

COMO FAZER UM HAPPENING

Allan Kaprow



Como Fazer um Happening

Allan Kaprow

1966

Esta é uma lição sobre como fazer um happening. Esse jogo possui 11 regras.

1. Esqueça todas as formas de arte padronizadas. Não pinte quadros, não faça poesias, não construa arquiteturas, não coreografe danças, não escreva peças, não componha músicas, não faça filmes e, acima de tudo, não pense que você irá fazer um happening realizando todas essas coisas ao mesmo tempo. Essa idéia não é nada mais do que o que as óperas sempre fizeram e você pode vê-la em prática hoje em dia em discotecas de vanguarda, com as suas luzes piscantes e projeções de filme. O objetivo é fazer algo novo, algo que nem ao menos remotamente lembre a você de cultura. Você tem que ser bem severo quanto a isso, abandonando de seus planos qualquer eco de uma ou outra história ou de um jazz ou uma pintura que eu posso prometer a você que continuará surgindo inconscientemente.

2. Você pode se manter livre da arte ao misturar o seu happening com situações cotidianas. Faça com que não esteja claro, nem mesmo para você, se o happening é vida ou arte. A arte tem sido sempre diferente dos problemas mundanos, agora você tem que se esforçar para fazer com que tudo fique difuso. Dois carros colidem em uma auto-estrada. Um líquido violeta escapa do radiador quebrado de um deles, e, no banco de trás do outro, tem um grande carregamento de galinhas mortas que estão se espalhando pelo chão. Os policiais vêm analisar o cenário, respostas plausíveis são dadas, guinchos carregam os destroços, custos são pagos e os motoristas vão para casa jantar.

3. As situações para um happening devem surgir do que você vê no mundo real, de lugares e pessoas reais, e não da sua cabeça. Se você se ater muito à imaginação, vai acabar encontrando a velha arte novamente, já que a arte supostamente sempre foi feita da imaginação. Aproveite-se de eventos já prontos: o fogo de uma fábrica, os caminhões de bombeiros gritando uns para aos outros por todos os lados, a água, a barricada policial, as luzes vermelhas piscantes – o que é natural. Ou depois de uma tempestade, na beira da praia, os destroços trazidos pelo mar podem ser magníficos. Ou apenas tire uma tarde de folga e veja mulheres experimentando vestidos em um brechó. Muitas coisas podem ser feitas com imagens desse tipo. Se você se encontrar sem idéias, uma exceção para as idéias de trechos-da-vida é o grande livro de informações da nossa época: as páginas amarelas da lista telefônica. Abra o livro em uma página

qualquer, ponha seu dedo em qualquer lugar da página, e você encontrará uma agência de detetives particulares, limpeza de tapetes a domicílio, blocos de cimento, transporte de limousine para o aeroporto, aulas de judô – você pode tirar mais disso do que de Beethoven, Michelangelo e Racine juntos.

4. Liberte-se de seus espaços. Um simples espaço de encenação é o que o teatro tradicionalmente usa. Você pode experimentar ampliar gradualmente as distâncias entre os seus eventos, inicialmente em um número de pontos ao longo de uma avenida bastante movimentada, depois em diversos quartos e andares de um prédio onde algumas das atividades estarão desconectadas umas das outras, depois em mais de uma rua, depois em cidades que sejam próximas mas diferentes, e finalmente ao redor do mundo. Algumas vezes podem ocorrer viajando de uma área para outra, usando transporte público e o correio. Você não tem que estar em todos os lugares ao mesmo tempo. Você nem ao menos tem que estar em todos os lugares. Os lugares em que você estiver são tão bons quanto os lugares em que estiverem os outros participantes.

