

PASANDO EN LIMPIO: APUNTES SOBRE EXPERIENCIAS EDUCATIVAS DESDE LA ARQUEOLOGÍA DEL CONFLICTO EN MARIANO BENÍTEZ

NOTES ON EDUCATIONAL EXPERIENCES REGARDING THE ARCHAEOLOGY OF CONFLICT IN MARIANO BENITEZ

Daniela Cadenas¹ y Cecilia Arias Morales²

Recibido 10 septiembre 2021. Aceptado 5 enero 2022

Resumen: En este trabajo discutimos brevemente los vínculos entre la arqueología y la comunidad a partir de nuestras propias experiencias como Equipo de Arqueología Histórica de la Batalla de Cepeda en articulación con el Museo Batallas de Cepeda. Presentamos, así, los primeros encuentros con la comunidad de Mariano Benítez (Partido de Pergamino, Buenos Aires), haciendo especial énfasis en las actividades planteadas desde la arqueología para abordar la temática de las batallas con la comunidad infantil en el contexto de un museo. Para ello, definimos nuestro posicionamiento epistemológico, delineando ejes a partir de los cuales diseñar e implementar estas actividades, cuestionando las prácticas tradicionales y reconociendo la importancia de interactuar con distintos actores. Asumimos que el compromiso de trabajo con la comunidad es el punto fundamental para trascender los círculos académicos y contribuir al proceso de construcción colectivo del patrimonio.

Palabras clave: arqueología, comunidad, educación, infancias, construcción colectiva.

Abstract: In this paper we briefly discuss the relationship between archaeology and communities from our work experience as team members of the Historical Archaeology of the Battle of Cepeda Project along with the Museum of the Battle of Cepeda. We present our first meetings with the community of Mariano Benítez (Pergamino, Buenos Aires), emphasizing the archaeological activities developed to approach the topic of the battles with children. We express our epistemological perspective and define parameters from which we design and implement these activities, questioning traditional practices and acknowledging the importance of interacting with different actors. We recognize the commitment to work together with communities is key to transcend academia and contribute to participatory and collaborative practices.

Key words: archaeology, community, education, childhood, collaborative practices.

Introducción

“(…) a quien tiene confianza en la creatividad infantil; a quien conoce el valor de liberación que puede tener la palabra. ‘El uso total de la palabra para todos’ me parece un buen lema, de bello sonido democrático. No para que todos sean artistas, sino para que nadie sea esclavo” (Rodari, 1993 [1973], p. 8).

Durante el año 2010, en el marco del proyecto “Estudio Arqueológico de la Batalla de Cepeda de 1859”, dirigido por el Dr. Juan Bautista Leoni y el Lic. Lucas Martínez, comenzaron a realizarse tareas de investigación arqueológica acerca de la Batalla de Cepeda en los campos aledaños a la localidad de Mariano Benítez (Partido de Pergamino, Buenos Aires) (Figura 1). Este antiguo pueblo de campaña alberga en la actualidad a 100 habitantes aproximadamente y, en sus campos, a los restos materiales del enfrentamiento bélico entre el ejército de la Confederación Argentina (comandado por J. Urquiza) y el de la Provincia de Buenos Aires (comandado por B. Mitre), en el contexto del proceso de conformación del estado nacional en el siglo XIX.

Si bien el interés por los conflictos bélicos no es nuevo, la arqueología del conflicto como campo disciplinar se constituyó recién en las últimas décadas. A su vez, la consolidación de la arqueología histórica y el interés académico por la guerra

como fenómeno sociocultural, contribuyeron al surgimiento de proyectos de investigación que han dado cuenta de la capacidad de la disciplina para aportar significativamente a la comprensión y reinterpretación de batallas históricas (Leoni, 2015; Quesada Sanz, 2008).

En este sentido el proyecto de la Batalla de Cepeda, a partir del análisis de los materiales recuperados durante el trabajo de campo y de los provenientes de colecciones privadas, junto con el abordaje crítico de documentos históricos, se propuso reconstruir este hecho del pasado aportando a una mejor comprensión en sus distintos aspectos como así también al proceso de patrimonialización y a la construcción de un museo en la localidad de Mariano Benítez (Leoni & Martínez, 2012). Este

¹ Escuela de Antropología, Facultad de Humanidades y Artes, UNR. Centro de Estudios de Arqueología y Antropología del Conflicto (CEAAC). Entre Ríos 758, 2000, Rosario, Santa Fe. d.cadenas@hotmail.com

² Escuela de Antropología, Facultad de Humanidades y Artes, UNR. Centro de Estudios de Arqueología y Antropología del Conflicto (CEAAC). Museo Provincial de Ciencias Naturales “Ángel Gallardo”. San Lorenzo 1949, 2000, Rosario, Santa Fe. ariasc16288@gmail.com



Figura 1. Ubicación geográfica de la localidad de Mariano Benítez, Pergamino, Buenos Aires.

