

Otras maneras: pedagogías del juego en Allan Kaprow

AVILANO, Mariana. Universidad de Buenos Aires. Facultad de Filosofía y Letras. Instituto de Artes del Espectáculo (IAE) – m.avilano@gmail.com

Eje: Happening, literatura y disrupciones humorísticas - Tipo de trabajo: ponencia

» *Palabras claves: Allan Kaprow – humor – juego – pedagogía del arte*

› **Resumen**

Project Other Ways (1968-1969) fue una iniciativa del artista, investigador y pedagogo Allan Kaprow, conocido en muchos ámbitos como “el creador del happening”, que tenía como objetivo incorporar su visión experimental del arte en diferentes escuelas públicas en el estado de California. A fines de los años ‘60 hay una evolución en su teorización sobre el arte experimental: mientras se va alejando conceptualmente del happening tal como había sido concebido en su etapa inicial, empieza a profundizar en un enfoque más ligado a la pedagogía del arte y al juego como principio artístico y de investigación. En esta dirección, este trabajo busca revisar cómo confluyen esas pedagogías del juego en “Six Ordinary Happenings”, una serie de 6 eventos realizados dentro del marco del mencionado proyecto “Otras maneras”, que tuvieron lugar entre marzo y mayo de 1969. Nuestro interés pasa por leer estos eventos en relación a su visión acerca del no-arte y la importancia del juego como principio rector. A partir de cierta distancia irónica de lo comúnmente aceptado como artístico, estos eventos utilizan el humor y al juego como una estrategia que permite discutir lo solemne de la etiqueta “arte” y también reflexionar sobre las identidades y los roles sociales.

Del Happening a las actividades

Luego de introducir el término “happening” en su texto sobre el legado de Pollock de 1958, su ensayo “Happenings in the New York Scene” (1961) fue el primero en sistematizar una serie de lineamientos que caracterizaban este tipo de hecho artístico. Esta primera aproximación los define como eventos llevados a cabo en tiempo real que buscaban eliminar las convenciones teatrales tomando como modelo ciertos fenómenos que no pertenecían al campo del arte, con un

fuerte acento puesto en la participación del público, que se vuelve un componente formal de la obra. La ausencia de trama, una voluntad artística de favorecer lo azaroso y lo espontáneo configuraban una obra abierta que buscaba re-encuadrar el arte por fuera de la institución, por fuera del marco de la pintura, por fuera del museo. A mediados de los años 60, Kaprow comienza a reformular sus primeras conceptualizaciones y, paulatinamente, se centra en las prácticas que denomina “actividades”. En su ensayo de 1967 titulado “Pinpointing Happenings”, elabora una categorización que sirve para identificar sus diferentes tipos. La sexta y última categoría que propone es la de actividad, entendida como un tipo de acción que, siendo la expresión más libre del happening, logra llevar al límite esa posición paradójica de fluidez entre vida y arte:

Está directamente implicada en el mundo cotidiano, ignora los teatros y las audiencias, es más activo que meditativo, y su espíritu está más cerca de los deportes físicos, las ceremonias, las ferias, el alpinismo, los juegos de guerra y las manifestaciones políticas (...) El happening de tipo actividad toma y combina situaciones que invitan a la participación, no tanto a la observación o a la reflexión (2003:87).¹

Siguiendo a Judith Rodenbeck, este cambio fue motivado por el avance de cierta lógica comercial y publicitaria que había logrado contrarrestar el efecto disruptivo del happening (1999: 56). Mientras muchos artistas fueron abandonando el formato para sumarse a las filas del pop-art, Kaprow siguió trabajando con él y logró transformarlo en un procedimiento más privado, más pequeño, que toma como punto central la interacción humana, haciendo particular hincapié en los modos en los que un “conjunto de sistemas sociales y naturales forman el yo” (Leddy, 2008: 46).

Las actividades diseñadas en dicho período van de la mano con la categoría de no-arte, una noción propuesta por Kaprow tanto para distinguir su enfoque del arte institucionalizado y sus categorías como para despegarse del anti-arte, es decir, despegarse de aquellas expresiones artísticas que buscaban destruir los marcos perceptivos tradicionales. De esta forma, las actividades constituyen un programa artístico que, identificado con su categoría de no-arte, se afirma en la tensión liminal entre vida y arte, posponiendo la resolución del estatus del hecho experimentado.

