

Viaje a otro estado emocional.
Una experiencia de *happening* artístico multidisciplinar en Croacia y España
Journey into another emotional state.
An experience of an artistic multidisciplinary *happening* in Croatia and Spain

Fernando Perez-Martin
Universidad de Granada
fernandoperez@ugr.es
fersurfing@hotmail.com

Resumen

Este artículo trata sobre un *viaje* artístico y emocional que se desarrolla a través de un *happening* multidisciplinar. Un *viaje* en el que todos nos involucramos y participamos cambiando roles continuamente en el itinerario escénico entre el mundo de la luz y el mundo de la sombra. Un *viaje* grupal en el que los factores lúdico, creativo y experiencial están presentes en todo momento. El artículo comenzará presentando los antecedentes y las motivaciones de la investigación. Luego explicará la esencia de la actividad y describirá algunos preparativos necesarios para realizarla. A continuación mostrará visualmente cómo fue este *happening-viaje* en Croacia y en España y expondrá varios resultados artísticos y cualitativos obtenidos, donde se narra cómo se ha vivido la experiencia a nivel personal y grupal. Es de destacar que este *happening* multidisciplinar participativo es fundamentalmente experiencial y aúna artes visuales, dramatización, danza y música creando una sinergia muy especial. Es por ello que este artículo sólo podrá expresar una pequeña parte de lo que allí se vive.

Palabras Clave: *Happening* Artístico, Educación Artística, Sombra, Juego.

Extended Abstract

This article is about an artistic and emotional *journey* that is developed through a multidisciplinary *happening*. A *journey* in which we all get involved and participate by continuously changing roles in a stage itinerary between the world of lights and the world of shadows. A group *journey* where fun, creative and experiential factors are present all the time. This multidisciplinary and participative *happening* carried out in Croatia and Spain is fundamentally experiential, joining visual arts, dramatisation, dance and music and creating a very special synergy. This article will therefore only be able to express a small part of what is experienced during the activity.

1. BACKGROUND OF THE *JOURNEY* AND MOTIVATION FOR THE INVESTIGATION. This first section starts by commenting that this research paper is part of a wider research project that has its origins in 2007 and has been developed in several countries. The motivation that moved me to investigate this *happening* was seeing time after time that this activity was emotionally impacting the participants regardless the context it was developed (be it in the Saharan desert or the city of Hong Kong). I was surprising to see how in different cultures and places people were feeling free to express themselves, connecting naturally with their emotions and integrating spontaneously in the group. The objectives of this research are: (a) share this artistic and joyful educational experience; (b) show the intensity in which this activity is experienced. The methodology of research used in this investigation is a combination of *Case Studies* and *Visual Art Based Educational Research*. Since this *happening's* aim is to provide the participant with a different sensorial and artistic experience that encourages opening up, feeling free and connecting with other aspects of themselves, the importance lies in the process and not in any final artistic outcome.

2. *HAPPENING, SHADOWS, PLAY*. This part puts in context the term *happening* as coined by Allan Kaprow in 1965 (as an artistic manifestation of multidisciplinary character carried out by the spectators), and what aspects are most relevant in the educational context this particular *happening* is developed. Then it goes back to the origins of the Shadow Theatre in Asia and its importance in countries such as Indonesia. It ends up by pointing out the relevance of playfulness in this activity.

3. TWO STARTING POINTS, ONE SAME DESTINY. Here it is shown the two contexts where the *happening* was developed in 2012. On one hand, in an international context in Croatia with university student participants from five European countries, and in the other hand in Spain in a local context, with students from secondary education.

4. THE PREPARATIONS OF THE *JOURNEY*. This section is divided into four parts. 4.1 *Itinerary*: describes (with the help of a drawing) the circular dynamic of the activity. 4.2 *Image. Projectors and slides* explains the technical visual needs of the activity and 4.3 *Sound*: explains the importance of the music and what types of songs are used. 4.5. *Expectation of the participants* talks about creating a mysterious atmosphere beforehand where they won't know what will happen.

5. THE *JOURNEY*. This section is divided into three. 5.1 *Warming up motors* explains what to do just before the *journey* starts, setting the participants into a joyful childlike state. 5.2 *Circular itinerary of encounter* explains how we enter the space and how the circular flow of the activity is directed placing emphasis on the continuous change of roles between being actors on one side and being spectators on the other. 5.3. *The journey in images* is the visual part of the article which shows several series of pictures of the *happening* in Zagreb and Granada.

6. IMPRESSIONS OF THE *JOURNEY*. This part looks at some responses given by the participants to a questionnaire after the activity that shows the intensity on how this *happening* was experienced. 6.1 *Effects of the experience on a personal level* shows adjectives such as: "happy", "joyful", "free", "inspired", "relaxed", "uninhibited", "enthusiastic", "creative", "energetic", "unworried", "relieved", "like a child"... and also a list of answers expressing several aspects in which this activity has helped them with. It is interesting as well to mention that most participants in both places lost the notion of time. 6. 2. *Effects of the experience on a group level* with responses like: "the activity creates and emotion of union, of equality", "we were dancing like everyone" (comment by a participant with Special Needs), "yes, everyone smiles, holds hands even though they've never seen each other, IT IS UNITY", and common words such as: "brotherhood", "interaction", "relationship", "feel the connection", "union", "cooperation"... 6. 2. *Assessment of the activity by the participants* mentions that the activity was ranked mainly as "excellent (10)" and "very good (8)" with comments such as: "it has been one of the best experiences of my life", "incredible", "I love it", "I haven't felt this free and relaxed for a long time", "thanks for this wonderful experience"... 6. 3. *Comments on the activity by the organization where the happening was framed in Granada and Zagreb* shows two written evidences of the excitement of the teachers that hosted the activity in each place.