último objetivo se concretó en el año 2015 con la inauguración del Museo Batallas de Cepeda y Pueblo de Mariano Benítez, iniciándose así una nueva etapa en la que esta institución y el equipo de investigación se articulan en un proceso de extracción, interpretación, socialización y construcción del patrimonio arqueológico (Cadenas *et al.*, 2018).

¿A dónde van los objetos? La arqueología y la materialidad recuperada

Desde que comenzó la investigación arqueológica acerca de la Batalla de Cepeda, los materiales recuperados durante el trabajo de campo permanecieron en el pueblo de Mariano Benítez, alojados en el edificio del antiguo Almacén de Ramos Generales que, en 2015, reabrió sus puertas para compartir una vez más objetos e historias, pero en calidad de Museo de las Batallas de Cepeda y Pueblo de Mariano Benítez. La materialidad proveniente del contexto de excavación arqueológico se encontró, entonces, con materialidades provenientes de otros contextos, tales como objetos recolectados por coleccionistas privados o aquellos encontrados accidentalmente por vecinos de la comunidad y conservados a lo largo de los años.

Como resultado de ese proceso, que continúa actualmente con el museo en funcionamiento, distintos objetos pasaron a formar parte del inventario de una institución e impulsan la pregunta acerca de qué ocurre con ellos una vez ahí depositados. Al ser extraídos del terreno o al pasar a integrar las colecciones de un museo, los objetos suelen ser sometidos a las actividades profesionales de catalogación, guardado o exhibición, análisis e interpretación. Nos preguntamos, sin embargo, ¿quiénes participan en este proceso? ¿Cómo se define qué objetos exhibir y cómo hacerlo? ¿Quiénes intervienen en el proceso de interpretación de un objeto? ¿Qué relaciones entablan los

sujetos con los objetos y cómo son representadas? ¿Qué implica que un objeto forme parte de una colección? ¿Cómo alcanzar construcciones colectivas?

Estas preguntas no se plantean en este trabajo en base a su carácter práctico, y por eso no pretenden ser respondidas con una secuencia exacta de pasos a seguir. Se plantean más bien de modo reflexivo y buscan profundizar sobre los vínculos que los ámbitos institucionales habilitan/inhabilitan con los objetos y las historias que los habitan, con la comunidad en la que se encuentran, con quienes los visitan.

En este caso en particular, y durante años, los objetos de la batalla se movieron en un círculo íntimo y mantuvieron relación con unos pocos sujetos. En muchas ocasiones con aquellos que, motivados por el interés de poseer objetos antiguos y auténticos, intencionalmente los buscaron, recolectaron y conservaron. Se engrosaron así colecciones particulares, limitando la interacción de los objetos con otros sujetos y la reconstrucción de otras historias y, sobre todo, convirtiendo en personal un patrimonio esencialmente nacional¹ y colectivo.

Si bien consideramos fundamental que los restos materiales recuperados en campañas arqueológicas permanezcan en la comunidad, así como que los objetos apropiados por coleccionistas privados regresen de alguna manera a ella y celebremos, en este caso, que se encuentren además en un espacio público, no entendemos a los museos como meros depósitos de objetos que garanticen su adecuada conservación y resguardo. De así serlo, pasarían a ocupar, como figuras públicas, un rol similar al del coleccionista privado.

Por su parte, en lo que respecta a la arqueología, entendemos que la tarea arqueológica no concluye en la extracción de objetos y su traspaso a instituciones públicas. Muy por el contrario, cuando hablamos de proceso de patrimonialización, no hacemos referencia exclusiva a la instancia normativa en la que ciertos objetos pasan a ser considerados patrimonio, respondiendo a las legislaciones vigentes al respecto, sino también a las instancias de apropiación colectiva en las que se construye pluralmente y no al interior exclusivo de círculos académicos (profundizaremos en el siguiente apartado).

Así, en vez de desligarnos de la tarea de repensar el pasado/presente en conjunto con otros actores de la comunidad, trasladando los objetos y la responsabilidad a un museo, aprovechamos las ventajas que ofrece la articulación de un equipo de investigación con un museo pequeño en una comunidad también pequeña. Nos apropiamos de ese espacio, en tanto espacio de encuentro entre sujetos, objetos y saberes, e intentamos repensar y reconstruir una guerra y sus múltiples sentidos, apostando a desarrollar vínculos genuinos entre comunidad-arqueología-museo.

La arqueología y la comunidad. El pasado y el presente

Durante mucho tiempo los arqueólogos se dedicaron al análisis exclusivo de objetos, en tanto representantes de un pasado desvinculado del presente y de las comunidades en que se encuentran. Aunque la arqueología tiene un largo camino por andar, en las últimas décadas han surgido distintos proyectos que, adoptando una postura crítica sobre la propia práctica, reconocen que la arqueología no está delimitada por la cuadrícula de excavación y que la interacción con la comunidad es crucial, en tanto no busca los objetos por el afán de encontrarlos y conservarlos, sino para conocer las historias que hay detrás de

ellos y los distintos modos en que los sujetos los resignifican en el presente (Biasatti, 2015, 2016; García *et al.*, 2020; Jofré *et al.*, 2006; McGuire, 2013).

