

El Parque Prado en la ciudad. Infancia, materialidad y educación de los sentidos.

Kühlsen Beca, Karen, Instituto Superior de Educación Física – Udelar,
karen.kuhlsen@isef.udelar.edu.uy

Resumen

Este trabajo tiene por objeto explorar y analizar los vínculos entre espacio, memoria y ciudad a través del estudio de los objetos materiales que ubicamos en el espacio y su relación con las memorias de trabajadores del parque. Estos materiales, que como marcas del tiempo ubicamos en el espacio urbano del parque Prado en el presente, se constituyen como restos de formas y prácticas del pasado. Para ello discurrimos el territorio delimitado por un área del parque Prado nominada “Puerto Chico” donde se ubica la zona de juegos infantiles que data de las primeras décadas del siglo XX. La investigación implicó la observación y el registro de los objetos que se encuentran en ese espacio como el análisis de registros fotográficos, notas de diarios y documentos municipales que presentaban imágenes y representaciones del lugar, así como de las actividades de juego de niños que se observan hoy o se encuentran en esos registros ubicados y las memorias de los interlocutores de este trabajo.

Estos espacios, establecidos como formas de naturaleza en el proceso de desarrollo de la ciudad moderna, se producen como lugares que expresan un ideal de ciudad y unas proyecciones de cómo debía ser la vida social, promoviendo determinadas prácticas asociadas.

Entre los objetos que conforman el espacio del parque está la calesita, uno de los juegos que aparecen en los registros desde los años 30 y que encontramos hoy como parte de las atracciones en la zona del parque dedicada a los niños. La traemos en las memorias de Esteban Stancov. En este sentido, las consideraciones del trabajo pretenden dar cuenta de una educación de los sentidos establecida desde la participación de grupos familiares y niños en el espacio particular del parque asociado a destinar parte del recorrido a la zona infantil lo que exige una lectura que integra e intenta establecer algunas aproximaciones en torno a estos niños en escena.

Las fotografías que componen este breve trabajo tienen dos vertientes, unas las ubicamos en búsquedas en el acervo del Centro Municipal de Fotografía (CMDF) de la Intendencia de Montevideo las más nuevas son producto del trabajo de observación y registro en el trabajo de campo.

La calesita

La calesita es uno de los objetos centrales que al ingresar a la zona de juegos se puede distinguir con claridad, al ver su toldo con triángulos rojos, verdes y azules, que fueron desteñidos por el tiempo quedando al desamparo de su palidez. Sobre el toldo, en el punto más alto dado por el eje, se destaca un corcel blanco en plena posición de salto. El rocín está en el aire, incluso con una exagerada flexión de las patas traseras. Tiene una montura de felpa verde con zonas que emulan estar bordadas de hilo dorado pálido, generando el efecto de verse desde lejos por el reflejo que se crea con los rayos del sol. Bajo el toldo, la estructura de hierro con zonas herrumbradas, que lo sostiene a través de sus parantes, y por el cilindro central bajan chapas de colores hasta el suelo. Estas, que fueron pintadas de forma *amateur*, mantienen los colores primarios, sumándoles el amarillo, y exhiben en su parte alta los primeros planos de rostros famosos de los dibujos animados de hace décadas, como el ratón Mickey, Minnie y Pluto, que van girando con otros de una nueva generación surgida en los años noventa, como Jhonny Bravo.

El piso flotante de tablas es el original y tiene algunas reparaciones en las maderas más antiguas. En esa estructura están los caballitos, también originales, dispuestos en una fila circular que ocupa la parte interna de la plataforma. La fila exterior, según los memoriosos, era de bancos de plaza que no resistieron el tiempo y fueron sustituidos por *jeeps*, helicópteros de colores y otros camuflados que dan un tinte bélico a aquella imagen romántica de los caballos girando en torno al eje.



Figura 1. La calesita (Parque del Prado, febrero de 2023, Karen Kühlsen Beca)

Aunque carrusel (una adaptación de la expresión francesa *carrousel*) significa “espectáculo en que varios jinetes ejecutan vistosas evoluciones”,¹ se lo asocia también a prácticas de entrenamiento. Antecesoras de su carácter espectacular fueron los entrenamientos militares en los que los jinetes atacaban con espadas a blancos en movimiento, fueran aros, anillos o muñecos, con la dificultad de la rotación. También se asocia *le carrousel* con la palabra italiana *garosello* o, en español, *carosello*, como pequeña batalla (Carruseles Costa Rica, 2010).

