

## **Arte del movimiento y movimiento del arte. Política, estética, acción**

*Jacques Rancière<sup>1</sup>*

El título de mi conferencia remite a un problema simple: el efecto político producido por las palabras, imágenes y acciones del arte se piensa generalmente en términos de movilización, es decir, de disposición a un movimiento. Se trata pues de saber qué determina dicho movimiento. Y la respuesta adopta a menudo la forma de una aparente tautología: para que el arte ponga en movimiento las energías, es necesario que el arte se ponga él mismo en movimiento. He dicho: una aparente tautología. En efecto, hay muchos movimientos, muchas maneras de pensar lo que es un movimiento, de producir movimientos de una u otra manera y de pensar sus efectos. Las reflexiones que voy a presentar se deben inscribir pues en una arqueología de la pregunta sobre lo que significa para el arte ponerse en movimiento. ¿De qué tipo de movimiento se trata? ¿Cómo podemos pensar su relación con los movimientos ordinarios de los cuerpos y con la posibilidad de movimientos extraordinarios, es decir, movimientos que compongan otro tipo de relación de los cuerpos en comunidad?

Evidentemente, no voy a desarrollar aquí toda la historia de la cuestión así como la problemática en la que se inscribe. Me contentaré con desenredar algunos hilos de este nudo teórico e histórico y lo haré bajo la forma de un comentario de dos imágenes [IMÁGENES 1, 2]. Se trata de dos carteles diseñados en 1928 por dos artistas soviéticos, los hermanos Stenberg, para una película, *El hombre de la cámara* de Dziga Vertov. Da la sensación de que estas imágenes se complementan: la primera presenta, de una manera analítica, los elementos –podríamos casi decir «los personajes»– de una película, como una serie de parejas: la cámara y el trípode, el ojo mecánico y el ojo humano, los pies del trípode y las piernas de una bailarina, la curva de esas piernas y la del cámara inclinado sobre su aparato, una silueta y su sombra, fragmentos visuales y conjuntos de letras. El segundo cartel nos presenta, por así decirlo, la máquina en marcha: un cuerpo en movimiento, por lo menos un cuerpo compuesto de una cabeza y cuatro miembros, todos ellos independientes, un

---

1 Traducción María José Miquel.

cuerpo construido por el movimiento que despliega en un espacio en el que aparecen, sobre fondo negro, los rascacielos tomados en contrapicado. En este espacio, las partes del cuerpo y las letras en espiral que indican el título de la película y los nombres de los artistas se combinan para sugerir el movimiento de una hélice que surca el aire y hace de la película misma un vehículo lanzado a un nuevo mundo.

Una primera observación: estos carteles no nos muestran imágenes de la película; no nos dicen por qué hay que verla. Dicho de otra manera, no hacen «publicidad» de la película. La publicidad presupone que existe la cosa en sí, por un lado, y por otro, las palabras y las imágenes que invitan a consumirla. Aquí, por el contrario, los carteles se presentan en términos de igualdad con la película. Construyen, como ella, un mundo sensible marcado por una perfecta homogeneidad entre todas estas formas de seres y actividades que en otra época se encontraban separadas. No hay oposición entre ver, decir y hacer. Las palabras y las imágenes tienen la misma textura, la del movimiento. Las letras componen una espiral y el grafismo de las formas es equivalente al impulso de la danza. Ver es una acción que la actitud del cámara equipara incluso a la de un combatiente inclinado sobre su metrallera. No hay tampoco oposición alguna entre lo mecánico y lo orgánico. El rostro femenino tiene un ojo mecánico y la cámara un ojo humano. El cuerpo de la bailarina se fragmenta como las piezas de una máquina, pero esta fragmentación contribuye incluso al vértigo dionisiaco de la danza. Las formas gráficas y los seres vivos se sitúan conjuntamente en un mismo espacio en donde todo es movimiento, todo es acción: ver o hablar no es lo contrario de actuar; hacer un cartel para una película no se diferencia de hacer una película; hacer una película no es diferente de bailar, de surcar el aire con un avión o de disparar contra el enemigo de clase. Todo es acción y todas las acciones son homogéneas.

Por tanto, estos carteles no muestran simplemente un estilo artístico y una estrategia de politización del arte empleados en la Rusia revolucionaria por artistas inspirados por corrientes artísticas definidas: cubismo-futurismo y constructivismo. Ilustran de una manera mucho más amplia el gran sueño de la coincidencia entre modernidad artística y revolución social. La modernidad artística, según esta concepción, supone la abolición de las historias y de las imágenes en beneficio del acto puro. Y la politización del arte ya no propone historias o imágenes destinadas a provocar una toma de conciencia de la realidad y la valentía de la acción. Opera la identificación inmediata entre los productos de su práctica y las nuevas formas de vida. Los dos carteles nos presentan el conjunto de elementos necesarios para conjugarse todos en una sola y única realidad dinámica: el lenguaje, lo visible, la acción, el movimiento, el cuerpo y la máquina.



IMÁGENES 1-2. Vladimir A. Stenberg y Georgii A. Stenberg. Carteles para *El hombre de la cámara*, 1928.