5. Divida o seu tempo e deixe que seja em tempo real. O tempo real é encontrado quando coisas estão ocorrendo em lugares reais. Não tem nada a ver com tempo único, o tempo unificado de peças ou música. Tem ainda menos em comum com reduzir ou aumentar a velocidade das ações porque você quer fazer algo expressivo ou trabalhar de uma maneira integradora, formando uma composição. O que quer que aconteça, deve acontecer em seu tempo natural. Suponha que você considere quanto tempo demoraria para comprar uma vara de pescar em uma loja de departamentos pouco antes do Natal, ou quanto tempo você demoraria para fazer as fundações de uma casa. Bem, se um grupo quisesse fazer ambos em um happening, uma parte deveria esperar até que a outra acabasse. Talvez se chovesse, isso poderia decidir quem seria o primeiro. É claro, dois grupos podem fazer ambas as ações ao mesmo tempo, se isso fosse desejado. Mas isso não é realmente necessário, exceto quando pessoas vindas de diferentes lugares têm que pegar o mesmo trem. De qualquer forma, por que não deixar que a quantidade de tempo em que você faz algo dependa de quão práticas e convenientes forem essas ações no happening? Você pode gastar um bocado de tempo tentando coordenar as coisas.

6. Organize todos os momentos do seu happening da mesma maneira prática. Não faça de uma maneira artística, evite as formas do soneto, os pontos de vista múltiplos do cubismo, a simetria dinâmica, a seção dourada, a técnica dos doze tons, os desenvolvimentos de tema e variação, as progressões e lógicas matemáticas e daí em diante. Se uma galinha cacareja, bica, se empoleira e põe ovos, pode ter certeza

de que aí já há formas suficientes. A natureza nunca pode se mostrar sem forma por causa da maneira que o cérebro é feito, então por que se preocupar? Apenas aproveite as coisas como elas aparecerem, e tente organizar tudo da maneira menos artificial e mais fácil de se fazer. Uma garota estava lendo no metrô até que, como se ela estivesse esperando, o seu cabelereiro se levanta de outro assento e tira da mochila todo o equipamento necessário para passar a próxima hora fazendo um tratamento estético, com toda a calma do mundo, como se ela estivesse em um salão. Diversas pessoas, todas cobertas com a mesma coisa grudenta, estavam perfeitamente deitadas ao longo de um grande gramado. O vento sopra folhas vermelhas e amarelas até elas, fazendo com que fiquem completamente cobertas. Um caminhão carregado de jornais rasgados vem e despeja a sua carga. Quinze ou mais carros na via expressa de Long Island seguem com os faróis dianteiros ligados, como em um funeral. Aqui e ali mostram nuvens feitas de papel filme nas suas janelas. Logo após, eles a retiram com pressa. Bem, suponha que essas três situações componham o seu happening. A coisa do metrô seria fácil de fazer, vamos dizer, lá pelas 4 da manhã, quando os vagões costumam estar bem vazios. Você poderia contar com o fato de muitas folhas caírem das árvores lá pelo final de outubro, quando ainda está quente o suficiente para deitar no chão. E a procissão de carros pode ser feita em qualquer dia, contanto que todos tenham seus carros disponíveis a tempo. A teoria de alternar contrastes como noite, dia, noite, ação, quietude, ação, poderia fazer você organizar os três eventos de maneira próxima na seguinte ordem: carros, metrô, folhas. Mas isso pode acabar sendo inconveniente, então organize-os da maneira que ficar melhor para os participantes, com uma semana de intervalo, se for necessário. Algumas surpresas podem ocorrer se você esquecer de todas as lições de composição que aprendeu. Eu me lembro bem que ser flexível sempre acaba trazendo bons resultados. Um grupo de pessoas deveria ir para um restaurante almoçar quando ele estivesse cheio e bastante ocupado. Quando o sinal fosse dado, eles iriam empurrar um prato para fora da mesa, deixá-lo quebrar e então sair rapidamente. A ordem dos eventos tinha que ser trocada uma com a outra. Quando acabou acontecendo, naquele mesmo momento, um empregado do local deixou cair um monte de pratos no chão. Não podia ter sido melhor planejado, mas não havia sido nem minimamente planejado.