7. REFLECTION AS A KIND OF CONCLUSION. The article concludes by stating that after observing the results in Zagreb and Granada and after doing this activity over 20 times in different places, this happening *does impact* the participants generating feelings of happiness, freedom, openness, enthusiasm and at the same time, creating a very special group dynamic. Then it gives some personal reflections why this might be, pointing out at the role of the physical and emotional atmosphere created, the synergy between music, dance, movement, colours, shadows, and dramatic play, and the fact that we get connected with our inner child, emotions, and possibly, with an ancestral aspect within us all.

Key words: Artistic *Happening*, Art Education, Shadow, Play.

1. ANTECEDENTES DEL VIAJE Y MOTIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Este proyecto de investigación se materializó en el año 2012 pero la experiencia, los orígenes de la actividad, se remontan al año 2007 cuando empecé a realizar este *happening* en diferentes contextos. Este artículo es parte de una investigación más amplia en la que sigo trabajando en la actualidad. [1]

El motivo que me llevó a investigar este *happening* fue comprobar el impacto emocional que se genera en los participantes, independiente del contexto en el que se realiza. Anteriormente había realizado el *happening* en lugares como el desierto del Sahara o la ciudad de Hong Kong, obteniendo resultados muy similares. Era sorprendente como en culturas y contextos tan distintos, los participantes se sentían igual de libres de expresarse, conectando con sus emociones de forma natural e integrándose en el grupo espontáneamente.

Este artículo presenta las experiencias que tuvieron lugar en Croacia en un ambiente universitario y en España en un ambiente de educación secundaria.

Los objetivos principales de esta aportación son:

- a) compartir una experiencia educativa artística y lúdica
- b) mostrar la intensidad con la que se experimenta la actividad

La metodología utilizada para investigar estas dos experiencias es una combinación de *Estudios de Caso* y de *Investigación Educativa basada en las Artes Visuales*, aunque hay que destacar que en el presente artículo sólo se muestra una parte de los resultados encontrados.

La metodología de *Estudios de Caso* me ha permitido una inmersión total en los diferentes contextos estudiados para poder obtener una amplia muestra de datos concretos y a su vez una visión holística de los casos tratados. (Gutiérrez, 1998; Stake 1998) Los instrumentos de investigación que he utilizado han sido la observación participante y el cuestionario (con preguntas cualitativas y cuantitativas).

La metodología de *Investigación Educativa basada en las Artes Visuales* se enmarca en la intersección de dos orientaciones metodológicas. Por un lado, la “Investigación Educativa basada en las Artes” con autores representativos como E. Eisner y M. Day (2004) y por otro la “Investigación basada en Imágenes” con autores como J. Collier (1967) o J. Prosser (2003). Esta metodología me ha permitido usar las cualidades propias del conocimiento artístico y aplicarlos al ámbito de la investigación educativa y a su vez hacer uso del lenguaje basado en imágenes visuales (Marín-Viadel, 2005; Roldán y Marín-Viadel, 2012). Los instrumentos de investigación que he utilizado han sido la fotografía, el vídeo y el dibujo (aunque en este trabajo no se mostrarán éstos dos últimos).

En este *happening* multidisciplinar y lúdico lo que se busca es que el participante viva una experiencia sensorial y artística diferente para que así se abra y conecte con facetas de si mismo que en otras ocasiones no aflorarían, empatizando y creando “arte efímero” en una dinámica de grupo. Es por ello que en esta actividad lo importante es el proceso experiencial y no el resultado artístico. El proceso es la obra.

2. HAPPENING, SOMBRAS Y JUEGO

El término *happening* lo acuñó Allan Kaprow en 1965 y se refiere a una manifestación artística de carácter multidisciplinar realizada por espectadores. Hay que tener en cuenta que el *happening* posee muchas similitudes con el *teatro de participación* porque los espectadores dejan de ser sujetos pasivos para formar parte de la obra efímera. Entre sus escritos es de destacar su libro “Environments, Assemblages and Happenings” publicado en 1965 en el que le da forma a este término dentro de un contexto artístico participativo donde el arte rebasa los límites tanto de la sala como de la propia concepción de participación. Esta conceptualización está corroborada en dos de las publicaciones tituladas “The education of the un-artist” del año 1971 y “Essays on the blurring or art and life” del año 1993. El *happening* como tal puede dar lugar a confusión dependiendo de los contextos y autores que lo empleen. Es por ello que quisiera clarificar que en este caso particular no hay que entenderlo como una “performance-obra” donde un artista transmite “su mensaje” a los espectadores. Tampoco se trata de un *happening* caótico donde a menudo se acababan rompiendo objetos (como algunos realizados por Fluxus).

Para esta investigación, dado su naturaleza educativa, nos interesa tanto los aspectos de participación, espontaneidad o expresión, como los aspectos transformadores, catalizadores de emociones e integradores entre personas. En el *happening* que proponemos, lo importante es la experiencia en la que todos somos artistas (actores-espectadores) y donde no hay un artista “principal” que lleve la batuta.

Este *happening* está basado en el ámbito de las sombras, enmarcando así la actividad en una atmósfera de misterio y sorpresa. Jorge Varela Calvo y Amparo Ruiz Martorell hacen una reflexión interesante que apela a lo interno y a lo puramente psicológico: “Al internarnos en el fascinante mundo del teatro de sombras nos ubicamos también entre la luz y la oscuridad, entre el reflejo del espíritu y la profundidad más oculta de la conciencia, entre lo que sabemos que es un espectáculo y una forma de magia que apela a la memoria ancestral”. (1986: 47)

