodríguez, N. (2011). Tres tesis básicas sobre extensión y prácticas integrales en la Universidad de la República. *Cuadernos de Extensión*, (1), 19-42.

## NOTAS

- 1 Este proyecto fue formulado en el marco de la convocatoria a Auto identificación de Espacios de Formación Integral (EFI) 2020-2022, Fase B UAEx- ISEF (UdelaR). Participaron de su elaboración e implementación los siguientes profesionales con diversa inscripción institucional: Lucía Secco (LAPA/AGU/UdelaR), Mariel Balás (LAPA/AGU/UdelaR), Camilo Rodríguez (ISEF/UdelaR), Rodolfo Miguez (FIC/UdelaR), Gastón Amorín (ISEF/UdelaR), Florencia Faccio (MNA/MEC), Carina Erchini (MNA/MEC), Carlos Lacretta (IM), Inés Scarlato (ISEF/UdelaR) y Karen Kühlsen (ISEF/UdelaR).
- 2 Proyecto I+D financiado (2018) por la Comisión Sectorial de Investigación Científica (CSIC-Udelar) que se encuentra en marcha y del cual participa el Grupo ESTIL.
- 3 Uno de los antecedentes directos del proyecto lo constituye el EFI: Para que nadie se olvide de jugar. Sobre las implicancias y desarrollo del mismo ver: Rodríguez Antúnez, C. (2018).
- 4 “Hacen así...”: recuperación de Juegos y rondas en la Ciudad Vieja. Fue una actividad de extensión organizada por ESTiL - ISEF y LAPA- AGU financiada por CSEAM que se desarrolló en octubre del 2018 en el Cabildo de Montevideo. Publicado en: <https://cabildo.montevideo.gub.uy/actividades/hacen-asi-recuperacion-de-juegos-y-rondas-en-la-ciudad-vieja>
- 5 Ese relato cristaliza aspectos de la memoria colectiva, para profundizar referimos al texto de Pierre Nora (2008) *Les lieux de mémoire/ Los lugares de la Memoria*.