7. Já que você está no mundo real e não na arte, jogue o jogo pelas regras reais. Tome uma decisão de quando e onde um happening será apropriado. Se a sua imagem ideal requer que o presidente e o vice-presidente do banco Chase-Manhattan fiquem sentados no seu maior cofre, espalhando moedas de ouro como se estivessem brincando, e você não puder convencê-los a fazer isso, então esqueça e vá buscar algo mais. Se você precisa cortar um monte de madeira com serras-elétricas zunindo e o barulho das árvores caindo, encontre um cara que precisa cortar umas árvores de qualquer maneira. Se você quer uma escavadeira arrancando um pedaço de terra, encontre alguma obra que esteja ocorrendo e insira o

happening no trabalho regular do operador da escavadeira. Você economizará centenas de dólares por dia e pode acabar aprendendo algo sobre terraplanagem. Se você quer trabalhar com crianças, descubra o que eles realmente podem fazer e do que eles gostam ao invés de querer forçar algo que você gostaria que fizessem, mas que eles não irão fazer. Deixe eles construírem algo a partir de uma pilha de lixo, pintarem alguns carros velhos em um ferro-velho, cavarem um buraco enorme na praia. Se você quiser que todos os seus participantes comecem nus, nadando, fazendo amor ou o que quer que seja, existem diversas horas e locais nas quais isso não vai gerar rebuliço algum. Por outro lado, se você curte ser pego pela polícia, pode incluir a cadeia no happening.

8. Trabalhe com o poder ao redor de você, e não contra ele. Isso faz as coisas serem muito mais fáceis, e você tem interesse em realizar as coisas. Quando você precisar de aprovação oficial, vá buscá-la. Você pode procurar a ajuda da polícia, do prefeito, do reitor, da câmara de comércio, dos executivos da companhia, dos ricos e de todos os seus vizinhos. Seja o seu próprio relações públicas, convença a todos de que o que você está fazendo vale a pena porque será agradável participar, da mesma maneira como será agradável ir pescar. Não é algo instantâneo, mas eles são convencíveis. E uma vez que os tenha a seu lado, você quase conseguirá ir até a lua.

9. Quando você tiver a aprovação, não ensaie o happening. Isso o fará deixar de ser natural porque construirá a idéia de uma boa performance, ou seja, de “arte”. Não há nada a ser melhorado em um happening; você não precisa ser um ator profissional. É melhor quando ele é sem arte, para o melhor ou para o pior. Se não der certo, faça um outro happening. De qualquer maneira, é desnecessário ensaiar situações como abrir caminho comendo através de um quarto abarrotado de comida, demolir uma casa velha, atirar cartas de amor em um campo e ver a chuva tirar a tinta delas, dirigir um monte de carros em direções diferentes até que fiquem sem gasolina. Estas são ações que não podem ser aperfeiçoadas.

10. Execute o happening somente uma vez. Repetir o happening seria banalizá-lo, pois acaba lembrando o teatro e faz o mesmo que ensaiar: força você a pensar que existe algo a ser melhorado. Algumas vezes seria quase impossível repeti-lo, de qualquer maneira – imagine, por exemplo, tentar conseguir cópias das suas velhas cartas de amor, para ver a chuva levar embora esses ternos pensamentos. Por que se dar ao trabalho?

11. Desista completamente da idéia de exibir um espetáculo para uma platéia. Um happening não é um show. Deixe os shows para as pessoas do teatro e das discotecas. Um happening é um jogo com um ápice,

um ritual que igreja alguma iria querer, pois não há uma religião à venda. Um happening é para aqueles que fazem acontecer neste mundo, para aqueles que não querem ficar parados somente olhando. Se você estiver envolvido, não poderá estar do lado de fora espiando. Você tem que estar envolvido fisicamente. Sem uma platéia, você acaba se liberando para o movimento, usando todos os tipos de ambientes, se misturando no mundo do supermercado, nunca se preocupando com o que aqueles que estão sentados nos assentos estão pensando, e você pode espalhar a sua ação pelo mundo todo quando quiser. A arte tradicional é como a educação universitária e as drogas: é alimento para as pessoas que têm que ficar sentadas em suas bundas por longos e longos períodos de tempo para chegar a algum resultado, e o resultado é que há muitas ações acontecendo em outros lugares, sobre as quais todas as pessoas espertas preferem simplesmente ficar pensando a respeito. Mas os happeners têm um plano, e eles vão adiante para executá-lo. Para parafrasear uma velha expressão, eles não somente curtem a cena, eles a fazem acontecer.