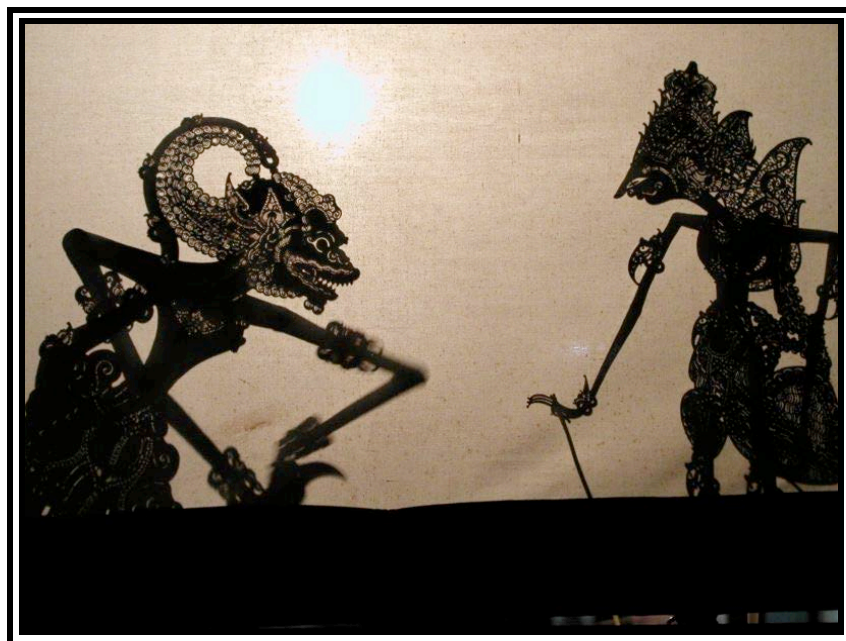


Figura 1: Frey, Rodney (2009) *Balinese Wayang Shadow Puppet*. Cita Visual literal. Fotografía digital independiente.

Los orígenes del teatro de sombras se remontan al siglo II antes del Cristo en oriente. Unos apuntan que aparecieron en China mientras otros lo registran en la India. En ambos lugares tenía una vinculación espiritual y religiosa. En Indonesia, estando dominada por la India entonces, tubo una

gran importancia para la transmisión cultural. El teatro de marionetas de sombras, denominado *Wayang* en Indonesia, forma parte del *Patrimonio Cultural Inmaterial de la UNESCO*. [2]

Su importancia y respeto también puede apreciarse en que las Facultades de Bellas Artes de Indonesia ofrecen la especialización de *Wayang* en los últimos años de carrera, de la misma forma que se ofrece pintura o escultura. [3]

Otro aspecto que está presente a lo largo de todo este *happening* es el juego, su naturaleza lúdica es su esencia. Georges Laferrière, inspirándose en De Grandmond, describe el “juego lúdico” como: “Un momento privilegiado en el que el jugador experimenta el placer, la emoción, la sorpresa y la gratuidad, sin riesgo; un momento que permite vivir una creatividad incesante”. (1997: 166) Por otro lado en 1938, J. Huizinga acuñó el termino “juego pedagógico” para describir una acción libre situada fuera de la vida corriente y carente de interés material, que se cumple en un tiempo y un espacio concreto (con orden y reglas) a fin de suscitar relaciones grupales.

3. DOS PUNTOS DE PARTIDA, UN MISMO DESTINO

Cómo puede observarse a continuación, los dos contextos donde se realizó el *happening* en el 2012 eran diferentes entre si. En Croacia el grupo era de 47 personas de cinco países que habían viajado a Zagreb para la ocasión en el marco del *Proyecto Europeo ART@muse*, mientras que en Granada se realizó en un contexto local en el horario normal de clase. En Granada además se integraron 5 alumnos de Educación Especial al grupo de 45 de Bachillerato. Pese a estas diferencias, la experiencia vivida y los resultados fueron muy similares.

Tabla1: Contexto del *happening* en Croacia y España

	CROACIA	ESPAÑA
LUGAR	Facultad de Educación. Universidad de Zagreb.	IES. Severo Ochoa. Granada
FECHA	15 de marzo 2012	30 de mayo 2012
ÁMBITO	Internacional	Local
Nº PARTICIPANTES	47	50
EDAD	20 a 33 años	15 a 19 años
TIPO DE GRUPO	Alumnos Universitarios de Facultades de Educación: - Universidad de Tartu (Estonia) - Artesis Hogeschool (Bélgica) - Haagse Hogeschool (Holanda) - ESESM-ISP Gaya (Portugal) - Universidad de Zagreb (Croacia)	Alumnos de Bachillerato: - Artes Plásticas - Artes Escénicas Alumnos de Educación Especial

4. LOS PREPARATIVOS DEL VIAJE

4.1 Itinerario

En este *happening* nos movemos durante todo el tiempo de forma circular transitando entre el mundo de la luz y el mundo de la sombra. En unos instantes seremos actores en el lado de la luz y el color y acto seguido seremos espectadores de nuestros compañeros en la parte opuesta, para un minuto después ser actores de nuevo, y luego espectadores y así sucesivamente.

