

Murga joven en Montevideo 1995-2005: lo lúdico y lo erótico

Álvarez, Lucía (ISEF-UdelaR)

lualvarezgd@gmail.com

Cavallaro, Maira (ISEF-UdelaR)

maicavallaro1995@gmail.com

El siguiente texto, presenta sucintamente los principales elementos de nuestro trabajo final de grado en el marco de la Licenciatura en Educación Física en ISEF-UdelaR. La misma se enmarca en el Seminario “Estudios sociales y culturales sobre el juego, lo lúdico y la educación” y, a su vez, es resultado de procesos colectivos de investigación y producción de conocimiento a partir del recorrido trazado por el Grupo de *Estudios sociales y culturales sobre el juego y lo lúdico*.

Se parte desde una perspectiva arqueológica para indagar en torno a los discursos sobre lo lúdico y su vínculo con el erotismo en ocasión de un fenómeno del carnaval uruguayo: la murga joven (MJ). Así, el cometido de la investigación es interrogar las bases discursivas que conforman una episteme determinada en un momento específico (1995-2005 período de emergencia de la MJ) para dialogar con sus condiciones de posibilidad.

Con el cuidado epistemológico que ello implica, el enfoque benjaminiano aparece en el interés por un objeto menor de la cultura como es lo lúdico a partir del fenómeno MJ que a los efectos del ámbito del carnaval en general y particularmente en sus inicios, se configuró como una práctica menor. Así mismo, la murga joven se *arregla* como una práctica que contrariamente al devenir histórico de la murga, se configura pretendidamente con un sentido a contrapelo del que organiza el carnaval mayor.

En este sentido, el trabajo propone un breve recorrido por los conceptos más relevantes del marco teórico, la perspectiva que orienta el marco teórico-metodológico y parte del problema de investigación que incentiva el análisis empírico. Finalmente, se esbozan algunas premisas e interrogantes que guían la investigación y actúan a modo de brújula al momento de acercarse al material empírico: entrevistas a murguistas de los años investigados, talleristas del proyecto y reglamentos del evento.

Palabras clave: juego, erotismo, lo lúdico, murga joven

Título, problema de investigación y objetivo general

El presente trabajo se enmarca en el seminario *Estudios sociales y culturales sobre el juego, lo lúdico y la educación*, de la Licenciatura en Educación Física de ISEF-UdelaR. A su vez, la posibilidad de composición del marco teórico así como las preguntas y preocupaciones que guían el foco de investigación se deben al recorrido que venimos trazando en el Grupo de investigación *Estudios sociales y culturales sobre el juego y lo lúdico*, al que se asocia el seminario de tesis mencionado. En este sentido, resulta elemental mencionar que tal recorrido -en ambos espacios- es causa y motor de esta investigación, que en ningún momento deja de ser expresiones de procesos colectivos. El Grupo, que actúa a modo de superficie de conformación teórica y metodológica para este trabajo, orienta su plataforma de investigación hacia las prácticas, para analizar aspectos del juego, las prácticas lúdicas y la cultura desde una mirada de la cultura y de tendencia arqueológica.

Actualmente nos encontramos trabajando en nuestra tesis de grado titulada “La construcción de lo lúdico en la cultura uruguaya: el caso de la Murga joven en Montevideo 1995-2005”. El trabajo tiene la preocupación por identificar aquellos elementos lúdicos que aparecen en la Murga joven, por tratarse de una importante manifestación lúdica de la cultura de nuestro país. Creemos que la educación física puede realizar aportes a la producción de conocimiento en torno a la cultura lúdica uruguaya como una de las disciplinas que se halla en vínculo y diálogo constante con las prácticas lúdicas como uno de sus saberes.

Cada actor cultural produce determinados discursos en torno a los objetos juego y lúdica, poniéndolos en diálogo con otras manifestaciones culturales como la murga. Por tratarse de una forma particular de educación del cuerpo, la educación física permite la mirada de y desde un cuerpo que juega en medio de un determinado entramado sociocultural e histórico, cuyas condiciones se vuelven nuestro principal interés en materia de investigación. En este sentido, nos proponemos como objetivo identificar aspectos sobre lo lúdico y el juego en ocasión del proceso de gestación de la murga joven a través del análisis de los discursos sobre este fenómeno entre los años 1995 y 2005 en Montevideo.

¿De qué hablamos cuando hablamos de murga joven?