¹ Encontramos dos referencias en relación con el significado etimológico: ‘adaptación gráfica de la voz francesa *carrousel*, ‘espectáculo en el que varios jinetes ejecutan vistosas evoluciones’. Y, por otra parte, se define como ‘atracción de feria que consiste en una rueda de caballitos’. También se usa con los sentidos de ‘plataforma giratoria’ y ‘presentación consecutiva e ininterrumpida de algo’ (RAE, 2022, Carrusel).



Figura 2. Caballos (Parque del Prado, abril de 2021, Karen Kühlsen Beca)

Aparecen en las referencias sucintas de web (Wikipedia, por ejemplo)² descripciones que presentan una relación que puede pensarse como emulación de las batallas mediante este mecanismo que, a la vez, que ejercita las condiciones para la guerra y también puede volverse una forma de entretenimiento. Las informaciones van desde formas de entrenamiento para el caso de las caballerías árabes y turcas, hasta que luego llegan a Europa para adquirir un formato doméstico, siendo instaladas en los jardines reales como pasatiempo con una estructura de la que pendían los caballos. En estas formas primitivas, los caballos de madera o metal eran colgados de cadenas o cuerdas, y se inclinaban hacia afuera por la velocidad de la fuerza centrífuga. En el tiempo de Luis XIV, se creó en el espacio público, en las calles de París, Le Place du Carrousel, donde se realizaban exhibiciones y torneos de caballería.

Aquellas formas de trabajo implicadas en facetas de las guerras medievales, que iban en el ejercicio de ser un buen jinete, pero, que, además, implicaban el uso de lanzas y la precisión para con el enemigo, se configuraron en prácticas de entretenimiento para la realeza. Y más tarde, a partir de los mecanismos de exposición de un cierto orden y belleza, se configuraron para ser vistas como representación de poder y seguridad de las hazañas de las estructuras de autoridad de la época. Luego se volvieron parte del reino infantil, tal como las vemos hoy, haciendo parte de los ofrecimientos de juegos en la zona del lago del Prado. Ya en los inicios del siglo XIX se puede ubicar el desarrollo de las uniones de artesanos de los más diversos

² <https://es.wikipedia.org/wiki/Carrusel>

rubros, en Alemania, Francia y luego en Inglaterra. Entre ellas, la fabricación de carruseles se inició como producción particular para desenvolverse como atracción en distintas ferias de Europa. En su llegada a las capitales latinoamericanas pasa a llamarse “calesita” (Pérez Porto y Gardey, 2021) y las referencias de este nombre pueden tener que ver con el diminutivo de calesa, que es un tipo de carruaje de dos ruedas tirado por caballos. En este sentido, su principal reseña está vinculada a Buenos Aires, donde, incluso, se implementa como especificidad de producción, contando hasta hoy el país con una Asociación de Calesiteros, así como con programas municipales (Gobierno de Buenos Aires, s. f.) de preservación, promoción y reconocimiento de su valor patrimonial.

Pero las condiciones de posibilidad para la popularización de estos artefactos³ no llegaron hasta que fue posible la especialización y la ampliación de su producción. En este sentido, apuntamos a la *Historia cultural del juguete*, de 1928, en la que Benjamin (1981) presenta y analiza, en pocas páginas, el proceso de transformación de la producción de juguetes desde que fueron desechos de otras producciones a su cada vez más especializado proceso industrial y cómo este produce una afectación sobre los juegos.

Pero también es cierto que no describiríamos ni la realidad ni el concepto del juguete si tratáramos de explicarlo únicamente en función del espíritu infantil. Pues el niño no es un Robinson; los niños no constituyen una comunidad aislada, sino que son parte del pueblo y de la clase de la cual proceden. Así es que sus juguetes no dan testimonio de una vida autónoma, sino que son un mudo diálogo de señas entre ellos y el pueblo. (Benjamin, 1981, p. 88)

El 10 de octubre de 1928, Leoncio González solicita a la Dirección de Paseos Públicos el permiso para instalar en el parque Prado “un juego de calesitas”. Utiliza los argumentos de valor novedoso para ser usado como atractivo, pero también coloca el valor de asumir ciertos riesgos, por ello pide que el permiso le sea otorgado con la exoneración de pago. Este experimento, según comenta González, tendrá una entrada con costo reducido, que no le permitirá costear los gastos. Como contraparte de esa solicitud ofrece poner el aparato a disposición de niños huérfanos, ciegos y sordomudos, entre otros.