Nos presentan la fusión de todos esos elementos en una superficie plana. Pero hay que entender bien lo que supone este aplanamiento. En efecto, no se trata simplemente de definir un denominador común que homogenice todos los elementos. Para poder unirlos, primero hay que destruir las jerarquías que les son inmanentes independientemente. Cada uno de ellos está habitado por una contradicción interna: ver no es lo mismo que ver, lo sabemos desde Platón, supone ser un espectador de sombras o un contemplador de lo bello. Hablar no es lo mismo que hablar –lo sabemos desde Aristóteles: existe la voz animal que expresa dolor o placer y existe el discurso humano que discute sobre lo justo y lo injusto. Sucede lo mismo, *a fortiori*, con el concepto que es central en el pensamiento de un arte enteramente moderno y enteramente político, el concepto de acción. La acción no supone hacer cualquier cosa en general. Supone una manera de hacer que expresa una determinada manera de ser. «Actuar», de hecho, se divide en dos. Existe la actividad de invención que los griegos han llamado *poiesis*, la que produce medios destinados a determinados fines, y existe la actividad que es, en sí misma, su propio fin a la que llamaron *praxis*.

Pero definir dos tipos de actividad es hacer lo mismo que definir dos tipos de seres humanos dotados de capacidades desiguales. Eso es lo que significa

el discurso recogido por Tito Livio del senador romano Agripa Menenio a los plebeyos amotinados sobre el monte Aventino. La ciudad es un cuerpo y los plebeyos son sus miembros. Los miembros se mueven pero no actúan. La acción es un movimiento específico que va del centro a la periferia. Parte del corazón vivo de la ciudad, ese corazón constituido por los que conocen su objetivo –la organización de la comunidad– a la que los miembros plebeyos proveen de los medios. Estos conocen este objetivo porque conocen en general la articulación de los medios en base a los fines últimos. Los conocen porque son los únicos capaces de concebir fines últimos, fines que no sean el medio de nada más allá de ellos mismos. Por ello se les llama hombres de acción. Se les llama también hombres ociosos, porque el ocio es una manera de ser que se basta a sí misma. Los plebeyos, ellos, son esos hombres que nunca conocen más que el círculo limitado de los medios y de los fines parciales, del trabajo y de la pausa. A esos hombres, en la época moderna, se les ha llamado a menudo hombres pasivos o «mecánicos». Un hombre pasivo no es un hombre que no hace nada, es un hombre que sólo dispone para vivir del producto de su trabajo. El hombre «mecánico» no es un hombre que trabaja con máquinas, es un hombre encerrado en el círculo de los medios.

Paralelamente, sabemos que la acción es una categoría poética central en el régimen representativo de las artes. Es la acción la que constituye el poema, dice Aristóteles. La poesía dramática es una combinación de acciones, es decir, un vínculo causal entre acontecimientos que suceden siguiendo un encadenamiento necesario o verosímil. Se opone a la historia en que esta enuncia únicamente la sucesión de los hechos tal y como sucede en la vida ordinaria. Pero las «combinaciones de acciones» así definidas pueden concernir tan sólo a los hombres de acción, a los hombres que viven en la esfera de los fines. Esta distinción remite claramente a la jerarquía de maneras de ser. Sabemos el papel que ha jugado en el régimen representativo la diferenciación entre los géneros nobles (como la tragedia o la pintura histórica) y los géneros inferiores (como la comedia o la pintura de género). Una ruptura artística y política con ese régimen no puede por tanto consistir en un simple «volverse activo» del arte. Debe romper con la idea de acción que gobierna dicho régimen. El arte siempre es «activo» en un sentido o en otro. El problema radica en pasar a otro tipo de actividad. Y eso es lo que este cartel –y la película misma– nos proponen: otro modelo de actividad que invalida las antiguas categorías de la acción representativa.

Eso es lo que nos presenta la combinación híbrida entre las piernas de mujer y un trípode de máquina, entre un ojo humano y un ojo mecánico. Esta pareja mujer/máquina ocupa el lugar de la pareja habitual en los carteles de cine, siendo también la pareja tradicional de las historias: la pareja hombre/mujer a la que los actores y la máquina sirven de medio. Varias veces en la

película de Vertov, vemos aparecer en tono de burla un cartel de este tipo que simboliza el viejo arte burgués. La película de Vertov es moderna y es política porque rompe con la lógica de la acción, la lógica de la intriga que cuenta una historia de amor y de odio y que requiere de los espectadores que compartan las emociones sentidas por los personajes. Pero la pareja mujer/máquina no sustituye a la pareja amorosa romántica como lo haría un objeto correcto de representación al sustituir a uno incorrecto. Es la acción directa del ser humano y de las máquinas asociadas la que sustituye la representación de una historia y de los personajes en general. Esta actuación directa de la pareja ser humano/máquina es también la actuación de una acción que no se divide, que ya no opone el mundo de los fines al de los medios ni los hombres de acción a los hombres pasivos o mecánicos.