En este sentido, resulta imposible pensar una práctica arqueológica que aborde el registro material excluyendo a los sujetos y los contextos que les dan sentido. La relación entre la arqueología y las comunidades y entre la arqueología y el presente se hace evidente en distintas cuestiones. En primer lugar, la arqueología aborda una materialidad que es esencialmente pública y por tanto, el trabajo con el público no puede ser obviado. A su vez, este trabajo implica repensar las maneras en que se desarrolla. No se trata de un acercamiento superficial en el que se comparte, a modo de transferencia, un saber construido en y legitimado por el ámbito científico-académico. Sino una propuesta de trabajo en conjunto que supone una relación dialógica y que reconoce la presencia de un otro en tanto otro con sus propios saberes y por tanto participante activo en el proceso de construcción del conocimiento: "(...) el otro como sujeto activo poseedor de un saber propio y de una historia cuyo sentido instala la pregunta acerca del rol que se está jugando en la historia en ese momento" (Biasatti & Compañ, 2014, p. 244).

De modo que resulta crucial dar lugar a la emergencia de la multivocalidad para una construcción crítica y plural del pasado e interpeladora, a su vez, de nuestro presente. Y en este presente, en segundo lugar, radica otro de los problemas a afrontar por la arqueología. Es necesario abordar el pasado ya no como un ente independiente y ajeno al contexto actual desde el cual se lo interpreta y reconstruye, sino reconociendo la complejidad de la temporalidad como un proceso que con rupturas/continuidades conduce hasta el presente y entrelaza distintos contextos, sujetos, e historias.

Salir de la cuadrícula, donde pareciera estar contenido puramente el pasado, implica entonces reconocernos en el presente desde el que investigamos, entrelazando distintos contextos. Los objetos arqueológicos emergen en el presente como marcas materiales a partir de las cuales comprender y reconstruir pasados. A su vez, esa reconstrucción no ocurre abstraída del mundo contemporáneo, sino que, en tanto sujetos histórico-políticos, los lectores leen desde un momento y lugar determinado. El pasado, por tanto, no existe más que en las reconstrucciones que hacemos de él en el presente, y es en este sentido que debemos preguntarnos cómo lo reconstruimos, cómo elegimos recordar, a qué/quienes enfatizamos, quienes participan de este proceso y qué narrativas posibilitamos.

Lejos de perseguir una visión idealizada, con tintes nostálgicos, de una grandiosa unificación homogeneizadora, partimos de una aproximación crítica que nos permita a) cuestionar inicialmente los modos en que reconstruimos el pasado de las batallas repensando en la diversidad de subjetividades que lo integran y cómo cada una de ellas entra en juego, y también b) comenzar a abrir un camino que conduzca a interpelar nuestro presente: qué implica el ser nacional hoy, cómo se construye/disputa el territorio (en sentido amplio del término) en la actualidad y cómo se constituyen en él las distintas identidades.

Los primeros encuentros: la comunidad de Mariano Benítez

Mariano Benítez es una localidad pequeña, habitada permanentemente por 100 personas, en su mayoría adultos

mayores. A 20 km aproximadamente de la ciudad de Pergamino, se accede a ella a través de distintos caminos, todos escoltados por grandes extensiones de campo. En medio de ese paisaje rural, el pueblo se conforma de unas pocas manzanas, con un trazado caracterizado por sus diagonales y un marcado estilo masón (Figura 2).

Las iniciativas de creación de un museo fueron un puente que nos permitió comenzar a establecer una relación con la comunidad. Desde que comenzó a pensarse el museo, y sobre todo, desde que se designó al edificio del antiguo almacén de ramos generales como lugar que lo emplazaría, los vecinos comenzaron a acercar objetos que habían encontrado en los campos de la zona y conservado durante años. En su exhibición sobre las batallas, el museo incorporó los objetos recuperados durante excavaciones arqueológicas, como aquellos recuperados por los vecinos.

Con el objetivo de comprender los objetos, incluidos los objetos donados (muchas veces marginados por la ciencia por no provenir de un contexto arqueológico) y de conocer a los sujetos y las historias que hay detrás de ellos, realizamos entrevistas a distintos vecinos de la comunidad. En estas entrevistas, además de conocer las concepciones que los pobladores tienen sobre las batallas y la información que circuló de generación en generación en la zona sobre el tema, pudimos conocer otras historias asociadas a esos objetos. Siguiendo a Piña (1986), consideramos que estos relatos constituyen historias con sentido, dignas de ser contadas.