³ Sobre esta temática hemos trabajado junto a Inés Scarlato en el artículo “Artefactos culturales, tiempo libre y educación de los sentidos. Aportes para una crítica del presente”, que fuera enviado para su evaluación en el mes de noviembre a la revista *POLED*, publicación perteneciente al Núcleo Educación para la Integración de la Asociación de Universidades Grupo Montevideo (NEPI-AUGM).

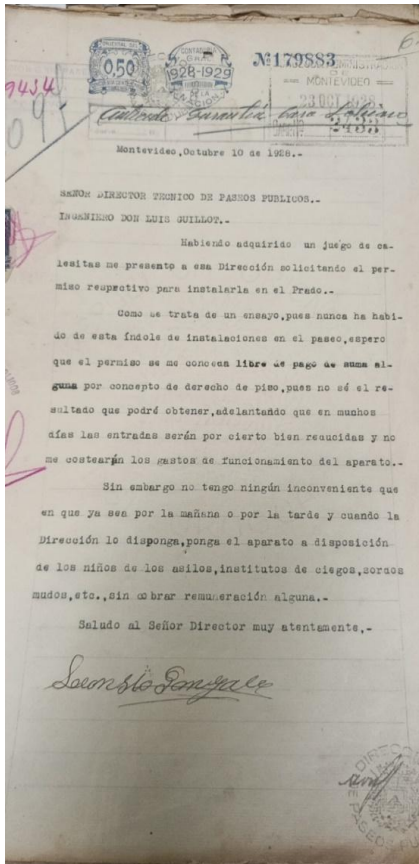


Figura 3. Nota de Leoncio González, 1928 (digitalización de documento municipal, 2022)

Quien haya experimentado subir a la calesita de niño recuerda la sensación de estar allí, montado en su caballo, suspendido del suelo. Ingresar a un otro mundo invitado por el juego. En palabras de Benjamin, se podía ver “la plancha con los solícitos animales daba vueltas, pegada estrechamente al suelo. Poseía la altura necesaria para poder soñar que ibas volando” (2011b, p. 49). De esta forma, el funcionamiento de la máquina es una invitación a imaginar y experimentar en el aire, y viendo alrededor las formas alteradas de las cosas. “Su animal se hacía uno con él: como un Arión mudo, viajaba el niño sobre su mudo pez; un Zeus-toro hecho de madera lo raptaba como a una Europa inmaculada” (2011b, p. 49). El autor apela a la mitología para enfatizar la relación con el caballo de juguete, subrayando ese “raptó” y su destino para proponer la crítica a una perspectiva romántica e ilusoria del juego, que podría

ser pensada para cualquier tiempo y lugar. En su caso, el énfasis en apuntar a Europa nos recuerda que en esos momentos se consolidaba el avance del nazismo.⁴

La afectación en los sentidos dada con los giros continuos aumentaba en cuanto la velocidad se hacía más intensa y por la rabadilla del ojo empezábamos a ver pasar cada vez más rápido todo lo que estaba a nuestro alrededor. Nos acercamos a la experimentación de volver a comenzar, el movimiento circular, que tiene los rastros del eterno retorno, de la posibilidad de la circularidad del tiempo y la experiencia, la posibilidad de volver a vivirlo, pero de otra manera.

Podría pensarse en cómo la calesita como objeto para jugar consigue, mediante su mecanismo incesante, establecer el dispositivo del volver a experimentar el placer de la vuelta una y otra vez. “Desde hace mucho tiempo, el eterno retorno de todas y cada una de las cosas es más que sabido por los niños y la vida es la arcaica, vieja borrachera del poder, con la tonante orquesta puesta en medio” (Benjamin, 2011b, p. 49). Otra vez, en esta situación aparece una doble cuestión sobre la cual el juego es la práctica fundamental en la infancia: profundizar en el vértigo de recorrer el trayecto como una aventura y a la vez la seguridad de reiterar las sensaciones vividas.

El atractivo que tiene la repetición de las vivencias en el juego es eje en los estudios vinculados a las perspectivas psicoanalíticas que orientan en pensar de qué manera se reelaboran las experiencias vitales. Así es posible considerar aspectos de la educación formal, así como doméstica, de niñas y niños.