Eso es lo que nos dicen los carteles en su idioma. Pero ahí es donde radica el problema: nos lo dicen a costa de recrear una separación entre la idea de la «acción directa» y la del «lenguaje de las formas» en el que se lleva a cabo. Seguramente esos miembros y esa cabeza separados que se transforman en hélice de avión proporcionan la mejor refutación visual que podamos imaginar de la fábula jerárquica de los miembros y del estómago. Queda el hecho de que las «verdaderas» bailarinas bailan con un cuerpo orgánico en donde el movimiento de todas las partes está estrictamente coordinado y animado por un mismo soplo vital. Aquí la bailarina se ve privada de un cuerpo así. Y el espacio de su actuación se niega a sí mismo el baile. Al transformarse en un bosque de rascacielos, el suelo a cuadros elude a la bailarina cuyo baile se transforma en un vuelo que aparece más bien como una caída vista al revés. Esta bailarina, a fin de cuentas, con su pelo corto, sus pendientes y sus zapatos de tacón, en este decorado de rascacielos, evoca mucho más a la nueva mujer libre americana que a la obrera o la atleta soviéticas.

Se podría responder que se trata de un cartel y que la estilización de las formas es un principio esencial del arte cartelista. Pero la cuestión nos rebota inmediatamente y se divide en dos: ¿por qué, para empezar, el lenguaje estilizado de los carteles tiene una importancia tal en el arte del siglo XX, cuando en cierto modo restablece el viejo privilegio del dibujo? ¿Por qué, además, los artistas soviéticos, comprometidos con la transformación de las formas del arte en formas de vida, han consagrado tanta energía a este arte cartelista que está tan estrechamente vinculado a las imágenes de la vida privilegiada? La respuesta la podemos quizás encontrar en que lo que llamamos estilización es más bien una simbolización. Esta simbolización sirve para significar la transformación del viejo arte de las palabras y de las imágenes en el arte de la acción. Pero también es una manera de llevar a cabo lo que la misma acción material no puede realizar. Unificando los impulsos del activismo soviético con las líneas que simbolizan el estilo de vida americano, el cartel unifica

dos cuerpos: un cuerpo que encarna la adhesión a un dinamismo global y extasiado de la modernidad; y un cuerpo que obedece a una modernidad tecno-científica, una modernidad de la división y de la recomposición de los movimientos que se impone en el montaje fílmico, como rige también el trabajo taylorizado y la estrategia leninista. El lenguaje de las formas estilizadas es la combinación de los dos cuerpos. Esta combinación gráfica es necesaria para construir un nuevo sentido de la acción, opuesto a la lógica representativa de las historias y a la vieja división entre los hombres de fines y los hombres mecánicos. Pero esto quiere decir que el cuerpo en acción que sustituye la acción representativa es un cuerpo divergente. La actuación física exige una actuación semiológica que manifieste el sentido de su acción, el sentido de lo que quiere hacer sin poderlo realizar por sí misma.

Ahora bien, este asunto del vínculo entre la actuación física y la actuación semiológica es una historia que viene de lejos. El primer acto se representó en el siglo XVIII, bajo la forma del conflicto sobre el sentido mismo de la mimesis. Por una parte, la época clásica había perfeccionado el modelo mimético. Había asociado la lógica aristotélica de la intriga como disposición de acciones a una jerarquía de personajes y de situaciones, prescribiendo qué acontecimientos podían acaecer a qué personajes, qué sentimientos podían experimentar y mediante qué expresiones podían evidenciarlos, dependiendo de su dignidad social. Pero, simultáneamente, esta codificación perfecta parecía entrar en contradicción con el principio fundamental de la mimesis, a saber, la fidelidad a la manera en que los hombres y las mujeres, en la vida real, expresan sus emociones, sentimientos y pasiones mediante palabras, gestos y actitudes. Por ello en Francia, en torno a 1750, Denis Diderot lanzaba su ataque contra los dos principales aspectos de la tradición teatral; oponía a los «efectos teatrales» acordados sobre el escenario, la manera en que los acontecimientos se sucedían en la vida real; y oponía a las peroratas trágicas, la variedad de formas de expresión con que los individuos reaccionan a los acontecimientos y expresan sus emociones. Estas emociones no se traducen en peroratas sino en silencios, gestos mudos, monosílabos, gritos inarticulados, murmullos, exclamaciones sofocadas, etc. Por ello, solicitaba que se sustituyeran las acciones y expresiones codificadas por un verdadero lenguaje de signos corporales expresivos. En esa misma época, los reformadores de la danza, como Jean-Georges Noverre, criticaban el ballet tal y como había sido codificado en la corte de Luis XIV. Era un conjunto de actitudes nobles, de movimientos virtuosos y de figuras refinadas que expresaban la excelencia de la vida aristocrática, la vida de esos hombres de acción a la vez que ociosos, capaces de llevar a cabo acciones desinteresadas y sin una utilidad práctica. Pero para esos reformadores, dicho arte aristocrático era de hecho mecánico porque se trataba de una pura actuación física que no explicaba nada, no con-

taba historia alguna y no transcribía la verdad de ninguna emoción. Proponían sustituirlo por un verdadero arte mimético: un ballet de acción, un arte de la mímica y de gestos similares a los que sirven para expresar las emociones en la vida cotidiana.