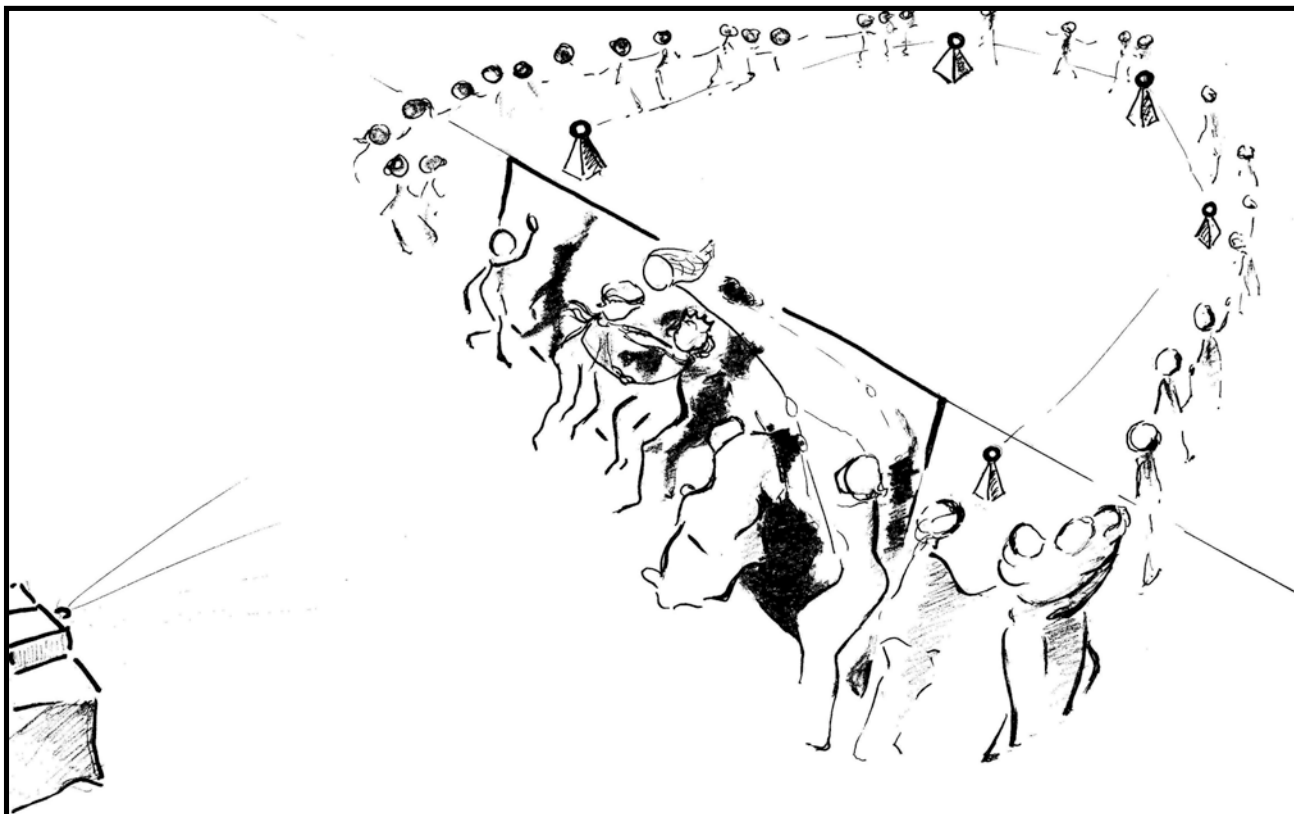


Figura 2: Anónimo (2012) [*Esquema happening en Croacia*] Bolígrafo y rotulador sobre papel 30 x 29,7 cm.

Para que el *happening* funcione lo mejor posible y podamos crear un lugar de improvisación libre y divertido, tendremos que tener todo milimétricamente preparado. Esta aparente paradoja caos/orden no es incompatible. Necesitamos una dinámica ordenada para que la actividad fluya y la gente se sienta motivada, y de esta manera, dejar espacio al “desorden creativo y libre” propio de la actividad.

4.2. Imagen: Projectores y diapositivas

Color y movimiento son los recursos escénicos para crear la atmósfera específica que estamos buscando en este *viaje*. Para la realización del *happening* utilizamos dos proyectores de diapositivas tradicionales colocados en paralelo. Ambos deben incidir en el mismo punto en la tela que se haya colgada en medio de la sala para que parezcan un solo foco de luz con el mismo marco. La habitación debe ser lo suficientemente grande para que podamos movernos ampliamente y para que al proyectar la imagen correspondiente en la tela suspendida tenga ésta una dimensión de unos 3 metros de alto por unos 4 metros de ancho.

Las diapositivas están realizadas manualmente con elementos traslúcidos de colores. A la riqueza cromática y sugestiva que éstas crean, los facilitadores encargados de los proyectores podrán

agregar otros elementos de expresividad al pasar acetatos de colores, objetos traslúcidos o sus propias manos por delante del cañón del proyector. Al modificar temporalmente una de las proyecciones, la diapositiva del otro proyector se verá afectada, creando así efectos de veladura.

4.3. Sonido

En este *viaje* al mundo de las emociones nada mejor que la música para conectar con ellas. Las canciones que utilizamos en la realización del *happening* es la banda sonora de “El Rey Leon” (“The Lion King”-1994) dada su variedad musical, ritmo y expresividad. En ella encontramos canciones que nos hacen sentir parte del grupo como “El ciclo de la vida”, otras que nos hacen sentirnos felices como “Hakuna matata”, otras que nos transforman en malvados personajes como “Preparaos” u otras que nos conectan con la ternura como “Es la noche del amor”. Además de favorecer estos aspectos dramáticos, he constatado que “El Rey León” es una música con la que la gran mayoría de los participantes, grandes y pequeños, sienten conexión. Sea en Bélgica, Turquía o Hong Kong, todos los participantes responden positivamente a esta música metiéndose de lleno en el papel dramático. Sin duda tiene el valor añadido de lo conocido desde la infancia.

La música es el “hilo conductor” de la actividad y por lo tanto es de vital importancia para “transportar” a los participantes a través de este *viaje* artístico y emotivo. Después de unas cuantas canciones de “El Rey Leon”, usamos otras melodías que inciten al movimiento y la dramatización y que sean sugerentes para cada contexto, como el reggae, el soul, el rock and roll... También usamos composiciones de diferentes continentes porque nos hacen conectar con otros ritmos y culturas.

4.5. La expectación de los participantes

La actividad comienza varios días antes de la realización del *happening* en sí. Los alumnos son informados con bastante antelación de las necesidades del evento. Hay que ir vestidos con ropa negra y cómoda, traer dos pares de calcetines (para ir descalzos) y un elemento de disfraz (como por ejemplo un sombrero, peluca, capa, alas...). En ningún momento se les ha dado ninguna pista de cómo será la actividad. El título del taller será sugerente, pero nunca llevará la palabra “sombras” para no desvelar la esencia del mismo. Con esta incertidumbre y con las inusuales necesidades de este taller habremos sembrado la curiosidad y la expectativa en los participantes.

