

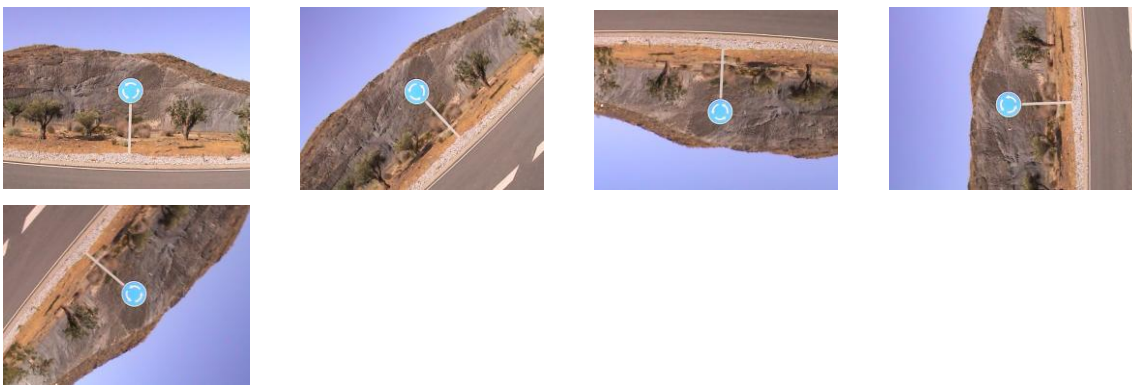


Cómo hacer cosas nuevas con movimientos.

Victoria Pérez Royo

(Universidad de Zaragoza, España)

En el primer plano del vídeo una señal de tráfico circular, azul intenso, grande, que indica una rotonda. La cámara empieza a girar lentamente sobre su eje hasta dar una vuelta completa, rotando el paisaje en el sentido de las flechas de la señal de tráfico.



La cámara descubre una señal redonda que indica la prohibición de circular a una velocidad mayor de 30kms/h. Un coche que pasa velozmente da comienzo al juego: la señal, como una pelota en un juego de ordenador u otras figuras en el salvapantallas, rebota continuamente en los márgenes del plano.



Una cámara en mano avanza por la calle hasta encontrar otra señal de tráfico conocida: dos niños dados de la mano enmarcados en un triángulo blanco con bordes rojos, que advierte el peligro de niños cruzando la calzada. Jugando con los márgenes del plano, la señal da la impresión de deslizarse por ellos; al llegar a cada esquina del rectángulo, se vuelca para continuar con su recorrido: una señal de tráfico explorando los márgenes del plano que toma una cámara de vídeo.



Estos son algunos de los vídeos que conforman la instalación *Time Wasters* (2009) de la creadora Amaia Urra. Se trata de una serie de piezas grabadas durante momentos perdidos en calles, ratos muertos de espera en aeropuertos, las cuales están unidas por varios elementos: en todos ellos se puede percibir una actitud lúdica en la percepción del entorno, una voluntad de mantener una grabación imperfecta, sin trípode, y, por último, en ninguno de ellos aparece el cuerpo humano. De esta forma, el cuerpo que se relaciona con la cámara no es el



filmado; el verdadero protagonista no es otro más que el cuerpo de la coreógrafa, que nunca vemos, pero que conocemos a través de sus movimientos, los cuales crean un sistema lúdico de relaciones con el mundo que la rodea.

El chiste

El título de este artículo hace referencia al primer capítulo de *El chiste y la acción innovadora* de Paolo Virno: "Cómo hacer cosas nuevas con palabras"¹ y lo traslada al ámbito de la coreografía: cómo hacer cosas nuevas con movimiento. Paolo Virno dedica su ensayo al análisis del fenómeno del chiste, entendido como un diagrama de la acción innovadora, en tanto reproduce en miniatura su estructura, así como las condiciones que se deben dar para su generación. El chiste es una práctica, lo cual implica por un lado que sea público -necesita una tercera persona que presencie la ocurrencia- y, por otro lado, se trata de una actividad cuyo fin está en sí misma y no en un producto subsidiario resultante de la acción. Las similitudes con el ámbito de la coreografía son evidentes.