De esta manera, la jerarquía tradicional se veía atacada en nombre del principio mimético mismo; se oponía a la mecánica de las intrigas y a la de los movimientos lo que aparecía en ese momento como la antítesis de la mecánica: a saber, la vida y la multitud de sus formas de expresión sobre las caras y los cuerpos. Se trataba de sustituir el arte dramático tradicional y la diversión del ballet por un arte único del cuerpo en acción. Por tanto, esta actuación del cuerpo era claramente una actuación semiológica. Siguiendo esta lógica, la acción es ante todo expresión, es la realización de un lenguaje de signos que revelan la verdad de las emociones en las actitudes, los movimientos, los gestos, las miradas y las entonaciones más que en las palabras. Esta identificación entre lenguaje y movimiento a través del concepto de expresión marcará, lo sabemos, toda la historia de la actuación teatral y coreográfica de la modernidad. Pero esta historia revelará la multiplicidad de formas que esta identificación puede adoptar y los problemas y paradojas que suscita.

La primera paradoja ya fue percibida por Diderot y por sus contemporáneos. El modelo de nuevo lenguaje expresivo se remitía para ellos al antiguo mimo romano. Pero su arte no se conocía más que por alusiones en libros antiguos. Había que encontrar modelos de lenguaje corporal en el presente. Ahora bien, el modelo más cercano era el propuesto por la pintura. Noverre oponía al orden simétrico del ballet, la disposición de las escenas pictóricas en donde los pintores disponían sus figuras en grupos disimétricos y otorgaban a cada personaje una expresión propia. Diderot quería sustituir los «efectos teatrales» por cuadros. Y el modelo de los cuadros lo había tomado de las escenas domésticas pintadas por Greuze que nos transmiten la intensidad del sentimiento experimentado por todos los miembros de la familia cuando el hijo pródigo vuelve a casa para ver a su padre moribundo (IMAGEN 3).

Tal es la paradoja: el modelo del arte dramático en vivo debe buscarse en la distribución de figuras silenciosas en la superficie del lienzo. Diderot se pregunta: «¿Existiría una regla que diga que hay que alejarse de las cosas en la medida en que el arte les es más cercano y poner menor verosimilitud en una escena en vivo en donde los mismos hombres actúan, que en una escena pintada en donde tan sólo vemos, por así decirlo, sus sombras?». Aquí tenemos una reflexión que ha tenido mucha repercusión: como las artes de la actuación son las artes de cuerpos que actúan efectivamente, los movimientos que proponen están, de hecho, más cerca de las convenciones de la sociedad y de las formas de dominación que las estructuran. Quizás por ello el cartel de los hermanos Stenberg no nos presenta a una atleta soviética como las



IMAGEN 3. Jean Baptiste Greuze, *El hijo castigado*, óleo sobre lienzo, 130 x 163 cm., Louvre, 1778.

que pueden desfilar en un desfile del Primero de Mayo, sino a un cuerpo dismantelado como los que representan los pintores cubistas o surrealistas. En general, esta es la razón por la que la destrucción del orden representativo no puede realizarse mediante un simple suplemento de acción y de expresión. Para ello, es necesario que los efectos de esta «activación» se combinen con los de un movimiento exactamente inverso: una pausa del movimiento y una ausencia de expresión.

En el siglo XVIII, a principios de los 60, tan sólo algunos años después de las *Conversaciones sobre el Hijo Natural* de Diderot y las *Cartas sobre la danza y los ballets* de Noverre, Winckelmann publica su «Historia del Arte de la Antigüedad». Ahora bien, su polémica va en el sentido inverso. La expresividad que es, para ellos, el progreso de la vida en el arte, para él es la marca de la decadencia cuyo ejemplo perfecto es la escultura barroca. Esa es la razón por la que a menudo se ha considerado como un manifiesto del neoclasicismo. Pero el cuestionamiento del cuerpo expresivo es de hecho

un cuestionamiento mucho más radical del modelo clásico del cuerpo orgánico. No es casual que Winckelmann encuentre la perfección de la escultura antigua en una estatua de Hércules sin cabeza y sin miembros. Su Hércules es un Hércules tras los trabajos, meditando sobre sus antiguas hazañas. Pero esta meditación se expresa únicamente mediante los músculos del torso y de la espalda que, dice Winckelmann, son como formas que pasan las unas a las otras, trazos en movimiento que suben, bajan y se entremezclan como si fueran olas. Este movimiento de las formas idéntico al movimiento de las olas expresa mucho más que un ideal de serenidad inmóvil. Expresa otra idea del cuerpo y del movimiento. El torso de Hércules no está inmóvil. Posee un movimiento muy especial que suspende la oposición entre el movimiento y el reposo. Esta identidad del movimiento y del reposo define una nueva idea del cuerpo, de su vida y de su movimiento, una idea del «movimiento libre». Esta es la idea que los renovadores y, sobre todo, las renovadoras de la danza en el siglo XX se esforzarán en resucitar a partir de los frisos o de los jarrones griegos. Lo que hace que el cuerpo esté vivo no es ya el vínculo orgánico de la acción en donde los miembros obedecen a una cabeza. No es tampoco el lenguaje expresivo que traduce pensamientos y emociones en gestos y actitudes. Es un movimiento sin fin, en ambos sentidos de la palabra: un movimiento sin principio ni fin, pero también un movimiento que no está vinculado a la búsqueda de un objetivo.