Muchas veces se parte de la base de que un objeto pertenece al pasado cerrado y llega al presente en forma de legado (Biasatti, 2016). Los objetos de batallas en particular tienden a adquirir especial relevancia en tanto remiten comúnmente a un pasado heroico:

En primer lugar, la batalla permite conferir un estatus de privilegio a quienes perdieron la vida, pero por sobre todo a quienes pelearon con valentía y sobrevivieron. El principio

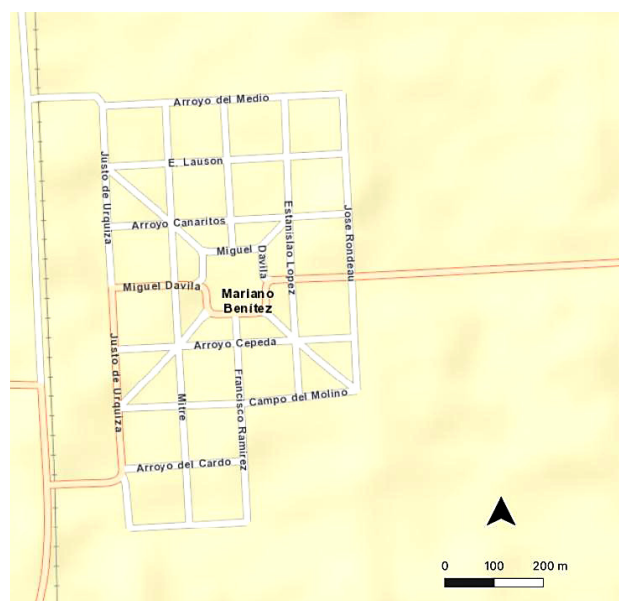


Figura 2. Trazado de la localidad de Mariano Benítez, Pergamino, Buenos Aires.

de heroicidad fundamenta las bases de las estructuras míticas para darle mayor valor a ciertos elementos, la mayoría de ellos utilizados por los guerreros durante las batallas como lanzas, espadas, escudos u otras tecnologías (Korstanje, 2013, p. 20).

Sin embargo, reafirmamos la idea de que los objetos arqueológicos (no sólo los bélicos), en tanto marcas materiales a ser leídas en el presente, son puntos de partida para narrar diversas historias. Entendemos, así, que los objetos de la batalla trascienden el contexto de la batalla misma y sus lecturas pueden ser inscriptas en distintos pasados/presentes: su transcurso en la tierra, su recuperación a partir del trabajo agrícola, su preservación en una casa de campo, su conversión en objeto de decoración o en juguete, entre muchos otros pasados y sentidos.

El trabajo con la materialidad, por tanto, no debe limitarse a aislar los objetos de los contextos en los que se encuentran, respondiendo a clasificaciones que les confieren un nuevo status y los hacen merecedores de conservación y exposición en una vitrina. Debe también reconocer que esos objetos se encuentran ahí posibilitando la emergencia de distintas historias y la construcción de identidades y memorias.

Experiencias de trabajo con la comunidad infantil

La arqueología suele ser comúnmente entendida, por fuera de la comunidad académica, como una profesión aventurera que permite buscar objetos perdidos. Desde esta perspectiva las actividades de arqueología para niños resultan atractivas y novedosas: buscar objetos en una cuadrícula, encontrarlos, desenterrarlos, registrarlos, analizarlos e interpretarlos otorgándoles posibles significados. Sin embargo, la tarea pierde sus tintes románticos y se torna más compleja cuando los objetos en cuestión provienen de una batalla y hacen necesario pensar una temática tan delicada como la guerra.

A su vez, considerando que en general, como plantea Alderoqui (2013), las exposiciones históricas en museos suelen relegar al público infantil y estar destinadas al público adulto, nos preguntamos entonces cómo abordar este hecho histórico con niños de escuelas primarias de una manera significativa y memorable. En este sentido, creímos necesario habilitar un espacio pensado específicamente para las infancias en el que pudieran interactuar con la colección arqueológica, intentando superar la idea del objeto arqueológico como algo exótico y lejano en tiempo y espacio y vinculando a la arqueología con la vida cotidiana.

Al tratarse de las primeras actividades, establecimos una política de trabajo en base a ciertos ejes que definen nuestro posicionamiento epistemológico y delimitan el lugar desde donde pensamos y proponemos. En primer lugar, partimos de afirmar que las actividades propuestas no girarían en torno a un guía que con su saber explica a otros que no saben, sino que lejos de limitar, incluiría los saberes de los participantes. Esto implica reconocer que también los niños, en tanto tales y no como versiones incompletas de aquello que deben llegar a ser, se constituyen como sujetos pensantes y con saberes propios, y que esto hace posible la construcción en conjunto.

En segundo lugar, y teniendo en cuenta lo dicho anteriormente, consideramos adecuado pensar actividades que pudieran desarrollarse bajo la modalidad de taller participativo en el que propondríamos interrogantes o búsqueda de interrogantes en lugar de respuestas a preguntas que nunca fueron realizadas

(Freire, 2008). Estos interrogantes cumplirían con el requisito de ser abiertos, es decir que no incluyen en sí mismos una respuesta ni tampoco buscan una única respuesta, sino que habilitan múltiples e invitan a la exploración activando el pensamiento crítico y la construcción de sentidos y conocimientos en un contexto horizontal y dialógico (Ministerio de Cultura de la Nación, 2018; Schmidt, 2004).

