

Prácticas de encuadre: liminalidad y juego en la teoría del happening de Allan Kaprow

AVILANO, Mariana / Instituto de Artes del Espectáculo (FFyL-UBA) – m_avilano@hotmail.com

Eje: Historia de la Ciencias de las Artes del Espectáculo. Tipo de trabajo: ponencia

Palabras claves: Allan Kaprow- happening – juego – liminalidad

› Resumen

Dentro de la teoría del happening desarrollada por Allan Kaprow, se entiende dicho fenómeno como una práctica artística que, fuertemente anclada en el contexto, intenta reconfigurar la manera en la que se habitan los espacios a través del arte. Haciendo hincapié en los límites fluidos entre arte y vida, Kaprow entiende al happening como una actividad que supone (re)encuadrar la vida cotidiana, y que busca extender una lógica de lo lúdico contraria a la lógica del trabajo que gobierna las actividades sociales. El presente trabajo se propone esbozar una reflexión en torno a la liminalidad del happening en su teoría, teniendo en consideración las connotaciones estético-políticas de la fluidez entre vida y arte.

› Fuera del arte: del happening a las actividades

En septiembre de 1963, Allan Kaprow asistió al Festival Internacional de Artes de Edimburgo. En esa ocasión, había sido invitado como panelista del simposio titulado “El teatro del futuro”. El artista-investigador estadounidense ya era reconocido para esa época como el inventor del happening, término introducido en su ensayo sobre el legado de Pollock (1958), que luego alcanzaría amplia difusión en el campo artístico con *18 Happenings in 6 parts*, presentado en la galería Reuben de Nueva York un año después. Tal como recuerda su discípulo Jeff Kelley en *Childsplay*, su sugerencia de incorporar a la definición de teatro convencional expresiones ligadas al “circo, desfiles históricos, partidos de fútbol, misas, corrida de toros, marchas de paz, manifestaciones políticas, publicidades de televisión, y simulaciones militares” (2004: 93)¹, no fue muy bien acogida por una parte considerable de los académicos que allí se reunieron.² Al cierre de dicha conferencia, Kaprow montó *Out*, también conocido como *Exit Piece*. Para esa ocasión, invitó a los asistentes a trasladarse fuera del recinto

¹“circuses, pegeantry, rituals, football games, church services, bull fights, peace marches, political rallies, televisión commercials, and military war games”. En inglés, el término “pegeantry” puede referenciar también referencias en algunos contextos a concursos de belleza o desfiles reales. Todas las traducciones en este trabajo son nuestras.

² En “Happenings are Dead: Long Live the Happenings” (1966) presenta una enumeración de este tipo para hablar de prácticas que, si bien son consideradas como “marginales” al mundo de las tardes funcionan como un modelo de este tipo de arte (2003: 64).

donde había transcurrido la conferencia e hizo desfilar a los participantes por una pasarela de neumáticos dispuesta en forma de círculo en aquel patio de estilo victoriano.³ Los que se negaron a participar oficiaron de audiencia que, desde la perspectiva inmóvil de un espectador de una obra de teatro convencional, vieron cómo los participantes luchaban por abrirse paso por ese corredor de estilo industrial.

Así, como una metáfora del teatro que sale del recinto para ubicarse en otros contextos, *Out* nos permite recuperar algunas cuestiones que son centrales para este trabajo. Por un lado, evidencia su constante preocupación por repensar y formular prácticas artísticas más allá de los modelos consagrados por la institución arte. La actividad creativa va progresivamente corriendo sus marcos espaciales y ya no busca encuadrarse dentro de las fronteras del teatro o del museo. Este desplazamiento del arte encuentra en la imitación de la vida un principio que recorre todas sus conceptualizaciones.

Si bien *Out* puede ser leído, tal como explica Kelley, como un paralelismo del lugar marginal que Kaprow ocupaba en el campo artístico, también nos habla de las posibilidades que presenta lo liminal para repensar los límites del arte. En este punto, es importante destacar que, para 1963, muchos de quienes habían utilizado el happening como arte experimental empezaron a inclinarse hacia otras direcciones. En *Allan Kaprow: Art as Life*, una valiosa compilación que recupera cronológicamente los guiones y diversos registros de toda su trayectoria artística, Annete Leddy señala que su decisión de seguir trabajando con el happening fue evolucionando hacia procedimientos artísticos que, al incorporar como tensión productiva la interacción humana, se traducen en una metodología de lo íntimo ligada al (auto)conocimiento (2008: 43).