Agora, que tal alguns exemplos de happenings... A impressão que a maioria das pessoas tem é que são algum tipo de inundação louca e selvagem de eventos acontecendo do nada, algo mais ou menos assim:

Todo mundo está em uma estação de trem. Está quente. Tem um monte de caixas grandes em cima de uma galeria. Uma a uma, as pessoas começam a se mover, escorregando e andando tropeçadamente em todas as direções, se arremessando em viagens corpóreas uns sobre os outros, acompanhados de altos sons de respiração que serão emitidos por grandes caixas de som. Agora é inverno e está frio e escuro, e por todos os lados pequenas luzes azuis acendem e se apagam em sua própria velocidade enquanto se arrastam três grandes armações de aniação que carregam pilhas enormes de gelo e pedras sobre um chão desnivelado, fazendo com que a maioria do seu conteúdo caia, e cobertores fiquem caindo lá do teto. Uma centena de canos de ferro e jarros de vinho estão pendurados em cordas, indo para frente e para trás, quebrando como sinos da igreja, espalhando vidros para todos os lados. Repentinamente, formas moles começam a surgir do chão e pintores atacam as cortinas, que ficam pingando com essa ação. Uma parede de árvores amarradas com farrapos coloridos avança até a multidão, dispersando todo mundo e forçando-os a irem embora. As pessoas estão comendo incessantemente, comendo e vomitando e comendo e vomitando, tudo em um amarelo incansável. Cabines de telefones muçulmanas para todos com um tocador de discos ou um microfone que liga todos a todos os outros. Tossindo, você respira gases nocivos do cheiro de hospitais e suco de limão. Uma garota nua corre até a piscina de competição de um farol e joga água nela. Slides e filmes projetados em movimento sobre paredes e pessoas apressadas mostram hambúrgueres, alguns gigantescos, alguns vermelhos, alguns magrinhos, alguns fininhos e por aí vai. Você empurra as coisas.

Você empurra as coisas ao redor como se estivesse empacotando umas caixas, palavras retumbam além de suspiros, “Dee-dah, Bah-room, Lovely, Lovely, Love Me.” (1:49) As sombras se movimentam pelas telas, serras elétricas e cortadores de grama rangem como o metrô na Union Square. Latas de metal chacoalham, trapos encharcados espalham sujeira enquanto você fica de pé gritando perguntas para jovens engraxates e velhas senhoras. Longos silêncios enquanto nada realmente acontece até que bang – aí está você, encarando a si mesmo em um espelho pressionado contra você. Escute – um chamado de um beco, você dá um sorriso falado, fala com alguém de forma relaxada enquanto come sanduíches de geléia de morango. Ventiladores são ligados, soprando brisas com cheiro de carro novo, enquanto as folhas das árvores enterram montes de lamentos, soluços, vergonhas vis e rosadas (2:30).

Na verdade, os happenings são muito menos complicados e existe uma forte relação de interação entre o ambiente e seus participantes. Um programa típico pode ser assim:

Algumas mulheres peladas comem tigelas gigantes de cereal com leite em cima de uma montanha de pneus usados. Crianças derramam barris de cal sobre a montanha. A algumas centenas de metros de distância, homens e mulheres nadam em piscinas plásticas de um colorido brilhante, pulando continuamente para fora da água para pegar com a boca embalagens de borracha enfeitadas com balinhas em formato de argola que estão penduradas em correntes feitas de cintos masculinos. A montanha é desmontada, pneu por pneu, que são jogados dentro das piscinas, enquanto a água vai transbordando. As crianças amarram os adultos em conjunto com os cintos, e derramam cal sobre o monte de corpos que agora está quase imobilizado. Então, afivelam mais umas dúzias de cintos ao redor dos pescoços, cinturas e pernas. Elas levam as balinhas que sobraram para uma loja de pneus novos e oferecem-nas para venda em vozes risonhas.