... semejante estudio tendría que profundizar en la gran ley que, por encima de todas las reglas y ritmos aislados, rige sobre el conjunto del mundo de los juegos: la ley de la repetición. Sabemos que para el niño esto es el alma del juego, que nada lo hace más feliz que el “otra vez”. El oscuro afán de reiteración no es menos poderoso ni menos astuto en el juego, que el impulso sexual en el amor. No en vano creía Freud haber descubierto en él un “más allá del principio del placer. (Benjamin, 1981, p. 93)

⁴ Benjamin escribe *Infancia en Berlín hacia el mil novecientos* en 1933 y, según el propio autor, comienza a escribirlo en el momento en que siente que quizás nunca pueda volver a su ciudad natal.



Figura 4. Parque infantil del Prado (Parque del Prado, setiembre de 1931, Cód. Ref. 05696FMGE. CDF. IMO.UY - Autor: s. d./IMO, CDF)

El niño que juega ingresa a ciertos aspectos de la cultura, a la vez que su juego puede ser asociado con el mundo simbólico que es la cultura en sus formas materiales e inmateriales. Parte fundante de este análisis se justifica en la relevancia que tiene el juego para los estudios culturales.

En los registros ubicados de la década del treinta, aparece en la nomenclatura de las fotografías la expresión “parque infantil”,⁵ que es una zona que conforma parte del territorio del parque Prado, un espacio para juegos y de juegos que marca una disposición especial y novedosa en relación con los niños.

Consideraciones:

Esta investigación se realizó con el propósito de ubicar, establecer e interpretar algunos fragmentos del espacio tiempo del Parque del Prado, observando memorias e historias de trabajo y de juego. Algunos capítulos y apartados se dispusieron desde una excavación en las historias que se han escrito, otras fueron el resultado de ahondar y evocar las memorias de algunos de los habitantes del parque. Me propuse producir una descripción densa de este

⁵ Probablemente haya sido denominado así *a posteriori*, pero igualmente es importante la clara referencia a los niños.

espacio de la ciudad, como la estampa de un tiempo en el cual es posible profundizar a través de un conjunto legible de restos del pasado que hoy son parte de su composición presente. Todos ellos pueden pensarse como secundarios para ahondar en una historia cultural, pero es a partir de cada uno de esos objetos que podemos tejer hilos que permiten pensar en ideales de educación, de modernidad, de naturaleza, que atraviesan los espacios de la ciudad. La otra parte de los fragmentos fueron recuerdos, reflexiones, impresiones y afectos en los que profundicé con las entrevistas e intercambios que se compusieron a través de las narraciones de las trayectorias de los entrevistados como trabajadores en vínculo con el parque. Las reflexiones que realicé como investigadora me permitieron definir esta colección a partir de una selección de elementos que debían guardar alguna relación entre sí. Estas correspondencias se pensaron en mutua relación, componiendo varios esquemas posibles de afectaciones que promovieron la problematización del trabajo de campo y atravesaron la etnografía.

Bibliografía:

- Adorno, T. W. (1969). Tiempo libre. En: *Consignas* (1993). Buenos Aires: Amorrortu.
- Agamben, G. (2007). El país de los juguetes. Reflexiones sobre la historia y el juego. En: *Infancia e historia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, pp. 93-128.
- Álvarez Pedrosian, E. (2016). Las tramas socio-territoriales en las que habitamos: aportes para pensar la composición urbana en clave comunicacional. *Informatio*, 21(2): pp. 69-87. Disponible en: <http://informatio.eubca.edu.uy/ojs/index.php/Infor/article/view/189>
- Andreatta, F.; Carbia, L. y Mazzini, E. (1996). *Itinerario PRADO. Huellas de la Belle Époque*. Proyecto premiado por el fondo concursable para la cultura. Ministerio de Educación y Cultura, Uruguay.
- Barrios Pintos, A. y Reyes Abadie, W. (1993). *Los barrios de Montevideo. IV Paso Molino, el Prado y sus alrededores*. Montevideo: Servicio de Prensa, difusión y comunicación de la Intendencia Municipal de Montevideo.
- Bassani, J.; Richter, A. C. y Vaz, A. (2013). Corpo, educação, experiênciã: modernidade e técnica em Walter Benjamin. *Educação*, 36(1): 77-87.