5. EL VIAJE

5.1 Calentando motores

El día de la actividad ha llegado y se respira emoción en el ambiente. Todos nos encontramos fuera del aula donde se realizará el *happening* y ninguno de los “viajeros” sabe a donde serán conducidos. Es nuestro papel crear un ambiente expectante y distendido donde nos sintamos lo más cómodos posible. Después de que los alumnos dejen sus mochilas y se pongan los calcetines (el disfraz se cogerá después) se hace una pequeña introducción cordial. Saludos de bienvenida y una pregunta de rigor a cada uno: *¿Cuántos años tienes?* Es el primer *striptease*, la edad. Les comunicamos que no pueden entrar con tantos años, esto es un juego para niños de no más de 5 años (psicológicamente vamos a hacernos niños, vamos a perder el miedo al ridículo, vamos a gozar como lo hace un niño). Tenemos una posibilidad. Aquí empieza el juego dramático. Se les invita a hacer una acción simbólica y con las manos quitarse todos esos años que nos sobran del cuerpo y tirarlos fuera de la sala o quemarlos en una hoguera imaginaria.



Figura 3. Celis, Luc (2012) [*Inicio Croacia*] Fotografía digital independiente.

Figura 4. Pérez Cuesta, Guadalupe (2012) [*Inicio Granada*] Fotografía digital independiente.

Aún fuera de la clase, se desenrolla una larga cuerda y se les invita a agarrarse a ella con una mano (como se hace en ocasiones con los niños pequeños para trasladarse con seguridad). La cuerda nos permite crear un nexo simbólico (y físico) de unión y a su vez entrar en el aula de forma ordenada. También nos permite crear un sentimiento de seguridad y de dejarse llevar. A los más tímidos les será de gran utilidad esta dinámica a la hora de empezar a soltarse.

5.2. Recorrido circular de encuentro

Dentro de la sala ya está todo preparado y hay un facilitador a cargo de la música y dos a cargo de los proyectores de diapositivas. El espacio está totalmente oscuro y sólo se aprecia la luz blanca de los proyectores impactando en la gran tela en medio de la habitación. La música (“El ciclo de la Vida” de “El Rey León”) empieza a sonar con buen volumen justo antes de que los alumnos entren en la sala. Se ha creado una atmósfera de misterio y sorpresa para propiciar el *viaje* a un “mundo” diferente.

La línea de alumnos (agarrados al hilo conductor, como niños que se introducen en un mundo desconocido) va entrando en la sala, desplazándose después junto a la tela para crear las primeras sombras. Se inicia un movimiento circular con todo el grupo. Es un movimiento constante durante todo el *happening*: ahora en la luz, ahora en la sombra, ahora observando, ahora siendo observado. Un movimiento que lleva en sí un cambio de papeles continuo entre ser actor y ser espectador. Dos espacios separados por el “kelir”, la tela, en un constante *viaje* entre dos mundos.

En las primeras “vueltas” (unidos aún con la cuerda y sólo con luz blanca en los proyectores) el facilitador iniciará los movimientos para que los participantes se vayan soltando hasta que espontáneamente vayan surgiendo sus propias acciones creativas. Comprobamos que los participantes van perdiendo la vergüenza en cada vuelta y que en todo el proceso no es preciso hablar. Al cabo de unas vueltas cuando ya estamos más sueltos, será un buen momento para abandonar la cuerda y añadir las diapositivas de color. Un tiempo después los facilitadores podrán introducir otros elementos plásticos y dramáticos en la actividad como aros de gimnasia y se les invitará a los alumnos a que cojan el elemento de disfraz que han traído.

5.3 El viaje en imágenes

A continuación se muestran un conjunto de imágenes visuales del *happening* en Granada y en Zagreb. El carácter vivencial y experimental es la esencia de la actividad. A priori nunca se buscan resultados visuales finales a modo de “obra artística” ni se prepara una escenografía para ser fotografiada. Las imágenes que se aprecian a continuación son el fruto efímero de una vivencia.



Figura 5: Ariza, Eloy (2012) [*Primeras sombras en Granada*]. Fotografías digitales.



Figura 6: Perez-Martin, Fernando (2012) *Primeras sombras en Zagreb*. Fotografías digitales.