¹ “It is directly involved in the everyday world, ignores theaters and audiences, is more active than meditative, and is close in spirit to physical sports, ceremonies, fairs, mountain climbing, war games, and political demonstrations (...) The Activity Happening selects and combines situations to be participated in, rather than watched or just thought about”. Las traducciones son nuestras.

En este contexto, muchas de sus indagaciones a nivel conceptual tienen que ver con su particular interés en la pedagogía del arte y los múltiples cruces entre arte y educación. La noción de “prácticas de encuadre”, propuesta en trabajos anteriores, nos permite repensar el modo en el que ciertas acciones cotidianas (lavarse los dientes, hablar por teléfono, caminar, hasta el simple hecho de respirar) pueden ser reencuadradas a través de la acción estética. Al ser rescatadas del orden de la vida cotidiana, habilitan una instancia perceptiva que dota de sentido y vitalidad a la experiencia de vivir (Avilano, 2020).

En una entrevista con David Ecker sobre el happening y su implementación en las escuelas, Kaprow resalta que la “sensualidad del juego”, junto a esa sensación de lo vívido que trae aparejado lo nuevo, hace que este formato sea de particular interés para niños y niñas en edad escolar. Si bien siempre se deben considerar las implicaciones éticas del arte, lo que Kaprow define en términos del “lado poético de la educación” supone un enfoque que busca, a través del juego, un modo de conocer(se) y conectar(se) con el mundo que nos rodea:

El lado poético de la educación tiene más que ver con la comprensión de los sentimientos; no de los simples sentimientos, sino de los sentimientos ligados a nuestro propósito existencial o a nuestra conexión con el mundo en el que vivimos y respiramos cada minuto. Lo poético es una palabra muy vaga que designa todas esas experiencias filosóficas y sensuales que son difíciles de definir y que, en el contexto de la escuela, sólo pueden hacerse realidad mediante un cuidadoso arte; es decir, mediante lo que yo llamaría una estructuración o patrón de imágenes y situaciones (Ecker, 1970: 313).²

Así, las pedagogías del juego, entendido como un principio de investigación y praxis artística, reivindican una actitud de búsqueda contante y de apertura hacia otros modos de conocimiento. La risa, el humor y la actitud lúdica funcionan como fuerzas vitales que apelan a desestabilizar las identidades prefijadas de antemano, identidades funcionales a la lógica de las sociedades industrializadas que ponderan el trabajo como verdad última. En consecuencia, se hace evidente el rol que tiene el juego en sus reflexiones: es un principio que organiza las prácticas más allá del campo artístico, cuya implementación es vital para pensar la base de una nueva sociedad.

² “The poetic side of education is more in the nature of comprehension of feelings; not just simple feelings, but rather feelings bound up with our existential purpose or our connection with the world in which we live and breathe every minute. The poetic is a very vague word standing for all those philosophical and sensual experiences which are hard to define and which in the context of the school could be made real only by careful artistry; that is, by what I would call a structuring or patterning of images and situations”.

› **El proyecto Other Ways**

El proyecto titulado *Other Ways* tuvo lugar en un momento particular en la vida de Kaprow, signado por su mudanza de Nueva York a California. Esta iniciativa comenzó a implementarse en 1968 junto a Herbert Kohl, un pedagogo reconocido para la época como el precursor del “aula abierta” (“Open Classroom”), gracias a una beca de 50.000 dólares otorgada por la Fundación Carnegie. Años más tarde, en su ensayo “Success and Failure When Art Changes” (Éxito y fracaso cuando el arte cambia) de 1995, Kaprow lo definiría como un “experimento educacional” que quería usar a la ciudad como aula para así extender el trabajo realizado a todos los ambientes de la vida cotidiana (1995: 152). En dicho ensayo, el autor plantea que *Other Ways* conferirle un papel central al arte en el diseño curricular en diferentes escuelas públicas, involucrando a estudiantes, directivos, docentes. Con eso en mente, pretendía juntar a los miembros de la comunidad educativa con diferentes artistas, ya sea poetas, escultores, arquitectos, etc.