Por último, aunque no menos importante, apelamos a la riqueza del componente lúdico. No sólo por tratarse de actividades para niños, de hecho creemos que el juego debería tener lugar en las actividades y muestras para adultos, sino porque es necesario romper con las construcciones que lo ubican como actividad carente de la seriedad que toda institución educativa amerita: “nadie más serio que un niño cuando juega” (Cortázar, 1983). Entendiendo el término seriedad en el mejor sentido que podamos otorgarle: el compromiso. En palabras de Brougere (2013) es el espíritu con que se hace. Por otro lado, siguiendo a este autor, si bien el juego de los niños integra las representaciones que los adultos tienen sobre ellos a partir de las concepciones sobre la infancia construidas en un contexto determinado, también constituye la respuesta de los niños, la manera en que reformulan a través de sus propias interpretaciones y abre la producción de significados. Entendemos así que el juego nos invita a corcernos de la pasividad y nos convierte en participantes activos, creadores.

En este sentido, el juego instala la posibilidad de exploración y experimentación, tanto a nivel personal como grupal. Sin embargo, si se piensa al juego como juego-tarea se corre el riesgo de que se convierta en una obligación en la que se debe acuar rendimiento y eficacia, y de olvidar que cierta libertad, imaginación, interacción y libre expresión son necesarias (Ministerio de Cultura de la Nación, 2018; Pellegrinelli & Tabakman, 2019). Es por eso que insistimos en el carácter abierto de preguntas/actividades, que no contengan una finalidad cerrada, sino que permitan la movilidad (en sentido amplio) de los participantes para explorar de diversas formas, imaginar, interactuar, mirar desde distintas perspectivas y construir múltiples sentidos. Para resumir, dado que el juego es un tema extenso, abordado por distintos autores (Enriz, 2011), retomamos estas palabras sobre el acto de jugar que establecemos como norte (o tal vez sur) para la creación de actividades:

(...) ¿Cómo accede el niño a su propia construcción de sentido, lo que le da la medida de la vida y el deseo de vivir?: lo hace a través de mundos simbólicos que son lenguajes. (...) el lenguaje del discurso verbal y escrito, el plástico-objetual, el sonoro, el visual, el matemático, el informático, etc. constituyen la aventura de existir. Son históricos y colectivos. Contienen la memoria y facilitan la tarea de la imaginación. Los chicos juegan y jugando hacen suyos los lenguajes. Jugar es jugarse (...) es mover el orden de las cosas, inventar caminos, transformar la mirada, simbolizar, movilizar reglas, convenir, crear, que en última instancia, es al fin, la gran operación del sentido (...) La expresión abunda en la posmodernidad, en detrimento del pensamiento crítico y la auténtica comunicación. Con los lenguajes los niños construyen pensamiento divergente y sensible (González, 2003).

Pensando en la posibilidad de mundos simbólicos a través de los cuales construir colectivamente, realizamos dos talleres con los niños en la comunidad de Mariano Benítez que presentamos en los siguientes apartados.

La cuadrícula está de fiesta

Desde el equipo de arqueología nos sumamos, en el año 2017, al festejo de aniversario del Museo Batallas de Cepeda y Pueblo de Mariano Benítez junto con una cuadrícula de investigación para buscar y explorar objetos con niños. Así, niños que con sus familias se habían sumado al festejo, excavaron y desenterraron objetos, los registraron, analizaron e interpretaron² (Figura 3).

Esta última parte, análisis e interpretación, aparece como la más rica en la medida en que los niños tienen la posibilidad de explorar un objeto, tocarlo, sostenerlo, observarlo detalladamente, pensarlo y construir sentidos a partir de él. Es una de las ventajas que ofrece la arqueología al abordar el registro material. Los objetos, colmados de información y significados, emergen como textos a ser leídos que aceptan distintas lecturas, y que pueden ser leídos por sujetos diversos.

Los objetos, o fragmentos de objetos, que encontraban provenían de distintos contextos, precisamente porque habíamos previsto que así fuera: objetos asociados a la batalla misma y objetos cotidianos con los que interactuamos en nuestra vida diaria (proyectiles de guerra, hebillas, botones, arandelas, fragmentos metálicos, entre otros). La exploración de los múltiples sentidos de una guerra dio lugar a la construcción de sentidos interpeladores, que invitan a una mirada sensible y humana de una batalla. Entre muchos, retomamos uno a modo de ejemplo. Durante el análisis de objetos, una niña analizó un fragmento de un objeto metálico, que luego determinó como parte de una llave. Al explorar ese objeto, aparecieron las primeras preguntas: cómo podría haber llegado al campo, de quién podría haber sido, qué podría haber hecho una llave en una batalla, qué podría abrir/cerrar, etc. La respuesta de la niña fue contundente, se trataba de la llave de una cajita de música.