Su decisión de discontinuar el término “happening” para darle mayor prioridad a las “actividades” hacia mediados de los años ‘60 puede leerse en ese sentido. Según Kelley, la elección del término “actividad” obedece a su voluntad de desligarse de esa tradición adoptada por la escena artística, específicamente la de Nueva York, que rápidamente conquistó el terreno fértil de los primeros happenings para luego volcarse al pop-art (2004: 88). Las actividades, definidas en su ensayo “Pinpointing Happenings” (1967) como la expresión más libre, más riesgosa de este tipo de arte experimental, logran llevar al límite esa posición paradójica de fluidez entre vida y arte (2003: 87). Al considerar la evolución de su creación y teorizaciones, asistimos a una variedad de producciones que indagan en actos mundanos tales como respirar, vestirse, desnudarse, saludar, abrazarse, etc. De esta

³ Ese mismo día, Kaprow también participó en otro evento organizado por Kenneth Dewey, con la colaboración de Charles Lewsen y Mark Boyle. Con el nombre oficial de *Play of Happenings*, este evento suele ser recordado como “The Nude Happening” por el desnudo de la modelo Anna Kessler, hecho que despertó una enorme controversia y crítica de todos los participantes de la conferencia. Muchos autores toman este evento como el primer happening británico (Roms y Edwards, 2013: 33-35).

manera, la liminalidad inherente a su búsqueda artística se traduce en un método que podría resumirse en la intención de “hacer la vida más conscientemente” (“Performing Life”, 2003: 195).⁴

Teniendo en cuenta los objetivos de esta ponencia, el concepto de “práctica de encuadre” organiza nuestra reflexión en torno a la liminalidad en su teoría del happening. ¿Qué supone (re)encuadrar la vida cotidiana y qué incidencia tiene sobre el arte? ¿De qué manera el no-arte, categoría que cobra más fuerza en sus ensayos a partir de los años '70, nos permite pensar en una actividad creadora que halla en el juego su nutriente vital? ¿Puede ser la vida una práctica estética de un espacio? ¿Cómo se habita un espacio a través del arte? Intentaremos dar respuesta a estos interrogantes considerando, en primer lugar, su sistematización inicial del fenómeno en tanto teatro liminal de acuerdo del marco de la Filosofía del Teatro. Luego, nos centraremos en las connotaciones políticas y epistemológicas que se desprenden de sus reflexiones sobre el juego.

› ***El happening como teatro liminal***

Definiendo este nuevo tipo de espectáculos como “eventos que simplemente pasan” (2003: 16)⁵, su ensayo “Happenings in the New York Scene” (1961) fue el primero en proponer una serie de criterios que caracterizan esta incipiente práctica artística como opuesta al teatro convencional: un componente formal que apuesta a la fluidez y a la apertura; la no separación entre audiencia y obra; la incorporación de materiales no artísticos; un acento puesto en la ausencia de trama y en medios no verbales; el lugar prioritario que tiene lo azaroso, lo espontáneo; y, por último, su transitoriedad, entendida como una resistencia a la reproducción (Kaprow, 2003: 16-18).⁶

Examinaremos aquí los rasgos que, de acuerdo a sus primeros ensayos, permiten entender el happening como un arte experimental, de carácter activo, que comprende la planificación de una serie de acciones para ser realizadas por los participantes. Esta sistematización preliminar del happening establece ciertos puntos de contacto con los criterios señalados por Jorge Dubatti para delimitar la categoría de teatro liminal (2017, pp. 28-29). En primer lugar, hace hincapié en la importancia del espectador y en la dimensión convivial del acontecimiento teatral. El uso de notas, guiones, programas, les posibilitaba a los asistentes, en cierto modo, reconocer el hilo conductor que articulaba la experiencia artística vivenciada. En este contexto, la importancia conferida al participante reorganiza el convivio y redefine las relaciones entre artistas y público: lejos de la pasividad de los espectadores del teatro convencional, los participantes logran transgredir la “asimetría de saber y poder propia del artista” (Cilento, 2019: 31) de modo tal que intervención incide en la estructura formal de la obra. A su vez, la puesta en evidencia de los procedimientos constructivos no apunta

⁴ “Doing life consciously”.