Virno se centra en el chiste como un fenómeno exclusivamente lingüístico; pero pienso que merece la pena ampliar los parámetros para pensarlo, ya que la acción innovadora sucede en otros ámbitos más allá del verbal, tal y como demuestran las prácticas artísticas a menudo y que en concreto se puede comprobar en estas piezas de vídeo de Amaia Urra. Se puede establecer una similitud desde el punto de vista de que el chiste o la acción innovadora son subnormativos, están sujetos a reglas. Estas reglas pueden ser gramaticales, lingüísticas, pero también pueden pertenecer al ámbito de lo visual o lo gestual o, en el caso de varios vídeos de *Time Wasters*, remitir a las normas de circulación de vehículos.

El chiste, según Virno, se enfrenta a "uno de los problemas más insidiosos de la praxis"² (lingüística o no, apuntemos). La posibilidad de subvertir una regla, de crear algo nuevo a partir de ella, reside en su aplicación: ése es el nicho en el

¹ Paolo Virno, *Motto di spirito e azione innovativa. Per una logica del cambiamento*, Turín, Bollati Boringhieri, 2005.

² *Ibid.*, p. 11.



que se pueden inventar usos incorrectos, en el que se pueden desarrollar falacias deductivas, en el abismo que existe entre la enunciación de una regla y su aplicación a la práctica, en la inconmensurabilidad de estos dos mundos. Es el momento en el que una señal de rotonda puede indicar ya no que los vehículos circulen hacia la derecha, sino que el eje de la cámara que la está grabando gire, por ejemplo. ¿Cómo sucede esto? Tal y como explica Paolo Virno, las reglas no dan instrucciones de cómo se deberían aplicar en cada caso concreto; entre la norma y su aplicación existe un abismo. Inclusive, en el caso de que la regla misma especificara su propia aplicación, una distancia subsistiría entre el plano normativo y el aplicativo, entre el plano semiótico (autosuficiente, como la regla) y el plano semántico (particular y sujeto a condiciones concretas, como la aplicación). La regla siempre es interpretable. Este abismo se salva gracias a los hábitos y costumbres que dirigen nuestro comportamiento y que permite la aplicación uniforme de las normas. Es precisamente en este nicho entre la regla y su aplicación, en el terreno en el que se recurre a un comportamiento heredado que se da por supuesto de manera más o menos inconsciente o tácita, donde la acción innovadora surge; éste es el lugar propio de la creatividad que, como indica Virno, es subnormativa. La novedad surge precisamente de la suspensión o modificación de esa regla como una vía de escape, una ocurrencia que jamás se derivaría de la aplicación de esa regla siguiendo los hábitos en su interpretación. En este sentido, poco importa que la norma sea lingüística o que se refiera, por poner un ejemplo, a normas implícitas de comportamiento en el espacio público: aunque la ley no esté enunciada expresamente, existe y regula la conducta. La acción innovadora, el chiste, no ocurre únicamente en el ámbito exclusivamente lingüístico, sino dentro de cualquier sistema de lenguaje, independientemente de si su codificación es una gestual, visual, verbal, etc. En cualquier caso, se basa en una reacción a una regla que, modificándola o suspendiéndola, inesperadamente desvía el curso usual de los acontecimientos. Esta reacción no sólo extravía los modos acostumbrados por los que discurre la praxis, sino que revela los problemas y paradojas que se asientan en la aplicación automática de una regla; como consecuencia, la acción innovadora despliega la posibilidad de transformar las normas por las cuales se rige el juego lingüístico o cualquier otro sistema de lenguaje en el que estemos inmersos; en el



caso de los vídeos de *Time Wasters* apuntados al principio, la reacción innovadora ocurre en el sistema de lenguaje de la señalización de tráfico. Las señales prescriben movimientos en la circulación de vehículos, pero Amaia Urrea transfiere estas reglas al movimiento de la cámara, de esta forma considerando el poste de tráfico como una partitura de movimiento, como una especie de notación coreográfica que activa cámara en mano: la señal de rotonda que indica un giro contrario a las agujas del reloj en *Time Wasters* sugiere que el fragmento de realidad que la cámara captura, el plano, debe girar en ese mismo sentido. La señal de precaución, por ejemplo, no se toma en el sentido que la convención ha establecido, sino que se tiene en cuenta la literalidad de su forma triangular, que se confronta al plano rectangular que la cámara delimita. Estos vídeos plantean una desviación en la aplicación de las normas que esas señales sugieren, proponen una acción sorprendente, una desviación de las reglas que los contextos del mundo cotidiano como una calle o un aeropuerto ofrecen en tanto están saturados de signos, sistemas y lenguajes variados.