Habíamos seleccionado objetos diversos, sin pensar ni confeccionar un listado específico de los sentidos, también diversos, que podrían emerger porque no pretendíamos llegar a uno o varios puntualmente, sino habilitar la exploración de múltiples sentidos. El fragmento correspondía a una llave, pero la llave no correspondía a una cajita de música. Sin embargo, no se trataba de un proceso evaluativo con aciertos y errores, sino de abrir un diálogo e intercambio de ideas permitiendo la interpelación y reconociendo que para ello son indispensables la predisposición para escuchar respuestas diversas y la flexibilidad para retomarlas y profundizarlas. ¿Acaso no puede haber una cajita de música en una guerra? ¿No puede un soldado, ante la adversidad del conflicto bélico, llevar consigo un objeto quizás cargado de afectos?

Así, irrumpió este sentido reafirmando, por un lado, que los niños son capaces de construir significados por sí mismos y contagiando humanidad por otro. Pensar que un soldado podría tener una cajita de música se convierte en un acto que subvierte, de alguna manera, el orden establecido por la academia en relación a la guerra y devuelve humanidad a una historia deshumanizante hasta el anonimato.

Un fragmento metálico, una posible llave, tal vez una cajita de música, fue suficiente para, a través del juego, dar lugar a la reconstrucción de otro mundo, ese desdeñado por la historia. Bastó la construcción de una mirada sensible para rescatar las subjetividades de quienes participaron en la batalla, pensando los soldados ya no como un número más en un batallón, sino como personas con sentimientos, gustos, intereses, y estableciendo un nexo entre esos seres en el pasado y nosotros en el presente. Bastó la posibilidad de participación activa de una niña para interpelar los discursos dominantes y empezar a construir discursos alternativos, o como decíamos anteriormente, pensamientos divergentes y sensibles.



Figura 3. Trabajo con la comunidad infantil en la fiesta de aniversario del Museo Batallas de Cepeda.



Figura 4. Taller “Miradas teñidas”: narración colectiva de una historia.

La arqueología y la escuela

Con el objetivo de profundizar el trabajo con niños, en el año 2018 realizamos un taller con la Escuela Primaria N° 14 “*Senador Miguel Victorino Dávila*” de la localidad Mariano Benítez. Una escuela rural, primaria y única en la comunidad que, al momento de realización del taller, contaba con 13 alumnos en total que asistían bajo la modalidad de multigrado. Es válido aclarar que si bien el taller se diseñó desde el equipo de investigación y se realizó por primera vez con esta escuela local, la propuesta fue pensada para ser realizada con distintas escuelas primarias y quedó abierta para que el museo pueda incorporarla a sus propias

actividades y ofrecerla también durante las visitas escolares.

Retomando los puntos establecidos para el trabajo con la comunidad, diseñamos el taller “*Miradas Teñidas*”. En esta oportunidad, aunque presentamos brevemente el contexto histórico particular de las batallas, nuestro objetivo buscó principalmente acercar al grupo a la idea de conflicto en general. Para ello nos servimos de la materialidad (colección arqueológica exhibida en el museo), la literatura infantil y actividades lúdicas, como disparadores para explorar los conflictos y construir miradas profundas sobre las batallas.

Así, para desarrollar el taller en el museo, nos apropiamos de un sector de ese antiguo almacén de ramos generales (sala

principal) y recuperamos el espacio del piso, tan propio de la infancia. En ronda, a partir de un libro álbum, leyendo dibujos hicimos rodar la palabra y narramos colectivamente una historia (Figura 4). Exploramos dos personajes enfrentados, las distintas acciones y sus posibles motivos, al mismo tiempo que las actividades cotidianas que realizan en medio de un conflicto. A medida que se fue construyendo colaborativamente ese relato, realizamos algunas de las actividades de los personajes, construyendo también relatos a través del uso del cuerpo y el movimiento: observar mediante miras telescópicas (tubos de cartón) distintos sectores y objetos del museo, mirar desde abajo/arriba, desde lejos/cerca, con papeles celofán de colores, desde el mismo lugar y desde otro, abriendo perspectivas, descubriendo nuevas vistas, compartiendo lo que cada uno ve aun cuando se mira lo mismo; observar también sin tubos para alcanzar miradas más amplias y compartir la vista con los demás, etc. (Figura 5).

Estas actividades permitieron explorar los porqués de una guerra, las distintas maneras de ver y comprender, experimentar cómo se tiñen y cambian nuestras miradas según los colores a través de los cuales miramos, y cómo esos colores pueden mezclarse e incluso desteñirse.

En esta oportunidad, entonces, nos apropiamos del museo, entendiéndolo una vez más como espacio de encuentro entre

sujetos, objetos, saberes e historias. Siguiendo nuestros planteos iniciales, procuramos que los visitantes sean protagonistas, que la palabra sea un elemento compartido, que las voces irruman y hablen los objetos, que el movimiento recorra, que los cuerpos atraviesen ese espacio y lo experimenten de diversas formas, que los niños exploren desde su lugar de niños, construyendo nuevos sentidos, y que haya lugar para modos diversos de aprender.