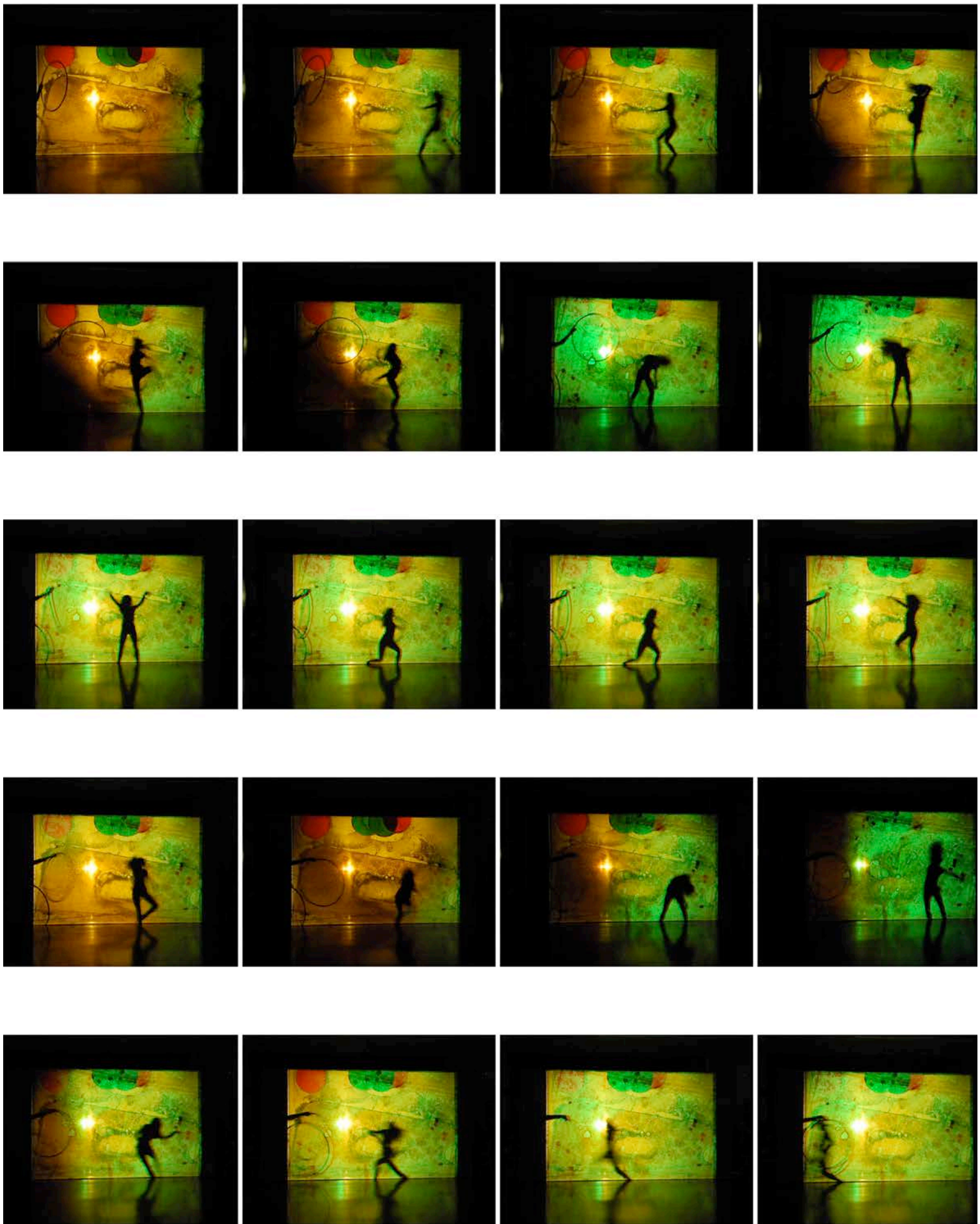


Figura 7: Perez-Martin, Fernando (2012) *Danza el color*. Serie fotográfica descriptiva compuesta por veinte fotografías digitales de Eloy Ariza.



Figura 8: Pérez Cuesta, Guadalupe (2012) [*Diversión en Granada*]. Fotografías digitales.



Figura 9: Perez-Martin, Fernando (2012) *Acrobacias en Zagreb*. Fotografías digitales.

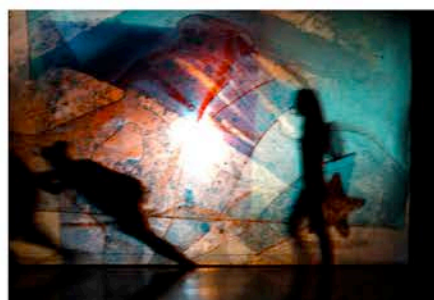


Figura 10: Perez-Martin, Fernando (2012) *Dominó estrellado*. Serie fotográfica descriptiva compuesta por seis fotografías digitales de Guadalupe Pérez Cuesta.



Figura 11: Perez-Martin, Fernando (2012) *Ambos lados del Kelir*. FotoEnsayo elemental descriptivo a partir de dos fotografías digitales del autor.



Figura 12: Perez-Martin, Fernando (2012) *India en movimiento*. Serie fotográfica descriptiva compuesta por quince fotografías digitales de Guadalupe Pérez Cuesta.



Figura 13: Pérez Cuesta, Guadalupe (2012) [*India en Granada*]. Fotografía digital independiente.

6. IMPRESIONES DEL VIAJE

Después de que el *viaje* llegara a su fin en Zagreb y en Granada nos sentamos todos en el suelo en un círculo para compartir lo vivido en una atmósfera distendida. En este momento se les pidió a los participantes que como “niños” (pues recordamos que sólo los niños pudieron participar en este *viaje*) contasen a través de un dibujo de niño como se han sentido en esta experiencia. Cuando terminaron se les pidió que realizaran un cuestionario de diez preguntas, tanto cualitativas como cuantitativas (donde se indagaba sobre el efecto que la experiencia ha tenido en los participantes a nivel personal y a nivel grupal, entre otras cosas). Después se estableció una conversación informal para reflexionar juntos y compartir cómo nos sentimos, cómo vivimos la actividad, como podríamos utilizarla en nuestros contextos, que importancia tiene el arte y lo lúdico en la educación, etc. A continuación se muestran brevemente algunos de los resultados obtenidos a través del cuestionario.



Figura 14: Perez-Martin, Fernando (2012) *Círculo de Impresiones Croacia*. Fotografía digital independiente.

6.1. Efectos de la experiencia a nivel personal

En la 1ª pregunta (*¿Cómo te sientes en esta actividad?*), en ambos *happenings* encontramos una gran variedad de adjetivos que muestran la riqueza y la intensidad emocional con la que se vivió: “feliz”, “alegre”, “contenta”, “libre”, “despreocupada”, “emocionada”, “inspirada”, “relajada”, “desinhibida”, “entusiasmada”, “creativa”, “animada”, “desahogada”, “divertida”, “energética”, “como una niña”. [4]

En las respuestas a la pregunta 4 (*¿En que crees que puede ayudarnos esta experiencia?*) y en algunas de la pregunta 3 (*¿Qué cosas destacarías de la actividad?*), podemos observar también muchos comentarios que expresan cómo vivieron a nivel personal la práctica y en que aspectos les ayudó. Algunos de los asistentes en Granada comentaron: “Soltarnos”, “relajarnos”, “integrarnos”, “perder la vergüenza”, “recordar que se siente sin nada de preocupaciones”, “sacar a nuestro pequeño niño de dentro”, “a conocernos más a nosotros mismos”... Y en Zagreb: “sentirme libre”, “dejar la timidez”, “confiar en mí”, “me hizo sentir cómoda y me inspiró a ser creativa”, “te ayuda a hacer cosas que no te atreverías en otro contexto”, “a ser nosotros mismos”... La gran cantidad de comentarios emotivos descritos nos indican que la actividad “movió” las emociones de los participantes hacia el bienestar y la felicidad.