- Benjamin, W. (1981). *Escritos. La literatura infantil, los niños y los jóvenes*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Benjamin, W. (1989) *Escritos. La literatura infantil, los niños y los jóvenes*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
- Benjamin, W. (2011b) *Infancia en Berlín hacia el mil novecientos*. Madrid: Abada Editores.
- Benjamin, W. (2011c). Desenterrar y recordar. En: *Denkbilder. Epifanías en viajes*. Buenos Aires: El Cuenco de Plata, pp. 128-129.
- Carruseles Costa Rica (2010). *Historia de los carruseles*. Disponible en: <http://www.carruselescostarica.com/historia.html>
- Centro de Fotografía de Montevideo (CDF) (s. f.). *El Prado Oriental*. Disponible en: <https://cdf.montevideo.gub.uy/fotosexposicion/2657>
- De Certeau, M. (2000). *La invención de lo cotidiano*. México: Ediciones Universidad Iberoamericana.
- Intendencia de Montevideo (1948). *Estatutaria Urbana de Montevideo Compuesto*. Editado por L. Casaretto con el asesoramiento del Arq. E. P. Baroffio. Montevideo: Talleres Colombino Hnos. S.A.
- Gobierno de Buenos Aires (s. f.). *Calesitas porteñas*. Disponible en: <https://www.buenosaires.gob.ar/jefaturadegabinete/atencion-ciudadana-y-gestion-comunal/gestion-comunal/calesitas-portenas>
- Intendencia de Montevideo, Departamento de Hacienda (1926). *Nota del expediente 604617*. Carpeta 538. Montevideo: Intendencia de Montevideo
- Intendencia de Montevideo (2016). *Resolución n.º 422/16*. Disponible en: <https://www.montevideo.gub.uy/asl/sistemas/Gestar/resoluci.nsf/0bfcab2a0d22bf960325678d00746391/5d799ba048230fd703257f65005e9685?OpenDocument>
- Kühlsen, K. (2018). El juego: notas para una investigación sobre uso, apropiación y valor. En: Rodríguez Giménez, R. (coord.), *Estudios sobre la educación del cuerpo: perspectivas y problemas*. Montevideo: Ediciones Universitarias, pp. 108-114.
- Peirano, M. (1995). *A favor da etnografía*. Río de Janeiro: Relume-Dumará.
- Pellegrinelli, D. (2010). *Diccionario de juguetes argentinos. Infancia, industria y educación. 1880-1965*. Buenos Aires: El Juguete Ilustrado.

- Pérez Porto, J y Gardey, A. (2021). *Definición de calesita - Qué es, significado y concepto*. Definicion.de, 18 de febrero. Disponible en: <https://definicion.de/calesita>
- Rodríguez Giménez, R. (2010). *Cuerpo y juego: ese acontecimiento que la pedagogía no deja de funcionalizar*. Texto presentado en el panel “Cuerpo y Juego” de la Jornada Científica Regional “Tiempo de cambio. Psicoanálisis y Educación en la interdisciplinar”, organizada por la Asociación Uruguaya de Psicoterapia Psicoanalítica, Montevideo, 23 y 24 de julio.
- Scarlato García, I. (2015). *Corpo e tempo libre: As plazas vecinales de cultura física em Montevideu (1911-1915)*. Tesis de maestría. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Florianópolis (Brasil).
- Segura, R. (2021). *Las ciudades y las teorías. Estudios sociales urbanos*. San Martín: Edita UNSAM.
- Stancov, E. (1981). *Los cuentos del botija Pane*. Montevideo: Acali.
- Torres Corral, A. (2000). *El paisaje y la Mirada. Historia del Parque Rodó 1896-1930*. Montevideo: Cal y Canto.
- Uruguay, Poder Legislativo (1915). Ley n.º 5.350. *Registro Nacional de Leyes y Decretos*, 19 de noviembre. Disponible en: <https://www.impo.com.uy/bases/leyes/5350-1915>
- Vaz, A. F. (2005). Subjetividade, memória, experiência: sobre a infância em alguns escritos de Walter Benjamin e Theodor w. Adorno. *Educação em Revista*, 6: 51-66.
- Vaz, A. F. (2016). Corpo, natureza, experiência: aspectos da crítica romântica em Walter Benjamin. En Soares, C. L. (org.), *Uma educação pela natureza. A vida ao ar livre, o corpo e a ordem urbana*. Campinas: Autores Associados, pp. 47-67.
- Velho, G. (2013). *Um antropólogo na cidade. Ensaios de antropologia urbana*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Vidart, D. (1995). *El juego y la condición humana*. Montevideo: Ediciones de la Banda Oriental.