La murga es una de las expresiones artísticas del carnaval uruguayo, una manifestación tradicional de nuestra cultura que combina el canto y la música, la puesta en escena y la

actuación. Dentro de este género es que se inscribe lo que llamamos “murga joven”, un término que se utiliza popularmente para referirse a los colectivos que participan en el encuentro organizado desde 1998 por la Intendencia de Montevideo actualmente denominado “Encuentro de Murga Joven” lo que en sus inicios fue “+Arte Joven”.

Por las características de algunos de los espectáculos presentados en el encuentro es que la murga joven se asocia también a un “estilo” que a primera vista se diferenciaría del tradicional de la murga clásica por incorporar a escena nuevos elementos de disciplinas como el circo o la improvisación, o por alterar el orden y el contenido habitual de los espectáculos. Aún así, a nuestro parecer y el de algunas personas entrevistadas no podemos hablar de un estilo característico que pueda incluir la diversidad presente en las propuestas de las murgas que han participado del evento. Tampoco entre aquellas que años después ingresan al concurso oficial del carnaval y siguen siendo denominadas murgas jóvenes, este es el caso de algunas de las murgas de la muestra. Por este motivo elegimos como criterio para definir nuestro objeto de estudio aquellas murgas que participaron del encuentro y sólo en el período en el que participaron, ya que algunas de ellas ingresan entre 2001 y 2005 al concurso oficial del carnaval, lo que implica otras condiciones de participación para pensar el componente lúdico.

Orientación teórico-metodológica

Indagar en torno a lo lúdico, en términos de saber (y no sobre la potencialidad de lo lúdico como metodología para la enseñanza o intervención), al igual que manifestaciones de la cultura como la murga joven, no componen el espectro tradicional de la investigación científica. Si bien en los últimos años ha comenzado a gestarse cierto interés teórico por estas temáticas, por el momento sigue siendo acotado el recorrido realizado. Por ello, consideramos que la selección de estos temas implica cierta táctica epistemológica para estudiar aspectos de la cultura que tradicionalmente han sido invisibilizados y que, al menos desde el planteo de este trabajo, configuran una matriz inédita sobre la historia cultural de la sociedad uruguaya. En definitiva, esta apuesta teórica constituye una estrategia para pensar el campo del juego y las prácticas lúdicas y, por lo tanto, una vía para seguir expandiendo la mirada sobre la educación del cuerpo.

Para develar posibles nociones en relación a lo lúdico en el marco de la murga joven, nos proponemos indagar en las condiciones de posibilidad que dieron lugar a la emergencia de

ciertos discursos en ocasión de dicho fenómeno cultural. En este trabajo se propone hacer dialogar aspectos de la propuesta arqueológica de Foucault, en tanto aporte metodológico para la investigación, con la forma de hacer y estudiar historia desde la óptica de Walter Benjamin. A partir de la memoria y la idea de realizar una historia *a contrapelo*.

En primer lugar, no es menor mencionar que a toda categoría o definición (en nuestro caso el juego, lo lúdico o el carnaval) le corresponde un corpus discursivo que le es contemporáneo. Pensemos esta cuestión no en términos de reciprocidad, en la que una categoría es determinada y determina a la otra, sino en términos de condiciones de posibilidad que dan lugar a la configuración de un objeto y sus representaciones sociales en determinado tiempo histórico (Foucault, 1968). Tras este punto de vista teórico-metodológico, algo sobre el trabajo arqueológico debe ser explicitado. Los discursos se encuentran dispersos, a veces evidentes, otras veces ocultos; serán reconocibles para la arqueología siempre que ésta utilice unos lentes lúcidos: las discursividades se componen de fragilidades, sus fracturas les son esenciales. Contrario a lo que ha sido legitimado desde el paradigma positivista e historicista, la formaciones discursivas quizás sean en sí un conjunto de postulados cuya raíz no (sobre)vive por acordar sobre las mismas cosas sino justamente decir, refutar, negar o cuestionar los mismos asuntos, incluso cuando los argumentos y las posturas sean radicalmente incompatibles.