Es importante considerar el contexto histórico en el cual se inscribe este proyecto. Su realización dialoga indirectamente con una serie de reclamos por los derechos civiles que influenciaron profundamente a la sociedad estadounidense en los años 60: las protestas anti-bélicas motivadas por la participación en la Guerra de Vietnam, los reclamos feministas, las consignas ambientales, entre otros. En el ámbito educativo, recién en 1954 se había declarado ilegal, como consecuencia del fallo “Brown vs Board of Education”, la segregación en las escuelas. En ese mismo período, a nivel local, la Junta de Educación del estado de California realiza un llamado para implementar políticas educativas en dirección a la desegregación. El modelo del aula abierta surgió en este contexto como una alternativa que buscaba repensar el autoritarismo existente para fomentar un acuerdo más democrático entre todos los agentes del sistema educativo (Spencer, 2020: sp).³

La sede central del proyecto era una casa situada al 2256 de Grove Street en Berkeley, California. La construcción abandonada se había recuperado gracias a la intervención de los participantes utilizando elementos reciclados, grafitis, pósteres realizados con aluminio, alambre, etc. Por su cercanía con la localidad de Oakland, un barrio con una importante comunidad latina y afroamericana, la ubicación de ese espacio estaba en un lugar fronterizo que servía como límite

³ De acuerdo a Vesna Krstic (2016), Kaprow forma parte de un grupo de artistas investigadores que incluye a Filliou, Maciunas, y otros miembros del CalArts (Instituto de las Artes de California), entre otros, cuyos planteos sirvieron de inspiración para plantear una renovación en la enseñanza del arte. Como rasgo en común, todos buscaban recuperar el valor del juego en la experiencia.

no oficial a las diferentes comunidades. Allí más de 250 niños, niñas, adolescentes, profesores y directivos se acercaban de lunes a viernes a diferentes talleres, clases o ensayos. Muchas de las actividades que allí se desarrollaban se implementaban luego en proyectos semestrales en cada una de sus escuelas. De acuerdo a Catherine Spencer, era un aula abierta que funcionaba también como centro comunitario, galería de arte y, a su vez, como negocio (2020: sp).

Una de las preguntas subyacentes de este proyecto tenía que ver con lo siguiente: ¿qué sucede cuando el arte se mezcla con cosas que no son consideradas arte, a saber, la formación en escritura, lectura, matemática, etc.? Aun más: ¿es arte? En caso de serlo, ¿es buen arte? En el marco de estos interrogantes, la realización de diferentes actividades puede leerse en relación a la evolución en sus conceptualizaciones. Siguiendo a Spencer, el happening se transforma en un vehículo, en un dispositivo artístico que le sirve para examinar las dinámicas de la comunicación interpersonal, el rol de esta en la educación y en el entretenimiento (Spencer, 2020: sp). El diseño de estas actividades apela a encuadrar la experiencia vital de habitar en un determinado espacio con otros, es decir, de revelar los contextos y la incidencia de estos en la creación social de significado.

› **Six Ordinary Happenings**

En el marco de las actividades desarrolladas dentro de este proyecto sobresale la serie “Six Ordinary Happenings”, que comprende seis eventos desarrollados entre marzo y mayo de 1969. Las seis acciones se titulan: “Charity”, “Pose”, “Fine!”, “Shape”, “Giveaway” y “Purpose”.⁴ Uno de los rasgos sobresalientes de estas actividades es el rol del juego, entendido como una manera de habitar los espacios públicos y reflexionar sobre las prácticas sociales. La primera, llevada a cabo el 8 de marzo, consistía en una simple serie de instrucciones: “Comprar montones de ropa vieja. Lavarla en lavanderías nocturnas. Devolverlas a la tienda de ropa usada”.⁵ Esta acción supone jugar con el propósito (¿por qué comprar algo y regalarlo?), con lo circular y el valor de los objetos (¿qué significa la caridad?), con la deriva que nos permite movernos a través del espacio público y participar en sus dinámicas sin una intención puramente utilitaria.