El desorden

La respuesta frente a este código de circulación de vehículos adaptado a otro lenguaje, como podría ser el de la pantalla de vídeo, provoca un cortocircuito, un fallo, un error que muestra la arbitrariedad de ambos lenguajes y la convencionalidad en su interpretación. En *Time Wasters*, la señal, el signo, no se utiliza como medio de comunicación, sino como agente que conduce a un desorden posible que se desliza a través del sistema en el que se sitúa: las señales se utilizan más como material lúdico con el que construir mundos de comportamiento que como instrumento de comunicación para transmitir un hipotético mensaje; de esta manera pone en cuestión el orden en el que se sitúa, por el solo efecto de ese desplazamiento, sin recurrir a la creación de contenidos o discursos y sin asentarse en el terreno conocido de una ideología. Se trata, como ocurre con el chiste, más que de confrontarse a un código, de desplazar su sentido en el momento de la aplicación o de utilización. Por ello, la localización en el ámbito lingüístico a la que se refería Virno como una condición esencial para el chiste y la acción innovadora,



puede suceder perfectamente en una situación no lingüística, en confrontación con cualquiera de los sistemas de lenguaje y de signos, los sistemas y reglas implícitas de comportamiento que regulan con precisión la vida diaria.

En este sentido, el efecto de desvío que menciona Virno se asemeja al desplazamiento que produce la producción secundaria de sentido a la que hacía referencia Michel de Certeau en *La invención de lo cotidiano*.³ Se puede establecer un paralelismo entre los abismos que existen entre la regla (de juego lingüístico en el caso de Virno) y su aplicación y entre los objetos, situaciones y entornos cotidianos (en el caso de Certeau) y el uso que hacemos de ellos. Al igual que la acción innovadora se sitúa en ese giro inesperado que toma la conversación utilizando el amplio margen que la aplicación de la regla ofrece, la producción secundaria de sentido, como la llama Certeau, se genera en un uso desviado, distinto del usual que se espera y que está tácitamente prescrito⁴. Se trata de un paso sigiloso que da en cada momento en el que el usuario manipula el objeto de la vida cotidiana (o, en otro orden de cosas, cuando se comporta frente a situaciones cotidianas) de una manera que sea visible la producción de una imagen distinta a la que se ha sedimentado a lo largo del tiempo para ese particular objeto o para tal situación concreta. Se trataría, para Certeau, en definitiva, de investigar la forma en la que las leyes y las representaciones impuestas por el orden dominante se ven corroídas poco a poco por medio de esas acciones innovadoras, de esas prácticas subversivas que constituyen la adopción e interpretación de los signos y narraciones dominantes al ser interiorizados, es decir, incorporados y por ello asimilados e interpretados no de acuerdo a las lógicas dominantes, sino a parámetros propios relacionados con la subjetividad individual y que conducen a una desviación y a la producción secundaria de sentido a la que he hecho

³ Michel de Certeau, *La invención de lo cotidiano I. Artes de hacer*, México, Universidad Iberoamericana / Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de occidente, 2000.

⁴ No obstante, varias diferencias fundamentales persisten entre ambas aproximaciones a la creatividad en un sentido político; la diferencia frente a la acción innovadora sobre la que reflexiona Virno se basa en que en el caso de Certeau, la creatividad surge de la acción de subjetivar el mundo y proyectar en el entorno normativizado los fragmentos de una lógica personal e individual; como resultado, surge una acción creativa, que no sigue los principios impuestos y asentados, tal y como sucede en la acción innovadora de Virno; pero mientras que el sujeto de Certeau puede ser consciente de su acción (y ahí reside su responsabilidad política de subversión microbiana), el contador del chiste, el revolucionario, no es plenamente consciente de la innovación que sugiere: está tan exhausto por la ocurrencia que necesita un tercero para conocer el alcance del impacto de su acción.



referencia; en definitiva, se trata de una actividad de reapropiación subjetiva del mundo, una cierta forma de disidencia dentro del universo de las conductas controladas. *Time Wasters* revela un uso secundario de las señales de tráfico, una forma alternativa de relacionarse con ellas; propone acciones insertas en la vida cotidiana que consiguen escapar a las cuadrículas esperadas de comportamientos y usos; estos pequeños juegos con el sistema de regulación vial se podrían llamar, utilizando la terminología de Certeau, una táctica social, una actividad subversiva que se juega en los intersticios entre lo esperado y lo novedoso, entre una norma y su desviación de acuerdo a una lógica personal y profundamente lúdica.