Esto último implica, a su vez, reconocer que también se construye conocimiento aunque esa construcción no quede plasmada sobre un papel a través de la palabra escrita. Es, a su vez, un recordatorio para evitar caer en las creencias y prácticas hegemónicas, a las que fácilmente, y a veces sin darnos cuenta, nos remitimos. En tanto lo hegemónico nos atraviesa, se convierte también en un llamado a de-construirnos para generar construcciones genuinas, profundas y reales con otros.

Consideraciones finales

En este trabajo hemos expresado brevemente nuestro posicionamiento acerca de la arqueología, los objetos y el trabajo en conjunto con las comunidades, asumiendo que el proceso de construcción del patrimonio no puede ser sino plural y colectivo.



Figura 5. Taller "Miradas teñidas": exploración de distintos objetos y sectores del Museo Batallas de Cepeda.

Por eso presentamos las primeras aproximaciones de trabajo con la comunidad, haciendo énfasis en el abordaje de la batalla con la comunidad infantil, muchas veces excluida al momento de abordar temáticas complejas.

Establecimos una serie de cuestiones a considerar que permitieran encuentros genuinos, exploraciones de sentido y construcciones reales, habilitando a los niños a participar en talleres y a habitar un museo en tanto niños, siendo protagonistas en las actividades. Apelamos al juego como posibilitador de otros mundos, a partir de los cuales explorar activamente y construir pensamiento crítico y miradas sensibles. Coronamos el poder de la palabra compartida, empoderando la enunciación de interpretaciones propias. Rescatamos el carácter explorador de la arqueología y lo trajimos al mundo cotidiano para explorar-nos a través de objetos, construyendo interrogantes y buscando posibles respuestas, caminando hacia conocimientos que no se encuentran previamente elaborados y compartidos mediante palabras ajenas, sino que se construyen con acciones y palabras subjetivas en contextos dialógicos.

Retomando a Alderoqui (2013) reafirmamos que los niños cuentan con herramientas para hacer del pasado algo significativo, la cuestión es cómo invitarlos a hacerlo. ¿Hubiéramos construido esos interrogantes, explorado respuestas, reconstruido sentidos, simplemente explicando a los niños que los objetos guardan diversas historias y sentidos? ¿O sólo contando que en el campo encontramos distintos objetos, incluso algunos que no pertenecen a la batalla? Probablemente no. El proceso de juego-taller, el compromiso en la participación y el protagonismo en la ejecución de distintas actividades, condujeron a la deconstrucción y reconstrucción de sentidos con cierta independencia, permitiendo a los niños explorar por ellos mismos posibles historias escondidas en los objetos, posibles usos, posibles dueños.

Entendemos que estos son sólo los primeros pasos y que, aunque el camino es largo, son los que dan el impulso inicial para recorrerlo. Recorrer la arqueología del conflicto desde una perspectiva humana y sensible, recorrer los museos a través de las voces que narran las historias escondidas en los objetos, recorrer el territorio vasto del pasado/presente, con sus luchas, sus victorias y derrotas, y sobre todo reconociendo las batallas (en el sentido empático del compromiso con la realidad social y con las reconstrucciones críticas del pasado) que faltan dar y nos interpelan en nuestro presente.

Agradecimientos

Agradecemos al Museo Batallas de Cepeda, especialmente a su director Faustino Godoy por su predisposición y por gestionar y facilitar la realización de los talleres. A la Delegación de Mariano Benítez y a la Municipalidad de Pergamino. A nuestros compañeros del equipo de investigación, principalmente al codirector Lucas Martínez y al director Juan Bautista Leoni por acompañar esta iniciativa. A Juan Bautista Leoni, también, por los comentarios y sugerencias para este trabajo.

Notas

1. Al expresar que los objetos de la batalla constituyen un patrimonio nacional, nos remitimos no sólo a una cuestión de carácter legal determinada por la Ley Nacional de Patrimonio

Cultural, Arqueológico y Paleontológico, sino también al contexto en que esos objetos fueron utilizados y depositados en los campos como resultado de los enfrentamientos por la conformación del estado-nacional. No pretendemos atribuir, ni recuperar de ese patrimonio el carácter nacionalista que le fuera otorgado en otro momento, funcional a la historia de conformación de una identidad nacional.

2. Con esta actividad no establecemos que sea sólo a partir de la creación de estos contextos alternativos que se hace posible la participación colectiva, sino que se trata de una instancia más que contribuye a la creación de vínculos con la comunidad. Si bien en esta oportunidad trabajamos con una cuadrícula simulada y réplicas, entendemos también la importancia de considerar el uso de piezas originales, aunque no profundizaremos al respecto de este trabajo.