El hecho de que la mayor parte de los participantes (94% en Granada y el 87% en Zagreb) *perdiesen la noción del tiempo* mientras realizaban el *happening* (pregunta 2) es un factor importante a tener en cuenta. Investigadores de referencia como el doctor Mihaly Csikszentmihalyi han dedicado décadas a estudiar los aspectos positivos de la experiencia humana como la alegría o la creatividad. En su famosa obra *Fluir: Una psicología de la felicidad*, el autor nos describe estos estados de conciencia y nos explica que los “elementos de disfrute” que encierran estas experiencias, nos llevan

a un proceso total de implicación con la vida, que el denomina “fluir”. Nos encontramos en un estado de plenitud donde estamos totalmente sumergidos en la actividad y perdemos la noción del tiempo (Csikszentmihaly, 1996). El conocido Sir Ken Robinson también nos habla del mismo estado donde somos plenamente felices y nos sentimos en nuestro lugar. El lo llama “estar en tu elemento”. (Robinson, 2011)

6.2. Efectos de la experiencia a nivel grupal

Observando las *preguntas 5a (¿Te has sentido unido al grupo?) y 5b (¿Tienen las actividades como esta el potencial para unir personas, crear sentimiento de grupo, contribuir a una cultura de paz?)* y también la *pregunta 3 (¿Qué cosas destacarías de la actividad?) y la 4 (¿En que crees que puede ayudarnos esta experiencia?)*, podemos ver el gran número de respuestas que apuntan a la integración grupal que se crea a través de esta actividad. En Granada todos los participantes se sintieron unidos al grupo. En Croacia sólo hubo una persona que respondió negativamente. Las respuestas fueron categóricas en la naturaleza integradora de la actividad: “La actividad crea una emoción de unión, de igualdad”, “estábamos bailando como todos” (comentario de los participantes de Educación Especial), “si, todo el mundo sonríe, se da la mano aunque no se hayan visto antes. ES UNIÓN”, “totalmente, me sentí como una del grupo desde la punta de mi cabeza hasta los pies”... Destacaron las palabras como “hermandad”, “interacción”, “relación”, “sentir la conexión”, “unión”, “cooperación”...

6.3. Valoración de la actividad por parte de los participantes

En ambos países, la mayoría de participantes calificó la actividad de “excelente”, seguido de “muy buena” dentro del baremo (“0 fatal, 2 muy mal, 4 mal, 5 ni si ni no, 6 bien, 8 muy bien, 10 excelente”), con comentarios como: “Ha sido una de las mejores experiencias de mi vida”, “increíble”, “me ha encantado”, “no me sentía tan libre y relajada desde hace mucho tiempo”, “gracias por esta maravillosa experiencia”...

Tanto por escrito en los cuestionarios como de viva voz bastantes participantes mostraron sus ganas de continuar con el *happening* y de repetirlo. Las caras alegres y distendidas, los gestos de amistad y unión, los abrazos y algunas lágrimas de emoción son los el mejores ejemplos de que algo significativo ha sucedido en este *viaje*.

6.4. Comentarios sobre la actividad por parte de la organización en donde se enmarcó el *happening* en Granada y Zagreb.

El profesor del Área de Artes Plásticas del IES. Severo Ochoa (Granada) y colaborador del *happening*, Jose Manuel Viguera comenta sobre la actividad:

¿Qué te voy a decir del happening?, que fue ilusionante prepararlo, que fue inquietante al principio, que no he visto al alumnado más inquieto y participativo, que nos lo pasamos muy divertido y además aprendiendo muchísimas cosas. Aprendimos educación en valores, todos participamos sintiéndonos protagonistas, socializamos a muchos alumnos que solo se conocían de vista. Fuimos capaces de integrar al alumnado de Educación Especial. Los alumnos están tan motivados que están dispuestos a repetir la experiencia el próximo curso, y además se comprometen a implicarse en la organización. La actividad les ha ofrecido un nuevo medio expresivo y creativo. ¿Qué más se puede pedir a una acción educativa? Me ha parecido fantástico y puede darnos pie a experimentar en nuevas acciones para otras actividades venideras.

Ese mismo año, el Instituto optó por usar las fotografías del *happening* como portada y contraportada del anuario del centro.

El coordinador del Proyecto Europeo *ART@Muse*, profesor de teatro en la Artesis Hogeschool de Bélgica y colaborador del *happening* en Croacia, Luc Celis, comparte su reflexión:

El segundo día del proyecto en Zagreb tuvimos la actividad happening con todo el grupo. Hicimos esta actividad al principio del Proyecto Intensivo para que los participantes tuvieran una buena oportunidad de conocerse los unos a los otros. La actividad de sombras fue emocionante y muy divertida. Crearon una atmósfera y una tensión especial en el grupo a través del sonido, las luces y los movimientos-sobras en la pantalla. Todo el mundo se unió al círculo de movimiento creando sombras desde detrás de la tela. En pequeños grupos hicieron creaciones geniales y bailes divertidos con los materiales que habían traído con ellos.

Esta actividad creó una energía y una atmósfera que ayudó a aunar a las personas e inspiró la creatividad y el “feeling” de trabajar en equipo. Todo el mundo disfrutó mucho de esta velada. Los participantes salieron del gimnasio muy animados y contentos, y con un sentimiento de paz y de apertura los unos con los otros.