Um programa não é nada mais do que uma pequena lista de situações ou imagens rabiscadas em algumas folhas de papel. Eventualmente podem ter algumas anotações adicionadas no final. Esses programas são enviados para um grupo de pessoas que pode estar interessado em participar. Aqueles que estão interessados vêm para uma reunião na qual o happening é discutido e detalhes práticos de quem faz o que e quando são acertados. Logo após, assim que possível, o plano é posto em ação. Eu gostaria de ler três programas agora, mas antes deve estar claro que o que eu vou ler é apenas literatura, e não os happenings em si.

Sabão

Primeira manhã: roupas são sujas por urina

Primeira tarde: as roupas são lavadas

(no mar) (na lavanderia)

Segunda manhã: os carros são sujos com geléia em uma rua movimentada

Os carros são limpos

(em um estacionamento) (em um lava-jato)

Segunda tarde: os corpos são sujos com geléia

Os corpos são enterrados em montes na beira do mar

Os corpos são limpos pela maré

As anotações sobre “Sabão” são as seguintes:

Primeira manhã e primeira tarde: cada pessoa, de maneira privada, deve sujar alguma peça da sua própria roupa. Isso é essencial, pois se refere à experiência real de uma pessoa como criança. Nesse ato, a pessoa mistura a sua própria água com a água do mar ou da lavanderia e, conseqüentemente, faz com que a limpeza da sua roupa se torne inescapavelmente pessoal.

Segunda manhã: os carros devem ser metodicamente e completamente untados com geléia, dentro do campo de visão dos transeuntes. A lavagem deve ser feita diligentemente. Se um lava-jato comercial for utilizado, a pessoa deve ir para a lavagem como se nada fora do comum estivesse ocorrendo. Quaisquer perguntas que possam ser feitas devem ser respondidas da maneira mais difusa possível.

Segunda tarde: Um trecho vazio de praia é melhor. Casais ou indivíduos sozinhos podem executar isso. Deve haver uma longa distância entre cada casal ou indivíduo. No caso de casais, uma pessoa deve cobrir o seu parceiro (que deve preferencialmente estar nu) com geléia, cavar um buraco para ele (ou ela) que o (a) deixe com areia até o pescoço, e sentar calmamente somente observado até que a maré deixe o seu parceiro limpo. Então eles vão embora.

O próximo happening é “Chamado”

Na cidade: as pessoas ficam nas esquinas das ruas e esperam. Para cada uma delas, um carro pára, alguém chama um nome, a pessoa entra, eles vão embora. Durante o percurso, a pessoa é enrolada em papel alumínio. O carro é estacionado em um parquímetro qualquer, é deixado lá trancado, a pessoa envolvida em alumínio é deixada sem ação no banco de trás. Alguém abre o carro e sai dirigindo. O alumínio é removido da pessoa, ele (ou ela) é então enrolado (a) em tecido ou amarrado (a) dentro de um saco de lavanderia. O carro pára. A pessoa é despejada em um estacionamento público e o carro segue adiante. No estacionamento, um automóvel, que estava à espera, é ligado. A pessoa é retirada do pavimento de concreto, jogada no carro e levada até a cabine de informações da Grand Central Station. A pessoa é escorada na cabine e deixada. A pessoa chama por nomes e ouve os outros, que foram para lá levados, também chamando. Eles ficam chamando durante algum tempo. Então, libertam-se de seus invólucros e saem da estação do trem. Eles telefonam para alguns números. O telefone toca e toca e finalmente alguém atende, um nome é chamado e imediatamente o atendente desliga. Na floresta, a pessoa chama por nomes e ouve respostas escondidas. Aqui e ali, surgem pessoas subindo e descendo, suspensas por cordas. Elas rasgam as roupas dos indivíduos e vão embora. As pessoas nuas chamam umas às outras na floresta por um longo tempo até ficarem cansadas. Silêncio.