Si se privilegia el primer sentido, se identifica el «movimiento libre» como «ritmo», en un sentido estético amplio que no se identifica con su sentido musical estricto. El ritmo es el soplo que anima la superficie del cuerpo estando simultáneamente presente en cada una de sus partes. Isadora Duncan dirá: «Aquí tenemos el único gran principio, una misma unidad rítmica recorrer todas las manifestaciones de la naturaleza». En ese sentido, cada fragmento puede expresar el todo, sin que el todo sea un cuerpo orgánico y sin que la expresión obedezca al modelo semiológico. Pero si privilegiamos el segundo sentido, si pensamos en la ausencia de fin como ausencia de finalidad externa, definiremos el libre movimiento como juego. El juego es la actividad que no tiene fin más allá de sí misma y que suspende, por tanto, el encadenamiento normal de los medios y de los fines. Si el ritmo es una potencia de continuidad, el juego es una potencia de interrupción o de disenso.

De esta manera, tenemos tres modelos de cuerpo actuante que se proponen como la fórmula de un arte del movimiento en ruptura con la lógica artística y política del orden representativo. Cada uno de estos tres modelos representa una forma particular de ruptura con esta lógica. El cuerpo expresivo opone el lenguaje natural de los signos al orden de las situaciones y de los cuerpos forjado en el orden monárquico y aristócrata. Para Noverre y para Diderot, los aprendices de actores y bailarines –como los aprendices de pintor o de

escultor– deben ampliar el lenguaje de su arte estudiando todos los tipos de movimiento y, especialmente, los gestos y actitudes de los que viven y trabajan en las calles, en los talleres y en los mercados. Pero esa ampliación misma del lenguaje expresivo lo vincula a un orden estable de condiciones y de formas de expresión. Por ello, a pesar de las apariencias, el futuro de las artes del movimiento y de la política del arte le debe menos a esta extensión del lenguaje mimético que a la inactiva actividad de los músculos del torso de Winckelmann. Ya que esta abre posibilidades de movimiento desconectadas de los órdenes de significación existente y neutraliza la oposición entre los hombres de acción y ociosos, por un lado, y los hombres pasivos y mecanizados, por otro.

Pero el significado político de esta ruptura se modula diferentemente según privilegiemos la continuidad del ritmo o la suspensión del juego. En el primer caso, el modelo privilegiado es el modelo coral de la comunidad viva, expresando el alma común en sus cantos y en sus bailes. Es un modelo que será asumido por varios de los grandes renovadores y renovadoras de la danza y del arte del movimiento en general en el siglo XX. Es el modelo que se expresa, por ejemplo, en las imágenes del coro de las furias del *Orfeo y Eurídice* de Glück que resumen un momento altamente simbólico de la modernidad artística y de su implicación política (IMAGEN 4). Dicha representación de 1913 en Hellerau, cerca de Dresde, estuvo dirigida por un gran maestro de la euritmia, Emile Jacques-Dalcroze. Tuvo lugar sobre grúas móviles concebidas por Edouard Appia, gran teórico de un arte vivo en el que la sala de teatro sería la nueva catedral sin separación entre actores y público. Por último, tuvo lugar en el marco de una escuela rítmica en la que se mezclaban los hijos de amantes del arte cosmopolitas y los de los obreros de una fábrica local.

En el segundo caso, lo que se privilegia, por el contrario, es la autonomía de una esfera estética, como esfera de libre juego en donde las relaciones normales entre medios y fines se encuentran suspendidas así como la oposición entre actividad y pasividad. No se trata pues tanto de unir a la comunidad en un ritmo común como de compartir una capacidad lúdica, liberada de toda distinción jerárquica. Este es el concepto de juego que Schiller propone como la base misma del edificio de las artes y, dice él, del aún más difícil arte de vivir.

Tras la oposición demasiado simple entre la actuación moderna y la representación clásica, se dibuja el conflicto entre los diferentes modelos de cuerpo actuante. Y ese es el conflicto que la estilización gráfica se esfuerza en resolver. Volvamos pues para incluir en ella nuestros dos carteles. A primera vista, celebran el matrimonio feliz de dos actuaciones: la actuación de la máquina y la del cuerpo que baila. Ambas convergen para destruir el viejo arte de las imágenes y de las historias. Queda por saber cuál es el principio de su