El error

Otra forma posible de nombrar la desviación es el error. De hecho, etimológicamente, tanto *errar* como *error* ya estaban vinculados en el término *errare*, que designaba tanto vagar como equivocarse, desviarse. El error se entiende entonces como un extravío, una forma de caminar incoherente (respecto a una lógica, pero coherentemente respecto a otra posible). Un pequeño detalle en los vídeos hace referencia a esta ambigüedad de sentido y a esta relación íntima entre errar y desviarse: varios de los vídeos que tienen lugar en la calle comienzan con un paseo cámara en mano que se acerca a una señal o a un objeto; este error sería tanto el físico real de Amaia, como el error en la interpretación de las señales, de acuerdo a una lógica distinta de la establecida (como por ejemplo el hecho de que las señales sólo se deban tener en cuenta como conductor de un vehículo y nunca como peatón en la calle y en función de parámetros como forma de la señal, similitudes con otros objetos como una pelota, etc.). Cuando estas realidades no se encuentran en un paseo, los otros vídeos (grabados en la sala de espera de un aeropuerto o en la ventana de una habitación de hotel) tienen mucho que ver igualmente con el azar de lo encontrado, con esa misma gratuidad de lo encontrado en un momento de distracción en el que los pensamientos vagaban, erraban de la misma manera que lo hacía el cuerpo en la calle. De hecho, el título de la serie de grabaciones (*Time Wasters*) está íntimamente relacionado con las premisas de la deriva: el vagabundeo, el perder el tiempo mirando a los bordes del camino en



lugar de hacerlo de frente hacia la meta prevista; un error que permite un estado de atención a otras lógicas distintas aparte de las previstas. En estos vídeos se trata de un *errabundeo* del mirar que produce un desvío en las cosas que mira y detecta con la cámara: las señales de tráfico pasan a ser partituras coreográficas para la cámara, prescribiendo el movimiento y comportamiento del mundo en la imagen de vídeo. Se trata de una desviación en el plano del objeto que ha sido producido por una desviación del camino, un *errabundeo* en la acción de mirar al objeto.

Esa desviación o error no pasa en absoluto inadvertida, sino que destaca, como acción innovadora, con una luminosidad frente al aspecto apagado, gris y previsible de la redundancia universal de las acciones cotidianas. Y es precisamente este error, esta desviación maravillosa y sorprendente la que despierta la consciencia de la potencia humana. Una cita de Goethe descubre las capacidades escondidas en el gesto errado, el acontecimiento accidental: "La verdad nos obliga a reconocer nuestros límites, mientras que el error nos aleja haciéndonos creer que al menos en una dimensión no tenemos límite alguno"⁵. Es precisamente el error el que permite que haya una conexión (o cortocircuito) entre planos de realidad alejados que en principio se piensan incompatibles, pero que en su conjunción revelan mundos inesperadamente ricos. Frente a lo previsible de lo real y lo usual, esa desviación, y con ella el nuevo mundo que el error introduce, se presenta como una emancipación provisional frente a la lógica de la verdad establecida que se ha sedimentado en la cotidianidad; el error introduce esa fantasía excitante de la posibilidad de otros universos que respondan a lógicas distintas.

El sistema

Pero los vídeos de Amaia Urra no presentan tan sólo un momento en el que el error se produce, un incidente, un accidente irrepetible, sino que a partir de la desviación se crea un sistema, es decir, un mundo coherente. La desviación pasa a

⁵ Johann Wolfgang Goethe, citado en Abraham Moles, *La creación científica*, Madrid, Taurus, 1986, p. 118.



constituir una lógica propia, que en estos vídeos se traduce en una previsión del trayecto que se desarrolla desde el momento de la desviación. Lo que comienza como algo sorprendente, la señal que advierte del peligro de niños cruzando la calzada volcándose sobre su lado izquierdo para deslizarse por el siguiente margen del plano, se transforma en un movimiento que se repite en cada esquina hasta volver después de tres recorridos por los bordes del plano hasta la posición original. Ese movimiento sigue una lógica implacable, una ley inapelable que se lleva a cabo hasta el final, hasta sus últimas consecuencias, y que, por ello, permite que creamos en ella, ya que crea una evidencia de un modo de funcionar y de una lógica que en un primer momento parecía errónea o desviada. Lo sistemático de los vídeos crea solidez a partir de una inconsistencia, de una lógica que creemos inconsistente, pero que se afirma en su funcionamiento exacto sin sobresaltos ni azares y que pasa de constituir un error a un mundo completo, a una ciencia hecha, un edificio sólido.