⁵ “Happenings are events that, put simply, happen”.

⁶ Si bien se escapa a los fines de esta ponencia, lo transitorio, el azar, la potencialidad del cambio funcionan en muchos de sus escritos y obras como una actitud ante el mundo que se puede leer como resultado de la influencia que el Budismo Zen en su vida/obra. La importancia de vivir la vida conscientemente es también un enfoque que parece nutrirse de dicha cosmovisión.

únicamente a la corresponsabilidad del participante en la creación de significado, sino también a cierta referencia autoconsciente que es propiamente característica del teatro liminal.

La particularidad del happening en la teoría de Kaprow reside en esta experiencia paradójica que surge como resultado de la tensión liminal entre arte y vida. Como consecuencia de la incorporación de materiales no-teatrales dentro del teatro-matriz y de la adopción de modelos tomados de la vida cotidiana, el acontecimiento se organiza en torno a la pregunta “¿es esto arte?”. En “Manifiesto” (1966) el autor expresa que, al asemejarse cada vez menos a sí mismo y más a la vida, el arte termina asumiendo la función que otrora supo tener la filosofía: su potencial reside en su capacidad de interpelar la vida y sus ambigüedades, en lograr “revelar”, aun cuando el lenguaje falla como medio de conocimiento, un plano de significado más profundo (2003: 82).

La noción de “práctica de encuadre” apunta a ese terreno ambiguo, fluido, de total indistinción entre vida y arte. De acuerdo a los propósitos de esta ponencia, se puede entender en dos direcciones. Por una parte, sus conceptualizaciones sugieren una práctica artística que se despoja de los marcos perceptivos, comúnmente asociados con la institución arte, que suelen predisponer determinada actitud hacia una obra. En un primer momento, reencuadrar el arte tiene que ver con una voluntad de trascender la limitación de la pintura y su obsesión geométrica con el rectángulo. Su interés en remover el acontecimiento artístico fuera de su entorno familiar se condice con una visión del arte que se nutre de su relación con el contexto. Al considerar al lugar y al espectador como los dos componentes físicos de la obra (“The Shape of Art Environment”, 2003: 93), Kaprow parece recuperar la dimensión material de la experiencia artística y el rol preponderante que desempeña el entorno en las relaciones humanas y, en algunas de sus actividades, en la interacción con lo no-humano. Tal como sostiene Linda Weitraub en su análisis ecocrítico de *Easy*, muchas de las obras de Kaprow consiguen “activar la capacidad total del cuerpo para la interacción sensual con el mundo material” dado que logran incluir “experiencias visuales, auditivas, olfativas, táctiles, gustativas, de temperatura y cinestésicas” (2012: 91).⁷

Entender el arte como una práctica de (re)encuadre abre un espacio de reflexión sobre una serie de actos pertenecientes al orden de la vida que se llevan a cabo conscientemente. Desde el enfoque de la filosofía del teatro, estas prácticas juegan con la teatralidad, definida en un sentido amplio, como la posibilidad de organizar la mirada, propia y ajena, entendiendo la mirada como la dimensión perceptiva que abarca tanto el plano físico, emocional como intelectual (Dubatti, 2017: 15). En situar la atención, por ejemplo, en la respiración, o en las convenciones que rigen nuestra vida cotidiana, se ponen en juego una serie de decisiones que, por el único motivo de involucrar una elección, tienen valor en sí mismo como una actividad moral (“Pinpointing Happenings”, 2003: 88). Es en este sentido que dicha práctica enfocada en la teatralidad de lo cotidiano funciona también como un reencuadre de

⁷ “By activating the body’s full capacity for sensual interaction with the material world, Happenings incorporated visual, aural, olfactory, tactile, taste, temper- ature, and kinesthetic experiences as they occurred in real time.”

la propia vida. Al definir el happening como “solo una pequeña porción de la vida que puede ser aprehendida como tal”⁸, esa selección requiere trazar un límite de aquello que es percibido como una línea continua para así conferirle un valor diferente y significativo. Como una estética de lo difuso, la paradoja se extiende aún más allá: logrando que la experiencia de vivir sea más nítida, más consciente, nos permite explorar aquellos terrenos desconocidos de lo que nos rodea y de nosotros mismos.