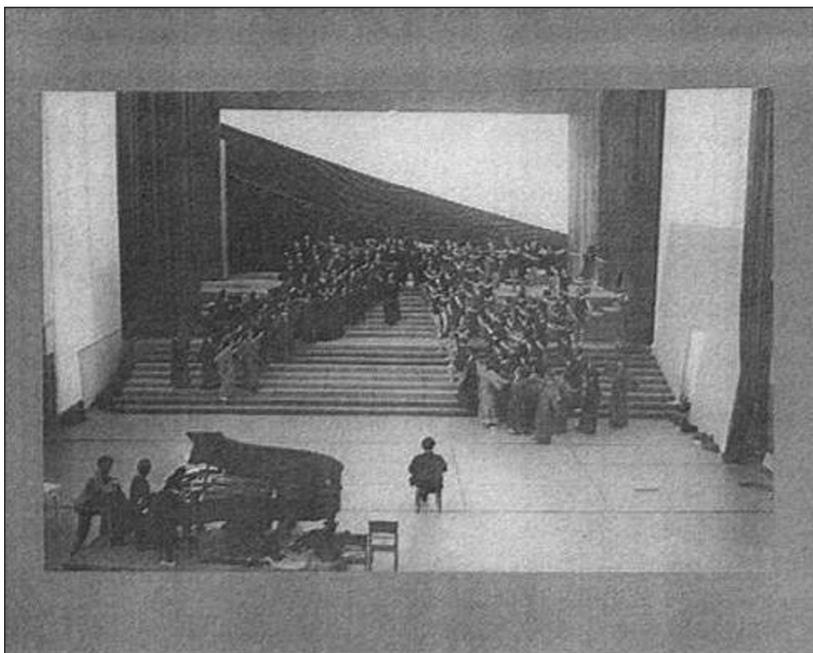


IMAGEN 4. Jacques-Dalcroze dirigiendo el ensayo del *Orfeo y Eurídice* de C. W. Gluck, con escenografía de Adolphe Appia, Helleraru, 1913.

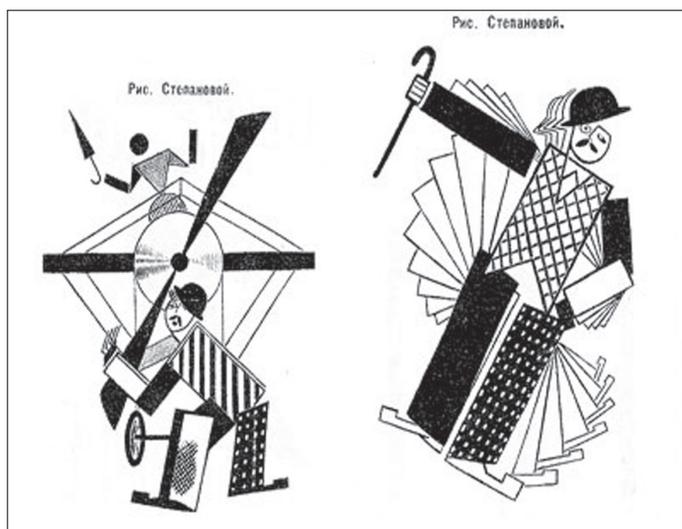
unión. Lo que el grafismo disimula es que hay dos maneras de comprender este principio. La primera puede resumirse en una palabra: funcionalidad. El arte se convierte en una forma de vida cuando sus acciones adoptan la misma forma de racionalidad que las máquinas de la nueva industria y los medios de comunicación de la vida moderna. Es la idea que un compatriota de Vertov, Meyerhold, sintentizó a principios de los años 20 bajo el nombre de biomecánica. En un país socialista, el arte no es un divertimento separado de la vida social productiva. El trabajo de actor es una contribución en la organización del nuevo trabajo. Para cumplir con su parte, el actor debe aprender a optimizar el empleo de su tiempo y la eficacia de sus gestos. Por tanto, debe adquirir las cualidades de un obrero formado en la escuela taylorista: la eliminación de los gestos superfluos, el sentido del ritmo y el conocimiento de su centro de gravedad. De esta manera, puede ejercitar su cuerpo para que obedezca a las consignas que le da con la mayor rapidez y a alcanzar muy rápidamente el nivel de excitabilidad que garantice la eficacia de su actuación.

Resulta poco probable que la bailarina del cartel responda a estos criterios. Pero también es poco probable que los espectáculos de Meyerhold lo hicieran.



IMAGEN 5. Liubov Popova, cartel para *El magnífico cornudo* de F. Crommelynk, 1922; acuarela, gouache y collage sobre papel 50 x 69 cms. Galería Tetriakov. Moscú.

Observemos por ejemplo este dispositivo escénico concebido por Liubov Popova para la puesta en escena de «El Magnífico Cornudo» [IMAGEN 5]. Lo que este dispositivo ofrece a los actores no es el equivalente de la cadena taylorista. Es una máquina de juegos con sus escaleras, sus aparatos de gimnasia y toboganes que les permitirá transformarse ellos en gimnastas y transformar una comedia de costumbres burguesa en una serie de ejercicios acrobáticos y burlescos. Entre el sueño artístico-político de la acción directa sustituyendo a la vieja lógica representativa, y el sueño socialista taylorista, la coincidencia tan sólo es aparente: bajo el filtro de la racionalización taylorista, el modelo de la nueva actuación teatral no es el del obrero adaptado a su máquina, es el del acróbata que no se preocupa por nada ajeno a su actuación. O bien es el nuevo mimo, no el mimo expresivo soñado por Diderot sino el nuevo mimo mecánico, aquel cuyos gestos no imitan la eficacia de las máquinas sino su movimiento automático y repetitivo. Mirando el cartel en donde los miembros de la bailarina se transforman en hélice de avión, recordamos otra serie de dibujos soviéticos consagrada al mimo mecánico por excelencia, el que los artistas de la vanguardia soviética toman siempre como modelo, Charlie Chaplin. En dicha serie de dibujos realizada para el periódico Kino-Phot por Varvara Stepanova, vemos los gestos torpes del payaso de paso vacilante y a