Esta sistematicidad, el hecho de que, por ejemplo, la señal de "atención niños" repita su proceso de deslizamiento por los márgenes del plano tumbándose en cada esquina, no sólo está relacionado con la construcción de un universo sistemático, sino que también implica un tipo de recepción que está íntimamente vinculada a los principios que articularon a esta investigación: esta sistematicidad conlleva en el plano de la recepción una cierta distracción receptiva, una atención flotante; una vez que las reglas del juego se han entendido, lo que queda es una maravillosa espera para el cumplimiento de lo ya previsto; se trata de disfrutar de lo que ya sabemos que va a ocurrir, una especie de espera del final feliz en términos no narrativos, un final que es constatación de la creación y existencia de un mundo autárquico, que fabrica sus propias dimensiones y sus propios límites, los objetos que pueblan el mundo y sus relaciones. La sistematicidad de *Time Wasters* genera una perfecta transparencia (en el desarrollo previsto) en la opacidad misma causada por consistir en un juego formal, en la superficialidad y ausencia de trascendencia del juego. El tiempo, una vez entendidas las reglas, es un tiempo en principio perdido e ineficaz, puesto que ya no tiene otra meta más que el disfrute de la consecución y cumplimiento perfecto de un engranaje de reglas. La atención



durante este tiempo, ese tipo particular de distracción, actualiza en el espectador esa atención soñadora que posiblemente fue la mirada de la autora al fabricar estos vídeos, una mirada periférica, entretenida, de ensueño, que se tiene en los tiempos muertos, en los ratos de espera en una sala de aeropuerto o en la terraza de un café, viendo pasar a los transeúntes.

Las reglas del juego

No obstante, esto no implica que estos sistemas de reglas constituyan la imposición de un mundo lógico, sino que más bien brindan la posibilidad de generar comportamientos lúdicos a través de sistemas: jugar con lo que aparece ante la mirada. Como todo juego, los vídeos acaban cuando las reglas de funcionamiento se han probado, la repetición ha sido suficiente y se han explorado los límites que la práctica ofrece. Una vez que el desarrollo mecánico imperturbable del engranaje ha completado su recorrido, que el universo tautológico propuesto se ha cerrado, el vídeo se acaba.

Ante el desbordamiento de signos y sistemas en la cotidianidad, Urra despliega dos estrategias: la primera, comentada hasta ahora, que consiste en una malinterpretación del código que las señales plantean, un uso desviado de esos signos de acuerdo a una lógica propia, una tergiversación de la comunicación. La otra actividad que Amaia despliega en *Time Wasters* consiste en la creación de otros sistemas de comportamiento y de funcionamiento⁶: no se basan en la existencia de un sistema de lenguaje previo y en su tergiversación atendiendo a otros parámetros distintos de los usuales, sino que reorganizan elementos del entorno (que no constituyen ningún sistema por sí mismos), si bien de acuerdo a una lógica lúdica similar a la de la desviación y el juego que ya se ha expuesto. Veamos cómo funcionan otros dos vídeos.

⁶ Estos vídeos fueron creados durante el proceso de investigación que condujo a su pieza *La cosa* (2010), en la que esta cuestión de la convencionalidad y arbitrariedad de los códigos y los sistemas constituye el tema central, de forma que la pieza abarca el trabajo con diversos tipos de organización y sistemas: alfabético, numérico, así como muchos juegos de lenguaje como, por ejemplo, palabras encadenadas.



El plano muestra el peaje de una autopista; se ven de frente varias casetas de cobro y sus correspondientes barras que prohíben o permiten el paso a los vehículos. La regla que descubrimos a lo largo del vídeo consiste en que a cada barra que se alza le corresponde un giro de la cámara de 45° hacia la derecha; cada vez que una baja, 45° hacia la izquierda.



La cámara se asoma a una ventana, frente a un paisaje de rascacielos grises, que en lo sucesivo librarán un combate contra ella: moviendo la cámara, Amaia Urrea crea la sensación de que los rascacielos que aparecen en el plano *golpean* los límites del plano; cuando los impactos son demasiado fuertes, consiguen que la cámara caiga.