De lo expuesto anteriormente, podemos concluir que las prácticas de encuadre configuran un tipo de acontecimiento que reorganiza la mirada – la dimensión perceptiva en su totalidad- y que se nutre constantemente de la fluidez entre arte y vida. Como resultado de la preocupación incesante de Kaprow por reencuadrar la vida y el arte sobresale una reflexión sobre el rol social, político y cultural de la actividad estética. En ese marco, la tensión productiva inherente al acto artístico busca trascender su ámbito de origen para incorporar una lógica de lo lúdico que revista de un nuevo significado y vitalidad al arte.

› ***El juego entre vida y arte***

Al considerar la importancia de lo lúdico como principio creador en su obra se destaca una serie de tres ensayos titulados “The Education of the Un-artist” (“La educación del des-artista”) publicados originalmente en la revista *Artforum* en 1971, 1972 y 1974 respectivamente. Sirviéndose de la paradoja arte/vida, sus reflexiones van avanzando gradualmente hacia el concepto de “no-arte”, que ocupa un lugar central en los mencionados escritos. La distinción entre arte-arte, anti-arte y no-arte (*art-art*, *anti-art*, *non-art*) apunta, por un lado, a cuestionar el mundo hiper-categorizado y consciente que caracteriza al arte institucionalizado (arte-arte); y, por otra parte, le sirve para diferenciar su propuesta de un tipo de expresiones disruptivas que intentan destronar los marcos conceptuales convencionales (anti-arte). En este contexto, el no-arte no aboga por la disolución de la forma, sino que comprende todas aquellas expresiones que se abren paso por el territorio de lo que denominamos vida para desarticular los repertorios estéticos heredados. Tal como señalamos, su llamado a desandar el camino del arte (*un-art*) supone para el artista un total distanciamiento de sus marcos de percepción e implica, paradójicamente, perderse a sí mismo como un profesional del arte. En otras palabras, deja de ser un artista para ser un jugador (“The Education of the Un-artist II”, 2003: 126).

Bajo esta mirada, el hecho artístico se afirma en una actitud lúdica cuyas connotaciones epistemológicas, sociales y políticas evocan un potencial disruptivo. En primer lugar, el juego le concede al des-artista la posibilidad de experimentar con diferentes marcos de percepción y, en consecuencia, explorar y develar nuevos valores. Esta búsqueda constante se retroalimenta de manera tal que la experimentación pasa a ser un método de conocimiento. En tanto buscan incidir directamente sobre los marcos perceptivos que organizan nuestra mirada, los happenings ponen en suspenso las categorías a partir de las cuales aprehendemos el mundo. Vale la pena señalar en este

⁸ “Happening, it is only a small portion of life that can be aprehended as one”.

punto que sus elaboraciones tienen en consideración tanto sus producciones como su desempeño como profesor y pedagogo en el campo de las artes. En esta dirección, sostiene que el juego y la experimentación deberían ser el principio de aprendizaje por excelencia en todos los ámbitos educativos.

En segundo lugar, el juego parece ser para Kaprow mucho más que un principio del no-arte: más bien constituye la base para un nuevo orden social fundado en el cambio y en la movilidad como únicas constantes. Allí donde había una identidad estática asociada con una función social, el juego logra desestabilizar esos roles pre-determinados y así conjugar nuevas subjetividades más allá del hecho artístico. Ciertos tipos de arte pueden operar de forma indirecta, siguiendo a Kaprow, como “un código almacenado que, en lugar de programar un curso específico de comportamiento, facilitaría una actitud de juego deliberado hacia todas las actividades de profesionalización más allá del arte” (“The Education of the Un-artist I”, 2003: 104).⁹

De esta forma, el juego apunta a revitalizar la experiencia individual en una sociedad cuyo ethos del trabajo ha logrado imponer, de acuerdo a la visión crítica de Kaprow, un estilo de vida pragmático, utilitario, que pondera el esfuerzo y el dolor como principios fundantes (2003: 116). El autor advierte que la industria de la diversión, detrás de su aparente espontaneidad, jamás podrá recuperar aquel elemento sagrado que la lógica de las sociedades industrializadas fagocitó: nuestra capacidad de jugar como niños, el potencial que esconde la experimentación. Al ser reemplazado por el entretenimiento, el juego ha perdido su carácter vital:

Jugar es, en realidad, pecar (...) Vivimos de acuerdo a una mentalidad de escasez en una economía de potencial exceso. Con tiempo en nuestra manos que no podemos infundir a nuestras vidas personales, nos lamentamos, tal como nos han enseñado, por perder el tiempo.¹⁰ (“The Education of the Un-artist II”, 2003: 119)

Mientras que la industria del entretenimiento abarca cada vez más un mercado altamente regulado y orientado hacia el consumo, la actitud lúdica de la que habla Kaprow encuentra en el humor la estrategia más apropiada para desarticular el reinado de la seriedad que trae aparejado el dinero, el individualismo, el trabajo. En este contexto, la risa surge como un elemento transformador que, al resignificar la propia identidad, busca recuperar una dimensión vital de la existencia más allá de funciones sociales fijas.