IMÁGENES 6 y 7. Varvara Stepanova, ilustraciones para *Kino-Phot*, 1922.

menudo caído por el suelo, transformarse hasta convertirse ellos también en el movimiento de una hélice de avión [IMÁGENES 6 y 7]. Pero la transformación del autómatas vacilante en mecanismo perfeccionado muestra su reverso. La perfección del cuerpo/máquina del payaso es la conjunción contradictoria de dos mecanismos. Charlot no simboliza la eficacia del nuevo mundo de las máquinas eficaces y de gestos taylorizados. Simboliza mucho más la equivalencia entre el movimiento funcional y el automatismo absurdo. No representa el triunfo de la actuación sino la identidad entre la acción y la inacción, esta identidad que Schiller había convertido en la esencia misma del juego.

El juego y el símbolo vienen así a desunir la unidad soñada de la energía de los nuevos cuerpos con la funcionalidad de las máquinas. Es una identidad que debe simbolizarse a través de estos miembros fragmentados proyectados en el aire en un cartel o por los gestos entrecortados del payaso en la pantalla o sobre el escenario. A la época en la que Vertov realiza su película y los hermanos Stenberg sus carteles, un artista alemán, Oskar Schlemmer diseña los personajes del ballet triádico entre los que se encontrará él mismo bailando. Lo hace desde la institución de la Bauhaus, una institución que, ella también, se proponía crear una nueva forma de arte, que ya no produjera obras de arte sino la «máquina para vivir», adaptada a la racionalización de la vida cotidiana: los edificios, muebles y accesorios adaptados a la vida de la era industrial. Sin embargo, los personajes del ballet triádico parecen estar muy lejos de tal racionalización de las formas. Los pesados trajes geométricos que Schlemmer inventa para los tres bailarines están a mucha distancia de liberar el libre flujo de movimientos como muchos de ellos buscan hacer siguiendo la inspiración de Isadora Duncan [IMAGEN 8]. Pero también están muy lejos de tener cualquier funcionalidad maquina. Para Schlemmer, la modernidad no puede ser ni el desencadenamiento de las energías dionisíacas ni el reino de las máquinas. Hace falta una mediación: la mediación del artificio. El artificio es el artefacto creado por las manos y las máquinas según reglas científicas y técnicas. Pero también es la manifestación y el instrumento del gusto humano por la apariencia, el juego y la mascarada. Los bailes del artificio tienen su lugar en la Bauhaus porque simbolizan el acuerdo entre las formas funcionales inventadas por la ciencia y la técnica, y el gusto humano nada funcional por el juego y la apariencia. Este acuerdo requiere su representación. No hay ritmo común que haga que las actuaciones de los artistas estén sincronizadas con el ritmo de las máquinas y con el de la vida universal. La síntesis debe simbolizarse, representarse en este escenario de teatro que representaba la vieja rutina burguesa para los nuevos artistas ingenieros. Y debe hacerlo mediante cuerpos que bailan llevando ropas que eliminan por sí mismas toda posibilidad de libre movimiento duncaniano o de eficacia taylorista.



IMAGEN 8. Oskar Schlemmer, boceto para *El ballet triádico*, ca. 1924, gouache, tinta y collage sobre papel, 57,5 x 37 cm., MoMA, New York.

El cuerpo extático de la bailarina del cartel cuyos miembros se proyectan en el espacio infinito parece haber sido dibujado expresamente para negar esta separación entre lo funcional y lo lúdico, y afirmar a la inversa, un libre movimiento de los cuerpos libres homólogo al movimiento de las máquinas. Pero en ese caso es la película la que se convierte en una prueba para verificar esta adecuación. Sabemos que la película de Vertov se presenta como la aplicación radical de lo que en su cartel se anuncia: la manifestación de un arte totalmente convertido en vida y acción. No hay representación, solamente acciones, esas acciones que se realizan todos los días en las casas, las calles, las fábricas, las tiendas, los estadios o los clubs obreros. Pero la película no es una narración de estas acciones. Es la acción de coordinarlas, de materializar el vínculo de todas estas acciones organizándolas en una cosa-película que es ella misma una producción entre todas las producciones que construyen la nueva vida. Su operación principal consiste en igualar todas las acciones: al fragmentarlas en fragmentos cortos y al montarlas con un ritmo sincrónico

acelerado, el aparato de la cámara y el de la montadora son manifestaciones similares de la vida colectiva: una misma vida nueva marcada por la aceleración de movimientos y su comunicación instantánea. Las películas de Vertov no son películas que muestren el comunismo en la práctica. Son películas que muestran al comunismo como tejido sensible común. Todo es acción, todas las acciones pueden convertirse en homogéneas y sincrónicas. Pero para ello, deben considerarse todas independientemente de su objeto y de su fin específicos. No son más que fragmentos de la gran energía colectiva que se mueve con un ritmo único. Pero este ritmo acelerado común niega el tiempo propio de cada acción. La acción que consiste en conectar todas las acciones es una acción que las transforma todas en símbolos y que transforma su conexión en un juego. El juego es, en la perspectiva schilleriana, la actividad de excepción que suspende las relaciones normales de medios y fines. Eso es, en cierta manera, lo que hace Vertov: transforma todas las relaciones en un juego de apariencias. Pero no puede admitirlo. La experiencia sensorial homogénea que construye no puede admitir la excepción del juego. El juego no debe identificarse a la acción de la máquina que une todas las acciones. Eso es lo que ilustra la secuencia en la que me gustaría detenerme<sup>2</sup>.