Lo medular en la arqueología implica acercarse a la *episteme*, a la mezcla política, social, económica y cultural que configura un escenario particular para el desarrollo de las prácticas de los sujetos. No es materia de este tipo de apuesta metodológica la búsqueda de la verdad o el origen de los acontecimientos. Sin embargo, creemos que es imprescindible mencionar que al hablar de la propuesta de Foucault como una orientación metodológica nos referimos a que en este trabajo no se buscará estrictamente realizar una arqueología del saber o describir las condiciones de posibilidad para la emergencia de los discursos, sino que intentaremos asumir un posicionamiento teórico y metodológico que orienta en ese sentido los criterios de investigación. Complementario a este posicionamiento, en la obra de Walter Benjamin se desmenuzan algunas cuestiones en relación al oficio de la historia que tendremos en consideración. El autor propone que, cuando interpretamos el pasado, deberíamos partir de una concepción de la historia que pueda redimir a los muertos y oprimidos que no tuvieron voz en la construcción del relato. ¿Cómo se materializa esta cuestión en la presente investigación sobre la dimensión lúdica de la murga joven? Por un lado, como hemos

mencionado, estudiar el componente lúdico como un medio para excavar la historia, se vuelve una forma poco tradicional y que, a su vez, permite el acceso a discursos que no aparecen usualmente. Por otro lado, esta mirada de la historia pretende separarse de las formas tradicionales de estudiarla mediante documentos escritos exclusivamente. Las fuentes audiovisuales y la memoria oral de las personas que protagonizaron el fenómeno se vuelven documentos de gran relevancia que contienen información y datos inéditos para esbozar interpretaciones sobre las temáticas nos convocan. En este sentido, consideramos conciliable atender a ciertos elementos como los reglamentos del concurso de carnaval así como también discursos de actores institucionales, sin embargo, no será nuestro mayor esfuerzo profundizar en tales fuentes sino en la información sensible que puede proporcionar el relato de quienes formaron parte de los conjuntos.

Para acceder a dicha memoria oral, nos proponemos entrevistar a las personas que fueron parte en esos años del fenómeno murga joven para recuperar vivencias e información que permita analizarlo desde el marco conceptual aquí propuesto. A su vez, la memoria oral introduce un tipo de fuente inédita a la hora de investigar en la historia por su carácter personal e íntimo que sugiere interpretaciones y sensaciones en torno a los sucesos del pasado. A partir de los datos recolectados en la entrevista nos proponemos generar diferentes líneas de análisis para pensar el componente lúdico en esta manifestación de la cultura uruguaya. Una de estas líneas surge de la propuesta teórica realizada por el antropólogo francés Bataille sobre el erotismo, cuyas ideas centrales pretendemos presentar brevemente a continuación. Por último colocaremos algunas de las preguntas que resultan de central interés para nosotras a fin de habilitar el diálogo.

El erotismo en Bataille

Pequeña muerte, llaman en Francia a la culminación del abrazo, que rompiéndonos nos junta y perdiéndonos nos encuentra y acabándonos nos empieza. Pequeña muerte, la llaman; pero grande, muy grande ha de ser, si matándonos nos nace. (Galeano, 1989).

Las preocupaciones que se desprenden de esta investigación han orientado el foco teórico hacia la problematización de aquello característico que acontece en la murga: el lugar del cuerpo en movimiento, confundido con otros cuerpos, disfrazado, transformado por la máscara y el personaje. Un cuerpo llevado a descubrir sus propios límites y levantarlos

temporalmente, seres reconociéndose una y otra vez en fragmentos desconocidos. En este sentido, aparece la pregunta por el vínculo entre lo lúdico y lo erótico, y en ello, el desarrollo sobre el erotismo de Georges Bataille se vuelve un marco fundamental.

El planteo de Bataille habilita a pensar los límites de lo humano, que no es otra cosa que indagar en nuevas vías de acceso al conocimiento. El erotismo en palabras del autor es la manifestación de la vida -la aprobación de ella- incluso en la muerte. Propone que la condición humana implica la existencia de seres separados, en tanto individuos -por nuestra realidad orgánica- somos discontinuos respecto a los demás, individuos que mueren de forma aislada dejando atrás una *aventura ininteligible*. Ser conscientes de esta condición nos genera entonces un deseo de hacer perdurable aquello que sabemos preceder y a su vez, la angustia de saberlo imposible.

El autor propone distintas formas de romper -sólo momentáneamente- con dicha discontinuidad: justamente estas son las operaciones del erotismo. Es decir, el ser humano ha encontrado distintas maneras de pasar del estado discontinuo al continuo, en el que genera un lazo temporal con otros seres.