7. REFLEXIÓN A MODO DE CONCLUSIÓN

Después de observar los resultados obtenidos en Zagreb y Granada y después de haber realizado la actividad más de 20 ocasiones en contextos tan diferentes, he llegado a la conclusión de que este *happening* multidisciplinar *si* impacta a las personas generando sentimientos de alegría, libertad, apertura, entusiasmo... y que a su vez esto repercute a nivel grupal creando una dinámica muy especial de unión. Los motivos principales por los que creo que esta actividad mueve a los participantes son:

- El *happening* crea una atmósfera física y emocional muy peculiar que nos posibilita adentrarnos en otro estado. El ambiente misterioso y lúdico propicia una apertura interior, soltando lastre de miedos y preocupaciones. La energía de la música, más la fuerza de la danza y el movimiento, más el color, la luz y la sombra y el juego, crean una sinergia tan especial que nos abduce, nos hipnotiza y nos carga las pilas. Es la sinergia la que potencia y unifica la experiencia realizada.

- Este viaje nos conecta con el “niño” que todos llevamos dentro, ese desconocido niño curioso y feliz dispuesto a disfrutar del presente. Cuando hemos dejado espacio para lo “no racional” surge lo emocional que nos hace sentir libres y nos conecta con los demás de manera natural. Observo en cada experiencia realizada cómo esta sensación de libertad genera gran alegría y ganas de disfrutar en los participantes.

- La dinámica de sombras de esta acción se asemeja a un *rito de iniciación* en donde el participante tiene la posibilidad de “renacer” en cada vuelta. Nacemos cada vez que salimos a la luz. Intuyo que esto nos conecta con lo ancestral que hay en todos nosotros.



Figura 15: Pérez Cuesta, Guadalupe (2012) [*Rito ancestral*]. FotoConclusión. Fotografía digital independiente (detalle).

NOTAS

[1] Hasta la fecha he realizado el *happening* en varias partes de España y también en Bélgica, Holanda, Croacia, Reino Unido, Argelia, Sahara Occidental, China y Turquía.

[2] UNESCO. *Wayang Puppet Theatre*: <http://www.unesco.org/culture/ich/en/RL/00063>

[3] Fue una sorpresa aprender esto mientras estaba en Indonesia el año 2010. Allí conocí a Sawito, un *Dalang* (maestro de marionetas de *Wayang*) quien había realizado Bellas Artes en la Universidad en Yogyakarta y se había especializado en este área. Es una tradición respetada y a menudo familiar. Su abuelo había sido también *Dalang* y su padre era músico de *Gamelan*, los encargados de dotar de sonido al teatro de marionetas *Wayang*.

[4] Se usan los adjetivos en femenino aquí porque había mayor número de participantes mujeres en ambos *happenings*.

REFERENCIAS

Collier, J. Jr.; & Collier, M. (1967). *Visual anthropology: Photography as a research method*. New York: Holt, Rinehart and Winston.

Csikszentmihalyi, M. (1996). *Fluir: Una psicología de la felicidad*. Barcelona: Kairos.

Eisner, E.; & Day, M. (Eds.). (2004). *Handbook of Research and Policy in Art Education*. New Jersey: National Art Education Association & Lawrence Erlbaum.

Frey, R. (2009). *Balinese Wayang Shadow Puppet*. Fotografía digital. Recuperado de: http://www.webpages.uidaho.edu/~rfrey/220balinese_arts_and_dance.htm

Gutiérrez Pérez, R. (1998). *La estética del espacio escolar. Estudio de un caso*. Barcelona: Oikos-Tau.

Huizinga, J. (2002). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial. [originalmente publicado en 1938]

Kaprow, A. (1965). *Environments, Assemblages and Happenings*. New York: Harry N. Abrams.

- (1993). *Essays on the blurring or art and life*. Los Ángeles: University of California-Berkeley.

- (2007). *La educación del des-artista*. Madrid: Árdora Ediciones.

Laferrière, G. (1997). *La pedagogía puesta en escena*. Ciudad Real: Ñaque.

Marín Viadel, R. (Ed.). (2005). *Investigación en Educación Artística: Temas, métodos y técnicas de indagación, sobre el aprendizaje y la enseñanza de las artes y culturas visuales*. Granada: Universidad de Granada y Universidad de Sevilla.

Prosser, J. (2003). *Image Based Research: A Sourcebook for Qualitative Researchers*. London: Rout-Ledge Falmer.

Robison, K.; & Aronica, L. (2011). *El Elemento*. Barcelona: Debolsillo.

Roldan, J.; & Marín Viadel, R. (2012). *Metodologías artísticas de investigación en educación*. Málaga: Ediciones Aljibe.

Stake, R. (1998). *La investigación con estudio de casos*. Madrid: Morata.

Varela Calvo, J.; & Ruiz Martorell, A. (1986). *El actor oculto. Máscaras-Sombras-Títeres*. Castellón: Diputación provincial de Castellón.

AGRADECIMIENTOS

Mis más cordiales agradecimientos a Ricardo Marín Viadel por ayudarme a dar forma al proyecto de investigación en 2012, sus ideas y su tiempo. A Rosario Gutiérrez por revisar el cuestionario utilizado en Croacia y su disposición para ayudar. A Robert Stake por su tiempo y sugerencias para llevar a cabo los Estudios de Caso realizados. A Luc Celis por su inestimable ayuda en la logística, preparación y la realización del *happening* en Croacia. A José Manuel Viguera por su apertura y gran ayuda en la preparación y la realización del *happening* en Granada. A Guadalupe Pérez Cuesta y Eloy Ariza por sus magníficas fotos del *happening* de Granada. A Javier Romero Naranjo por sus esclarecedoras ideas sobre antropología y etnomusicología. También quiero agradecer especialmente al resto de facilitadores de los *happenings*: Granada: Amalia Mora y M^a José Moreno Zagreb: Vibor Lisjak, D. Martín, Irma Unušić y Vedran Markulin.

Este estudio se ha realizado en el marco de las *Becas y Ayudas de Formación del Profesorado Universitario (Becas FPU)*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Gobierno de España.