Esta secuencia nos muestra la acción de un cinematógrafo de dos maneras opuestas. Por un lado, este conecta todas las acciones desapareciendo él mismo en dicha conexión, como los empleados de la centralita telefónica permiten la comunicación de interlocutores siempre nuevos, introduciendo y extrayendo las clavijas del cuadro. Pero hemos visto al principio de la secuencia la condición de esta comunicación. Es decir, que todas las acciones se fragmentan en pequeños trozos que aparecen y desaparecen a la misma velocidad que las operaciones de los telefonistas. Por ello, el trípode y la máquina nos presentan una imagen diferente de la máquina. Se presentan como autómatas que salen de su caja y vuelven a entrar solos, pero también como prestidigitadores que saludan al público antes de hacer la representación de sus trucos de magia. El vínculo entre las acciones requiere una simbolización. Y esta simbolización equipara el funcionamiento de las máquinas, el trabajo de los obreros, el vuelo de los aviadores o las actuaciones de los artistas a trucos de magia. Los movimientos conjugados muestran solamente su equivalencia universal. Los detractores de Vertov sacaron la conclusión de que, puesto que se

---

2 El fragmento de *El hombre de la cámara* al que se refiere el texto y que fue proyectado durante la conferencia está compuesto por pequeñas secuencias que se suceden con rapidez y en las que aparecen los principales motivos de los carteles de los hermanos Stenberg. Comienza con una cámara sobre un trípode que se desplaza con total autonomía enfocando a un lado y otro; le suceden algunos planos de fragmentos de los cuerpos de diversas bailarinas, una ametralladora antiaérea sobre su trípode, las manos de telefonistas y mecanógrafas o un hombre que, sobre una motocicleta en marcha, toma vistas con una pequeña cámara. Entre cada una de estas escenas se alternan planos de espectadores que ríen abiertamente. (n.e.)

trata siempre de una representación, vale más la pena representar las acciones, sentimientos y problemas de los hombres soviéticos «reales» más que representar la idea abstracta de su vínculo.

Sin duda, podemos sacar una conclusión diferente. El arte del movimiento parecía armonizar perfectamente con la tarea de un devenir político del arte al hacer coincidir la constitución política de la comunidad con su constitución estética. El dibujo de los carteles y el montaje de la película se esforzaron en realizar este proyecto de una constitución estética de la comunidad como homogeneidad de todos los movimientos en un tejido sensible común. Pero esta homogeneidad existe únicamente en el espacio del juego y del símbolo. No hay constitución estética homogénea de la comunidad. Lo que «estética» significa es más bien la ruina de cualquier principio de homogeneidad. Es la equivalencia del movimiento y del reposo, de la acción y de la inacción, de lo mecánico y de lo maquinaico. Supone la suspensión de la relación normal entre causa y efectos, fines y medios. Esta división del arte del movimiento se presenta además de forma significativa en las dos formas concurrentes bajo las cuales este arte se presenta en la época de Dziga Vertov. Existen, por una parte, las formas de una danza moderna que tiene la intención de revelar la potencia aún desconocida que habita los cuerpos y los espíritus de los individuos y de las comunidades. Y existe también el arte de las imágenes en movimiento. Los carteles y la película de Vertov los quieren hacer coincidir. Pero la película marca la imposibilidad de esta coincidencia. El cinematismo de la cámara devora el de los cuerpos. El cine escribe el movimiento, escribe el poema visual de la comunidad pero fracasa en su intento de hacer coincidir el poema con la actuación viva de la comunidad. El arte del movimiento de las imágenes acaba siendo un arte de las sombras. Por supuesto, podemos considerar este fracaso como el medio de escapar a un éxito dudoso: el de los grandes desfiles comunitarios que movilizan la energía de los cuerpos bailarines y atléticos.

Algunos han acusado al arte de las sombras cinematográficas de complicidad con el gran espectáculo de las dictaduras del siglo XX. Tal reproche responde aún a la vieja idea platónica que considera que las gentes se someten al doble reino de la ilusión visual y de la pasividad del espectador. El cine se identifica a la caverna y a sus poderes maléficos. Pero podríamos también sostener que la captación más radical de los cuerpos y de los espíritus es la que se adueña no de su pasividad sino de su actividad, y que el arte se compromete más radicalmente cuando quiere transformar todas las sombras en actuaciones de cuerpos vivos. Diríamos entonces que la división misma del arte del movimiento, que le impide identificarse con el movimiento de la nueva comunidad, le impide también correr el riesgo de identificar sus actuaciones con las acciones de la dominación.

Recibido: 30 abril de 2011  
Aceptado: 12 junio de 2011