As anotações para “Chamado” são as seguintes:

1. Outros lugares que não as estações de trem e os horários devem ser decididos pouco antes da performance.
2. A performance deve, preferencialmente, durar dois dias. O primeiro dia sendo realizado na cidade e o segundo no campo.
3. Pelo menos vinte e uma pessoas são necessárias para fazer esse happening da maneira apropriada. Para esse número de pessoas, seis carros são necessários. Dessa maneira, deve haver três pessoas esperando nas esquinas das ruas, um carro contendo três passageiros incluindo o motorista, para pegar cada uma das pessoas. É preciso, também, número similar de carros na segunda fase, igualmente com três passageiros, para levar as pessoas enroladas para as estações de trem. Mas esse número básico de participantes pode ser multiplicado proporcionalmente pela grandeza do grupo que for desejado.
4. Os nomes utilizados ao longo do happening devem ser os nomes dos envolvidos.

5. Os invólucros de alumínio e de tecido devem ser aplicados da maneira mais completa possível, incluindo o rosto, com exceção de um espaço para respiração.

6. Os motoristas da segunda fase devem estar estacionados em um estacionamento self-service escolhido previamente, com uma grande distância uns dos outros. Eles devem proceder para a parte da cidade onde os carros da primeira etapa estão estacionados, próximos aos parquímetros. Lá, os dois motoristas devem trocar as chaves dos carros, o trio da primeira fase deve se dirigir rapidamente para as posições no estacionamento onde precisam entrar nos carros e esperar pela chegada das embalagens humanas. Estas, é claro, serão trazidas pelo trio da segunda fase. A sincronia para essa e todas as outras fases do evento deve ser trabalhada de maneira exata.

7. Os carros que depositarem as embalagens humanas depois devem proceder para a casa do motorista, onde ligações telefônicas serão recebidas.

8. Depois que as embalagens humanas estiverem desfeitas na cabine de informação, as ligações deverão ser feitas de um telefone público para os motoristas dos carros mencionados por último. O telefone poderá tocar até cinquenta vezes antes de ser atendido. O atendente deve dizer somente "Sim?" O ligador deverá perguntar se é X, dizendo o nome correto, e X deverá silenciosamente desligar.

9. As pessoas penduradas nas cordas na floresta são aquelas que estavam dirigindo e acompanhando os carros no dia anterior. Uma troca de posições ocorre aqui, marcada pela inversão de posições daqueles que estavam nas cordas com aqueles que anteriormente estavam embalados, passando esses a desempenhar um papel ativo. Não deve haver menos de cinco corpos suspensos, ainda que todos os que estavam no carro possam escolher se pendurar dessa maneira. Se forem menos de, vamos dizer, dezoito, (10:36) os outros devem ficar sentados sem ação, entre cada corda, e participar das ligações telefônicas de chamados por nomes. Quando chamados à distância pelas pessoas que previamente estavam embaladas, a resposta deve ser simplesmente "aqui, aqui", até que cada corpo seja encontrado e violado.

10. As pessoas embaladas que chegarem na floresta devem chamar, os nomes das pessoas dos carros, que deverão estar escondidas em uma área ampla entre as árvores. Movendo-se como um grupo, elas devem seguir os sons das vozes e chegar até as pessoas balançantes. As suas roupas são rapidamente

arrancadas e depois que tudo esteja finalizado, o grupo vai embora. Cada pessoa suspensa e aqueles sentados abaixo delas devem parar de responder os seus nomes quando encontrados. Gradualmente, as respostas irão se reduzindo até alcançar o silêncio. E, nesse ponto, eles começarão a chamar os nomes uns dos outros como crianças perdidas.

O último happening se chama “Chovendo”

Auto-estrada preta pintada de preto

A chuva leva embora

Homens de papel pendurados em galhos de um jardim sem folhas

A chuva leva embora

Folhas de papel escritas espalhadas em um campo

A chuva leva embora

Pequenos barcos cinzas pintados ao longo de uma sarjeta

A chuva leva embora

Corpos nus pintados de cinza

A chuva leva embora

Árvores desfolhadas pintadas de vermelho

A chuva leva embora

As anotações são simplesmente que

Os horários e locais não precisam ser coordenados e devem ser decididos pelos participantes.

A ação da chuva pode ser vista se assim for desejado.

Este jornal faz parte da mostra

HORIZONTE EXPANDIDO