⁴ En *Allan Kaprow: Art as Life* (2008) se incluye el póster realizado para difundir dicha actividad. Este póster incluye el guión original para cada una de estas actividades. Ver Meyer-Hermann, E., Perchuk, A. and Rosenthal, S. (2008 : 163). Spencer (2020) también incluye material fotográfico de estas actividades.

⁵ Score original: “Buying piles of old clothes. Washing them in all-night laundromats. Giving them back to used-clothes stores.”

Por su parte, “Pose” (22 de marzo) consistía en “transportar sillas a través de la ciudad. Sentarse en diferentes lugares. Sacar fotos. Dejar las fotos en el lugar y seguir caminando.”⁶ Días más tarde, el 5 de abril, se llevó a cabo “Fine!” que proponía estacionar el auto en zonas no permitidas y aguardar a que viniera la policía para realizar la multa correspondiente. La acción también comprendía tomar fotos del momento en el cual la policía realizaba la multa, para escribir un informe detallado que luego sería enviado a la policía junto a las fotos.⁷ En su ensayo de 1995, Kaprow recuerda la intensa presencia de las fuerzas armadas que había en Berkeley en ese entonces y el tenso clima social. Si bien las actividades no estaban pensadas en sí con una intención ideológica o directamente política, acciones como “Pose”, “Fine!” constituyen una forma de recuperar el espacio público, de habitarlo a través del juego y no del miedo. El guión original de “Shape” va en la misma dirección: propone pintar los contornos de diferentes siluetas con spray y luego enviar informes fotográficos al periódico. Tanto en “Fine!” como en “Shape” se ridiculizan ciertas convenciones del accionar policial. En estos dos casos, la actitud lúdica se contrapone al autoritarismo imperante de la época y busca, adoptando cierta distancia irónica, subvertir el orden.

Por otra parte, es importante destacar uso lúdico de la fotografía en la realización de esta serie de eventos. Para Spencer (2020), la decisión de incluir la fotografía tiene que ver con potenciar la comunicación no-verbal que, de acuerdo a Kaprow, era mucho más eficaz. En vez de entender la fotografía como un medio que va a contramano de lo convivial, una fotografía concebida en tales términos, sacada sin miramientos estéticos, servía para discutir los significados, para reflejar hábitos, posturas, formas de habitar el espacio público y luego construir el significado social asignado a determinado tema, experiencia, etc. En este sentido, la fotografía funcionaba como la excusa que habilitaba a los participantes a hacer algo innecesario, no rutinario, algo que, en definitiva, permitía resignificar el orden de la vida cotidiana. Las actividades contemplaban un momento posterior donde los participantes se reunían para observar las fotos que se habían tomado para someterlas a un extenso debate cuya finalidad era la construcción de un significado compartido que reflejara las dinámicas interpersonales (Spencer, 2020: sp).

⁶ Score original: “Carrying chairs through the city. Sitting down here and there. Photographed. Pix left on spot. Going on”.

⁷ Score original: “Parkin cars in restricted zones. Waiting nearby for cops. Snapshot of getting tickets. Detailed report. Sending pix, reports and fines to cops”

En “Giveaway”, realizada el 3 de mayo, se buscaba que los participantes dejaran pilas de platos en diferentes esquinas de la ciudad y las fotografieran. Al día siguiente, debían dirigirse al mismo lugar para ver qué había sucedido y retratarlo con una fotografía.⁸ La última de estas actividades, denominada “Purpose” también implica una dinámica bastante similar a la de “Giveaway”. El guión original incluía las siguientes instrucciones: “Hacer una montaña de arena. Removerla rápidamente hasta que no haya montaña. Grabar los sonidos de la actividad. Regrabarlos hasta que no haya sonido de la actividad. Escuchar las cintas”.⁹ En estos últimos ejemplos se puede observar de qué manera el juego opera como un método para explorar el mundo circundante, experimentar con los objetos y el espacio, para luego compartir, debatir y construir de forma comunitaria un significado de lo vivido. En definitiva, Kaprow está planteando un tipo de accionar (no)artístico que tenga su sustento en los límites fluidos entre vida y arte, y que incorpore lo difuso como una estrategia para repensar qué significa vivir juntos, habitar un espacio, interactuar con los demás.