Yo percibo

Volviendo a la similitud establecida entre el chiste y la desviación del sentido que se produce en los vídeos de *Time Wasters* (o a la que hace referencia en sus escritos Michel de Certeau), Virno explica que un parámetro fundamental de toda acción innovadora es la presencia de otra persona no implicada en la acción, un observador distante, un testigo que comprenda la situación y la innovación que supone la acción⁷; sin ese testigo, sería imposible conocer el éxito o fracaso del chiste, la significación y alcance de la acción innovadora. De una manera similar, las acciones microbianas que tienen lugar en las fisuras del orden establecido, esa infinidad de actividades individuales en principio intrascendentes, anónimas -a veces inclusive ciegas- que ocurren en la sorda cotidianidad necesitan, para tener un impacto, de algún testigo en el momento en el que ocurren, de una mirada atenta a los resultados y señales que la acción ha dejado para reinterpretarlos, reconstruirlos y darles un sentido. No se trata de la visibilidad de un héroe que rompe con las convenciones, sino de múltiples acciones mínimas, pequeños desvíos que van erosionando las formas de hacer y cuyos resultados no son inmediatos (la carcajada del chiste), sino que se producen paulatinamente, en el nivel de lo cotidiano o inclusive de lo infraordinario, ya que, en gran medida, estos cambios ocurren sobre todo en la conciencia del que se relaciona con el mundo, siendo sus acciones meros resultados de los procesos de subjetivación. La acción innovadora que estas prácticas generan no sucede de manera repentina, sino más bien poco a poco; no por medio de la intervención de una persona, sino de la actividad constante y mínima de muchos.

Considero que los vídeos de *Time Wasters* exponen este tipo de percepción subjetiva del mundo que es, en tanto que individual y sujeta a parámetros propios de percepción y enjuiciamiento, subversiva. En este sentido, estos vídeos no están regidos por una lógica del *yo pienso*, ni tampoco por una lógica del *yo expreso*, sino sobre todo a una lógica del *yo percibo*: en estos vídeos, Amaia Urra expone su forma de mirar el mundo (y por ello de transformarlo y socavarlo poco a poco,

⁷ Cfr. Virno, op. cit., p. 17-23.



como quizá apuntaría Michel de Certeau). Este *yo percibo* se hace visible y público, se comparte mediante el movimiento: gracias a la mediación del cuerpo y a las reglas que rigen su comportamiento. El movimiento corporal remite en esta pieza a dos dimensiones. Por un lado, las actividades que podríamos llamar coreográficas, y que están sometidas a las reglas de funcionamiento que Amaia va creando: girar 45° en función del movimiento de la barra de un peaje o en función de los vehículos del aeropuerto que entren o salgan del plano. Se trata un movimiento sujeto a reglas y, por ello, coreografiado. Por otro lado, mediante movimientos leves que denotan una cierta inseguridad: el temblor del pulso y otras pequeñas sacudidas involuntarias (que voluntariamente forman parte de los vídeos) señalan la presencia de un cuerpo como origen de la imagen generada y del mundo subjetivado que presenta la cámara. La imagen no es una entidad independiente, abstraída de su origen; no se genera de forma maquinal, sino que siempre hay un cuerpo detrás que maneja la cámara y crea la imagen; se trata, por tanto, de un cuerpo que es capaz de situar al espectador en una mirada ajena, *otra*. Esta identificación se produce especialmente en los errores, momentos esenciales que conforman el universo de estos vídeos: fugazmente el espectador encuentra en los vídeos momentos de equivocaciones, cuando la cámara gira y no debía haberlo hecho o cuando se perciben gestos de inseguridad atenta: en el plano se ve un ligero movimiento que intención de mover la cámara, que finalmente no se realiza por ser una falsa alarma (la barra de peaje finalmente no se alza, por ejemplo). Estas pequeñas equivocaciones, lejos de constituir momentos desechables, suponen sobre todo el indicio, una vez más, de que no es un sistema independiente el que maneja la cámara, sino que se trata siempre de una subjetividad observando el mundo e interaccionando con él.