Por último, esa fluidez entre arte/vida adquiere una notable relevancia en términos políticos. Donde la mirada priorizaba la categoría y la obra, el des-artista debe abandonar los criterios convencionales para enfocarse en el contexto y en el flujo (“The Education of the Un-artist I”, 2003: 105). El no-arte pretende recuperar, por intermedio del juego, la co-presencia, es decir, esa experiencia de con-vivir, de

⁹ “as a stored code that, instead of programming a specific course of behavior, would facilitate and attitude of deliberate playfulness towards all professionalizing activities beyond art”.

¹⁰ “Playing is really sinning (...). We live by a scarcity mentality in a potentially surplus economy. With time in our hands that we cannot infuse into our personal lives, we damn ourselves, as we’ve been taught, for wasting time”.

habitar un determinado espacio común con otros. En este sentido, las actividades de Kaprow se pueden leer dentro de lo que Paul Ardenne define como un “arte contextual”: allí la intervención del artista destaca la acción de ser/estar en y con el contexto, a partir de sus deseos de “tejer con la realidad” (2006: 15). La preocupación por el contexto material y social del hecho artístico enfatiza la interacción entre los diferentes cuerpos que se da en el marco de una experiencia/práctica espacial. Esa sensación de inter-conexión abre la posibilidad de integrar la propia vida hacia una red de significados mucho más amplia y de gran relevancia política.

Esto nos lleva a una de nuestras preguntas iniciales: ¿puede el no-arte servir como una práctica estética dirigida a revelar el verdadero sentido de vivir juntos? Todo parece indicar que el propósito real de la actividad artística en la teoría del happening de Allan Kaprow es, afirmándose en la teatralidad social que reside en la experiencia consciente de un vasto repertorio de acciones de la vida, reencantar el orden de lo cotidiana y devolvernos nuevos caminos hacia la existencia.

Bibliografía

Ardenne, Paul (2006). *Un arte contextual. Creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación*. Murcia, Cendeac.

Cilento, Laura (2019). "¿Quién mira? ¿Y quién aplaude". En *Paso de gato*, núm. 79, pp.30-32.

Dubatti, Jorge (2007). *Filosofía del teatro I (convivio, experiencia, subjetividad)*, Buenos Aires, Atuel.

_____ (2017). "Teatro-matriz y teatro liminal. El problema de la liminalidad en el acontecimiento teatral y el corpus de los estudios teatrales". En Jorge Dubatti, Paula Ansaldo, María Fukelman et al. *Poéticas de liminalidad en el teatro*. Lima, Escuela Nacional Superior de Arte Dramático, pp. 13-36.

Kaprow, Allan (2002). "Assamblages, Environments and Happenings". En: Michael Huxley y Noel Witts (eds.) *The Twentieth-century Performance Reader*, Londres, Routledge, pp. 260-278.

_____ (2003). *Essays on the Blurring of Art and Life* Londres, Nueva York y Berkeley, University of California Press.

Kelley, Jeff (2004). *Childsplay: The Art of Allan Kaprow*. Londres, Nueva York y Berkeley, University of California Press.

Meyer-Hermann, Eva, Perchuk, Andrew and Rosenthal, Stephanie (eds) (2008). *Allan Kaprow: Art as Life*, Los Angeles, Getty Research Institute.

Roms, Heike y Edwards, Rebecca (2013). "Towards a Pre-history of Live Art in the UK". En Dominic Johnson (ed.), *Critical Live Art: Contemporary Histories of Performance in the UK*, Londres y Nueva York, Routledge, pp. 31-45.

Weintraub, Linda (2012). "Performing a River". En *To Life!: Eco Art in Pursuit of a Sustainable Planet*, Londres, Nueva York y Berkeley, University of California Press, pp. 87-92.