Bibliografía

- Alderoqui, S. (2013). La complejidad del público infantil en los museos. El caso de los museos históricos. *Revista Aula. De innovación educativa*, 223.
- Biasatti S. & Compañy, G. (2014). Restos del asunto: obstáculo, remoción y una alteridad alterada. En S. Biasatti y G. Compañy (Comps.), *Memorias Sujetadas. Hacia una lectura crítica y situada de los procesos de memorialización* (pp. 219-247). Madrid: JAS Arqueología.
- Biasatti, S. (2015). Acerca del pasado / Acercar el pasado. Arqueología(s) y memoria(s). Análisis a partir de un sitio de la historia reciente. En S. Alucin y S. Biasatti (Coords.), *Cruce de tesis. Publicación colectiva de tesis de grado para licenciatura en Antropología* (pp. 1-184). Rosario: UNR Editora.
- Biasatti, S. (2016). *Arqueología e identidades. Procesos de integración sociocultural del Patrimonio Arqueológico (Provincia de San Juan)*. (Tesis Doctoral). Facultad de Filosofía y Humanidades, Universidad Nacional de Córdoba.
- Brougere, G. (2013). El niño y la cultura lúdica. *Ludicamente*, 2(4). Disponible en: <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/iigg-uba/20140708035759/3190-17226-1-PB.pdf>. Acceso mayo 2021.
- Cadenas, D., Arias Morales, C., Godoy, F. & Martínez, L.H. (2018). Arqueología, patrimonialización y actores sociales: el caso del Museo Batallas de Cepeda (Mariano Benítez, Pergamino). *Revista de Arqueología Histórica Argentina y Latinoamericana*, 12(46), 1112-1126.
- Cortázar, J. (1983). El optimismo y la cautela. En R. Kirschbaum (Ed.), *El libro de las grandes entrevistas* (pp. 72-78). Buenos Aires: AGEA.
- Enriz, N. (2011). Antropología y Juego: Apuntes para la reflexión. *Cuadernos de Antropología Social*, 34, 93-114.
- Freire, P. (2008). *Cartas a quien pretende enseñar*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.
- García, F., Giordano, G. & Molinengo, B. (2020). Re-significación de un pasado: el patrimonio cultural como instrumento

- de empoderamiento socio-político. En *Actas SOPA18 VI Congreso Internacional de socialización del patrimonio en el medio rural*, 216-230. Valparaíso, Chile.
- González, M. (2003). Cuerpo, juego y lenguajes. Conferencia pronunciada en "El mundo en juego. Encuentro de Educación y Cultura sobre el porvenir de la infancia". Secretaría de Cultura y Educación de la Municipalidad de Rosario. Centro de Expresiones Contemporáneas. Rosario. Disponible en: <https://chiquigonzalez.com.ar/project/cuerpo-juego-y-lenguajes>. Acceso 19 de agosto 2021.
- Jofré, C., Biasatti, S., Compañy, G. & González, G. (2006). Saltar de la cuadrícula de excavación. Un ejercicio para arqueólogos de todas las edades. Ponencia presentada en IV Jornadas Homenaje a Guillermo Magrassi "Conocimiento científico y comunidad". De la Puna al Atlántico. INAPL, Buenos Aires.
- Korstanje, M. (2013). Guerra y Museología: una introducción a la teoría de los museos. *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, 56, 1-30.
- Leoni, J. (2015). La arqueología y el estudio de los campos de batalla: el caso de la Batalla de Cepeda, 1859. *Historia Regional*, 33, 77-101.
- Leoni J. & Martínez, L. (2012). Un abordaje arqueológico de la Batalla de Cepeda, 1859. *Teoría y Práctica de la Arqueología Histórica Latinoamericana*, 1(1), 139-150.
- McGuire, R. (2013). Steel Walls and Picket Fences: Rematerializing the U.S-Mexican Border in Ambos Nogales *American Anthropologist*, 115(3), 466-480.
- Ministerio de Cultura de la Nación, (2018). *Museos Circulares: reflexiones sobre museos, escuelas y comunidades*. Disponible en: <http://www.iber museos.org/recursos/documentos/museos-circulares-reflexiones-sobre-museos-escuelas-y-comunidades>. Acceso junio 2021.
- Piña, C. (1986). Sobre las historias de vida y su campo de validez en las ciencias sociales. *Revista Paraguaya de Sociología*, 23(67), 143-162.
- Pellegrinelli D. & Tabakman, S. (2019). *Módulo 3: Actividades con niños y familias*. Curso virtual Museos amigables para la niñez. Un buen anfitrión se fija en los detalles. Programa Museos, formación y redes. Dirección nacional de Museos, Secretaría de Cultura de la Nación. Argentina.
- Quesada Sanz, F. (2008). La Arqueología de los campos de batalla. Notas para un estado de la cuestión y una guía para investigación. *Revista SALDVIE*, 8, 21-35.
- Rodari, G. (1993). *Gramática de la Fantasía. Introducción al arte de inventar historias*. Buenos Aires: Ediciones Colihue.
- Schmidt, L. (2004). *Classroom confidential. The 12 Secrets of great teachers*. Portsmouth: Heinemann.