Toda la operación del erotismo tiene como fin alcanzar al ser en lo más íntimo, hasta el punto del desfallecimiento. El paso del estado normal al estado de deseo erótico supone en nosotros una disolución relativa del ser, tal como está constituido en el orden de la discontinuidad. (Bataille, 1957, p. 22)

La destrucción de la discontinuidad implica inestabilidad y permite al ser la posibilidad de alcanzar, recorrer y expandir sus propios límites. Esta acción es lo que denominaré como transgresión: levantar las prohibiciones y los límites (que no son otra cosa que la cultura y el corpus normativo que la sostiene) que impiden la continuidad entre seres por un período temporal sin romper dichos límites ni destruirlos, es decir, en definitiva, sin acabar con la posibilidad de retornar a un estado discontinuo.

En consecuencia Bataille dirá que existen tres formas de acceder al erotismo, en las que el ser sustituye su aislamiento por un profundo sentimiento de continuidad: el erotismo sagrado, el erotismo de los cuerpos y el de los corazones. Aunque el autor considera los tres tipos de erotismo como acciones sagradas por sacrificar el cuerpo generando un desequilibrio mediante el cuál el ser se cuestiona a sí mismo, enfatiza que el objeto del erotismo sagrado a diferencia del de los cuerpos y los corazones se sitúa más allá de lo real inmediato, lo que implica una ausencia de objeto. Una experiencia mística que introduce dentro de un mundo

dominado por un pensamiento que se atiene a la experiencia material, un elemento de orden inmaterial. Aquí la continuidad del ser se halla en el origen de los seres, al cual la muerte no afecta, sino que pone de manifiesto.

Si el erotismo se trata entonces, de introducir en un mundo fundado sobre la discontinuidad, toda la continuidad posible, resulta prometedora la posibilidad de pensar en levantar temporalmente los límites, fundando un orden lúdico que habitar.

Murga joven y transgresión: una propuesta para pensar el erotismo en lo lúdico

Entendiendo a la murga joven como una manifestación lúdica de nuestra cultura (Barrán, 2019) proponemos el ejercicio de pensarla como un espacio de operación o manifestación del erotismo. No se trata de entender el juego y la murga como sinónimos o acontecimientos con las mismas características, sino que, al ubicarlos a los dos en el orden de lo lúdico, surgen algunos aspectos a problematizar en ambos elementos desde la dimensión erótica propuesta por Bataille.

El erotismo implica, para el ser, un pasaje de la discontinuidad a la continuidad, entonces nos preguntamos ¿puede el juego habilitar el acceso a la continuidad? Bataille (2015) sugiere que “El elemento aprehensible de la experiencia es captado negativamente; lo que captamos, si puedo decirlo así, es el vacío que deja atrás: habíamos captado, todavía nos esforzábamos por captar y de repente, ya no captamos *nada*.” (p. 356) Aquí el autor intenta describir lo efímero del erotismo, que al completar su operación se disuelve y es inaprehensible, imposible de ser captado, quedando en el espacio tiempo donde sucedió. Este es el primer elemento que lo vincula con el juego, hay un enlace que se disuelve al final, lo que se diluye en el universo lúdico.

Al decir de Scheines (2017) el juego no es una actividad como otras sino que es tan mágica como un ritual, por atar y desatar energías, ocultar y revelar identidades entretejiendo universos.

Jugar es abrir la puerta prohibida, pasar al otro lado del espejo. Adentro el sentido común, el buen sentido, la vida “real”, no funcionan. La identidad se quiebra, aparece en fragmentos reiterados de uno mismo. La subjetividad (acostumbrada a estar sujeta, sumergida y subyugada) se expande y se multiplica como conejos saliendo uno tras otro de una galera infinita. (Scheines, 2017, p. 14)

Es a partir de esta propuesta que consideramos la posibilidad de una dimensión erótica del juego, en tanto que puede llevar al ser hasta sus límites, acercarlo a la disolución. En el juego,

y en las operaciones del erotismo, la subjetividad es puesta en cuestión, la identidad es fragmentada, expandida, multiplicada mediante la posibilidad de ser alguien distinto de sí. Tanto para el caso del juego como para la murga joven, quien atraviesa el umbral se vuelve alguien distinto de sí mismo, jugando un rol que según el relato de las personas entrevistadas permite ciertas licencias y deja al descubierto aristas desconocidas del propio ser.

Jugamos porque tenemos la consciencia de que vamos a morir. Esta formulación tiene una doble resonancia: por un lado, delata el carácter humano del juego, es decir, el ser, en su condición consciente y angustiada de su existencia -y por lo tanto de su muerte- juega y busca formas de retornar a estados primordiales que se aproximen a la continuidad con otros seres. Por otro lado, frente a la matriz cultural que en cada configuración social se erige para que las diferentes civilizaciones acontezcan, los seres humanos buscan la posibilidad de transgredir dichas normas, invertir el orden, jugar con los objetos y las identidades, estirar los límites hasta tocar fronteras. En esa búsqueda hay un deseo de acceder a cierto orden continuo con otros seres, quedar al desnudo y renunciar a sí mismo y negar por cierto momento las diferencias que nos hacen seres separados.