› **Consideraciones finales**

El happening, entendido como un lenguaje que paulatinamente va mutando hacia lo íntimo, se perfila como un arte de explorar y experimentar el orden de lo cotidiano. Su aplicación en el ámbito de lo educativo en el proyecto *Other Ways* intentó desestabilizar ciertas identidades preconcebidas. El valor del humor reside justamente en este punto: reírse de lo que uno es, distanciarse irónicamente de lo que debería ser.

Los eventos de “Six Ordinary Happenings” buscaban ganar impacto en la ambigüedad de su identidad; así, posponer el momento de asignarle determinada categoría a un fenómeno particular es una cuestión de privilegiar el proceso y no tanto el resultado. Sobre este punto, nos parece importante recuperar una serie de preguntas que Kaprow sugiere en su ensayo “Success and Failure When Art Changes” para reflexionar sobre cuál fue el valor de estas iniciativas: ¿qué queda del arte si no hay exhibición? Lo que queda, ¿constituye un caso de buen arte? Si no lo es, ¿se puede medir como un éxito educativo? El carácter inestable de las posibles respuestas de este interrogante es, para el autor, un buen punto de partida para considerar su valor: su ambigüedad

⁸ Score original: “Stack of dishes left of corner streets. Photographed. Next day photographed.”

⁹ Score original: “Making a mountain of sand. Moving it repeatedly until there is no mountain. Recording the work sounds. Rerecording them until there is no sound of work. Listening to the tapes.

de identidad y propósito constituyen en sí mismos un valor democrático que apela a movilizar otras formas de pensamiento (1995:157). Así, las pedagogías del juego se transforman en el elemento poético que re-encuadra nuestros marcos perceptivos.

Bibliografía

- Avilano, Mariana (2021). "Prácticas de encuadre: Liminalidad y happening y juego en la teoría del happening de Allan Kaprow". En María Natacha Koss (editora y compiladora), *Actas IV Jornadas de Investigación del Instituto de Artes del Espectáculo*, Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional de Buenos Aires.
- Ecker, David. (1970). "Happenings In and Out of School : An Interview with Allan Kaprow". En: George Pappas. *Concepts in art and education; an anthology of current issues*. Nueva York: The MacMillan Company, pp.311-318.
- Kaprow, Allan (1995). "Success and Failure When Art Changes". En Susanne Lacy (ed.) *Mapping the Terrain: New Genre Public Art*, Washington, Bay Press, pp. 152- 158.
- _____. (2003). *Essays on the Blurring of Art and Life* Londres, Nueva York y Berkeley, University of California Press.
- _____. (2019). "Arte que puede no ser arte". En: Mariano Mayer (ed.) *Fluxus escrito. Actos textuales antes y después de Fluxus*, Londres, Routledge, pp 207-210. Traducción de Pilar Vázquez.
- Kelley, Jeff. (2004). *Childsplay: The Art of Allan Kaprow*. Londres, Nueva York y Berkeley, University of California Press.
- Krstich, Vesna. (2016). "The Pedagogy of Play: Fluxus, Happenings, and Curriculum Reform in the 1960s". En C Magazine, núm. 131. Disponible en: <https://cmagazine.com/issues/131/the-pedagogy-of-play-fluxus-happenings-and-curriculum-reform-in>
- Leddy, Annette. (2008). "Intimate: The Allan Kaprow Papers". En: Eva Meyer-Hermann, Andrew Perchuk y Stephanie Rosenthal (eds). *Allan Kaprow: Art as Life*, Londres, Thames and Hudson, pp. 42- 53.
- Meyer-Hermann, E., Perchuk, A. and Rosenthal, S. (eds) (2008). *Allan Kaprow: Art as Life*, Londres, Thames and Hudson
- Rodenbeck, Judith (1999). "Foil: Allan Kaprow before Photography". En: Benjamin H. D. Buchloh y Rodenbeck, Judith (eds.) *Experiments in the Everyday: Allan Kaprow and Robert Watts - Events, Objects, Documents*, New York, Miriam and Ira D. Wallach Art Gallery, Columbia University, pp. 47-67.
- Spencer, Catherine (2020). "Allan Kaprow's lesson plans". En: *Beyond the Happening. Performance Art and the Politics of Communication*. Manchester, Manchester University Press. Versión online de Scribd.