Este tipo de movimiento revela un interés en el cuerpo en relación a la cámara que está alejado de la imagen antropomórfica y sus significaciones y que en cambio se centra en denotar una conciencia lúdica en relación con el entorno. No se trata, por lo tanto, de construir una imagen exacta del mundo, que no admita la incertidumbre, en la que el cuerpo aparece normalizado, intercambiable y reemplazable por aparatos, en la que éste juega un papel abstracto o desaparece



completamente. Los movimientos de duda en estos vídeos, los temblores propios de la cámara en mano no son una contingencia práctica, sino la garantía del mundo como representación de la percepción de la autora; son vídeos que despliegan una perspectiva fenomenológica. Precisamente, el cuerpo, con su movimiento imperfecto, su forma de sentir y percibir, es el que otorga sentido al mundo alrededor; y le da sentido en tanto inicia el despliegue de una lógica personal. La cámara en estos vídeos no es un mero medio para una observación clínica, sino que el cuerpo se interpone y mediante su movimiento instaure las reglas para observar e interpretar el entorno. Se trata de un cuerpo que no se sitúa entre delante de la cámara, sino detrás de ella, y que se hace visible a través de ella, como su eje. La cámara se emplaza en el cuerpo y se convierte en el soporte de una lógica personal de percepción e interpretación del mundo. Como se mencionó al principio, en estos vídeos no aparecen cuerpos humanos en el plano; pero están completamente presentes a través de la cámara.

Lo cotidiano

Estos vídeos, como los trabajos de tantos otros creadores dedicados a lo cotidiano, no fabrican una poesía, sino que la encuentran en lo real; la belleza de estos vídeos no reside en un montaje o una fabricación más o menos virtuosa del producto (de hecho, los vídeos son todos plano-secuencia y sólo se les ha añadido sonidos leves que remiten a juegos de ordenador y a máquinas recreativas), sino en la forma de observar y percibir la realidad que ofrecen, en una realidad compartida con el espectador. Se trata de mundos que se organizan a partir de los medios más pobres y los materiales más banales. Esta pieza se instala plenamente en el mundo de lo pasado por alto: "Pertenece a la insignificancia, y lo insignificante no tiene verdad, ni realidad, ni secreto"⁸, pero que quizá por eso sea el mundo de toda significación, de la que la conciencia crea y proyecta plenamente.

⁸ Maurice Blanchot, "Everyday speech" en Stephen Johnstone (ed.) *The everyday*, Cambridge, White Chapel and MIT Press, 2008 p. 23.



Se trata de toda una poética del percibir, de pararse a observar las cosas en ese reino de lo infraordinario que Perec estudió obsesivamente. Estos vídeos muestran precisamente el pequeño acontecimiento en mitad de la opacidad de lo real; ofrecen una respuesta a la pregunta "Qué hacemos cuando no hacemos nada, qué oímos cuando no oímos nada, qué pasa cuando no pasa nada?"⁹. Cuando los héroes y los acontecimientos espectaculares han desalojado, esto es lo que queda: queda espacio para ese *no pasar nada*, que está lleno de poéticas individuales de percepción, de mundos proyectados y de juegos que se juegan a lo largo de un paseo, de mundos que para muchos, frente al acontecimiento, constituyen verdaderamente lo real y esencial. Ahí reside un potencial transformador de lo cotidiano, el lugar donde la gente ordinaria usa y transforma creativamente el mundo que se encuentra alrededor.

Este arte de lo cotidiano, es tan sólo una forma modesta de prestar atención y de estar dispuesto al juego. Tanto en la recepción de los vídeos, esa distracción atenta, como en su elaboración a partir de una atención flotante, el tiempo en el que se vive y se genera no es el de la eficacia y lo productivo, sino el de la deriva, el deambular como actividad laboriosa, inclusive sin tener en mente una conclusión previsible, una meta prevista. No es el tiempo de una producción eficaz, sino el de la invitación al juego. Se trata de una reivindicación del tiempo perdido. *Time Wasters*.

victoria.perez.royo@arte-a.org

Abstract:

In this paper I proceed to a deep analysis of the series of videos *Time Wasters* by the Spanish choreographer Amaia Urra, mainly with the help of the theories on innovative action by Paolo Virno and on the secondary production of everyday objects by Michel de Certeau. My aim is to explore a poetics of everyday life in the arts, which in this particular case is founded on the relationship of body and videocamera, as well as on a playful communication with its surroundings, which generates various playing systems which are shared with the audience through movement.

Palabras clave: danza, coreografía, videoarte, Urra, *Time Wasters*.

Key words: dance, choreography, video art, Urra, *Time Wasters*.

⁹ Paul Virilio "On Georges Perec", en *ibíd.*, p. 109.