En efecto no se trata de suprimir, sino solamente de negar la diferencia (...) Debemos entonces, para acceder a la fusión, negar lo que distingue a las cosas unas de otras, destruirlas en tanto que son cosas distintas. En lugar de las cosas, debemos discernir la nada, en lugar del ser vestido, el ser desnudo, cuyo sentimiento desencadena la fusión erótica. (Bataille, 2015, p. 363)

El juego, entendido como una manifestación erótica o una posible forma de operación del erotismo, hace cuestionar al ser. Lo deja en el orden de estirar los límites, mediante la transgresión, se levantan por determinado período temporal las fronteras y los márgenes del mundo ordinario. Pero hay algo que es condición de posibilidad para el erotismo: que las prohibiciones siempre se puedan volver a instalar: “(...) la transgresión difiere del “retorno a la naturaleza”: la transgresión levanta la prohibición *sin suprimirla..*” (Bataille, 2015, p. 347) En definitiva, quien juega tiene siempre la posibilidad de dejar de jugar, el murguista deja de serlo en la medida que se baja del tablado, se quita el maquillaje o se separa de esa masa que conforma a la bacanal. Siempre está el día después, que no es otra cosa que el vacío, el caos, sobre el que se podrá volver a jugar.

Ser otro

En su libro “Juegos inocentes, juegos terribles” (2017), Graciela Scheines insinúa la cuestión presente en el juego respecto a la identidad y lo que se encarna al jugar. El capítulo “Milan

Kundera: los juegos del amor”, reúne una serie de ideas que permiten pensar al fenómeno lúdico como espacio donde transformarse y *ser otro*. En dicho apartado, la autora despliega varias premisas sobre los límites entre el juego y la realidad, mediante referencias al cuento de Kundera. Este trata sobre una pareja de jóvenes que viajan por una autopista y que durante el desarrollo de la travesía, a modo de jugueteo, comienzan a encarnar dos personajes que los llevan a experimentar ciertos comportamientos, personalidades y estados de ánimo. Scheines (2017) expresa: “[El juego] Los saca del lugar de las certezas (el refugio, la seguridad, lo fijo, lo unívoco, el casillero, la etiqueta, el rótulo) y los arroja al jardín de las dudas.” (p. 181) Lo medular en esta ficción, y a lo que la autora hace principal referencia, es la frontera entre el juego y la realidad y la potencialidad del juego para habilitar experiencias que quiebran la cotidianidad¹.

¹ “El personaje es la máscara, pero detrás de la máscara ¿no hay nada? Él sospecha que, al jugar, la chica no se está negando a sí misma sino al revés: ‘¿No es en el juego donde se convierte de verdad en sí misma? ¿No se libera al jugar? Tal vez la que está sentada frente a mí (se refiere al personaje del juego: a la lasciva chica del *autostop*) no es una mujer extraña dentro del cuerpo de la chica, sino que es su propia chica, mucho más que ella.’ La máscara desenmascara. El juego la libera, la desata, destapa lo que estaba tapado.” (Scheines, 2017, p. 182)

Referencias

- Barrán, J. P. (2019). *Historia de la sensibilidad en el Uruguay. La cultura “bárbara”. El disciplinamiento*. Montevideo: Banda Oriental.
- Bataille, G. (1997) *El erotismo*. Barcelona: Tusquets Editores, S. A.
- _____. (2015) *La felicidad, el erotismo y la literatura. Ensayos 1944-1961*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, S. A.
- Benjamin, W. (1968). Tesis de filosofía de la historia. En: Ensayos escogidos. Buenos Aires: El cuenco de plata SRL, 2010. PP.: 59-72.
- Foucault, M. (1968). *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. Siglo veintiuno Editores. Argentina.
- Foucault, M. (1971). ¿Qué es la arqueología? Entrevista con Michel Foucault. En: ¿Qué es usted, profesor Foucault? Sobre la arqueología y su método. Buenos Aires: Siglo XXI, [1994] 2013, pp. 269-287.
- Scheines, G. (2017) *Juegos inocentes, juegos terribles*. Buenos Aires: Espíritu Guerrero Editor.