

Imágenes señuelos. Estrategias narrativas en torno al fake y la exposición

Decoy images. Narrative strategies around the fake and the exhibition

Alberto Cajigal García

a.caji30@uma.es

Breve bio autor: Graduado en Bellas Artes por la Universidad de Málaga (2020), donde también cursó el Máster en Producción Artística Interdisciplinar. En 2021 inauguró su primera exposición individual *Guía de Montaje*, en la Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de Málaga. Actualmente se encuentra realizando el doctorando en la Facultad de Bellas Artes de Málaga.

How to cite: Cajigal García, A. (2024). Imágenes señuelos. Estrategias narrativas en torno al fake y la exposición. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniaav 2024. Valencia, 3-5 julio 2024.* <https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18298>

Resumen

El hallazgo en una sala expositiva de señales de «zona videovigilada», pero la ausencia de toda cámara o dispositivo que vigile, sirve como punto de partida de esta investigación artística en curso, cuyo tema central: la exposición y las falsas representaciones, nos sirve para generar estrategias narrativas que suspendan, y cuestionen, la naturaleza hiper visible y escaparartista de las imágenes. Para ello, esta propuesta interdisciplinar, articulada principalmente a través de la video instalación, la escultura y la fotografía, despliega una serie de estrategias que abarcan: desde el *fake* o la asunción de distintos códigos de representación en muchas ocasiones extra artísticos como, por ejemplo, el monitoreo y las grabaciones de los CCTV, o la fotografía documental; hasta la metaficción, y la utilización de estructuras narrativas centradas en la negación o irresolución de acontecimientos, construidas temáticamente sobre lo banal, anodino y absurdo que acontece en los tiempos y espacios cotidianos. En este punto, aprovechamos para repensar cuestiones propias del medio audiovisual como el montaje y la teatralización, abordándolo desde la vinculación de los proyectos con los espacios en los que se exhibe o muestra.

De esta manera, a través del juego y el humor, pretendemos reflexionar sobre la condición de hipervisibilidad y sobreexposición que caracteriza a la producción de imágenes actuales, dónde todo puede ser monitorizado, vigilado y exhibido. Y lo hacemos a partir de la tensión entre la imagen documental y la ficción, y de la irresolución de una expectativa o desenlace.

Palabras clave: *Exposición Fake Narración Metaficción Documental CCTV.*

Abstract

The discovery in an exhibition room of signs of a 'video surveillance zone', but the absence of any camera or surveillance device, serves as the starting point for this ongoing artistic research, whose central theme: the exhibition and false representations, serves to generate narrative strategies that suspend and question the hyper-visible and window-dressing nature of images. To this end, this interdisciplinary proposal, articulated mainly through video installation, sculpture and photography, deploys a series of strategies that range from the fake or the assumption of different codes of representation, often extra-artistic, such as, for example, CCTV monitoring and recordings, or documentary photography, to metafiction, and the use of narrative structures centred on the

negation or irresolution of events, thematically constructed on the banal, anodyne and absurd that occurs in everyday times and spaces. At this point, we take the opportunity to rethink issues inherent to the audiovisual medium such as montage and theatricalisation, approaching it from the link between the projects and the spaces in which they are exhibited or shown.

In this way, through play and humour, we intend to reflect on the condition of hypervisibility and overexposure that characterises the production of images today, where everything can be monitored, watched and exhibited. And we do so on the basis of the tension between the documentary image and fiction, and the irresolution of an expectation or outcome.

Keywords: Exhibition Fake Narrative Metafiction Documentary CCTV.

INTRODUCCIÓN

La pieza con la que surge esta investigación se trata de la vídeo instalación *Personal Permanentemente Supervisado*, o *PPS* (2023), una pieza *site specific* realizada para la exposición colectiva *Total Loss*¹ (2023), en la sala de exposiciones de la facultad de Bellas Artes de Málaga, y enmarcada en el congreso internacional *Sculpture Network*.

PPS nace de la ficción de un vacío. La presencia de señales de «zona videovigilada» en el espacio expositivo, pero la ausencia de cámaras, es el punto de partida de esta intervención, la cual se manifiesta como un falso puesto de vigilancia y CCTV que, desde el humor, imagina lo que hipotéticamente estas cámaras grabarían de existir. Su instalación se localiza en un armario ya existente que oculta y revela una de estas señales, y que se ubica al final del recorrido, en un rincón escondido y limítrofe entre la sala, la salida de emergencia, y la entrada al almacén. La pieza se inscribe, por tanto, en un marco artístico y conceptual vinculado a la utilización de estrategias y temas como: la vigilancia, lo visible y oculto; las tácticas de *des-apariencia*, *veroficción* o *fake* (Marzo, 2018); el montaje y el tiempo. Y todas ellas vertebradas a través de la utilización de los códigos visuales de los CCTV.

Por tanto, el objetivo de esta investigación es reflexionar, desde el juego y el humor, sobre la noción de visibilidad y transparencia, construida en concreto desde las imágenes de vídeo vigilancia en un contexto como la exposición artística. Y para ello, esta reflexión se articula principalmente a través del *fake* y el montaje audiovisual, el cual, a través de la apropiación de estos códigos visuales, convierte estas imágenes en trampas o señuelos, que interrumpe y tensionan la naturaleza documental y ficticia de las imágenes y el espacio representado.

¹ Enlace audiovisual al proyecto: https://youtu.be/3t_D83ZtypU?si=JKIPPL_0nVKCJi26



Figura 1. Vista de *Personal Permanentemente Supervisado* (2023). Elaboración propia



Figura 2 y 3. Vista de una de las señales de zona videovigilada. Al fondo, *Personal Permanentemente Supervisado* (2023). Elaboración propia

CONTEXTO

En *Playtime* (1969) de Jacques Tati, el personaje del señor Hulot es invitado por un antiguo conocido a su apartamento, en un edificio de grandes ventanales. El número de su piso es el 1º, lo que hace perfectamente visible su salón desde la calle. Sin sonido, estos personajes se colocan tras este gran escaparate y, como mimos, realizan toda clase de acciones, gestos, conversaciones, mientras los transeúntes y coches pasan por delante.

Este gag, y metáfora de Tati, se convierte en ejemplo para reflexionar sobre la sobreabundancia de la exhibición contemporánea, un exceso de luz que quema y sobreexpone el tejido representado. Esta cuestión es compartida y estudiada por autores como Miguel Ángel Hernández, quién las expone precisamente en su libro *El Arte a contratiempo* (2020), en concreto, en los capítulos *Historia, ficción y verosimilitud* y *El tiempo de la fuga*. Sin embargo, aunque el autor expone en un primer marco contextual relacionado con el tiempo y los modos de evasión de los individuos, pronto entendemos el papel que juega *lo visible* a la hora de desplegar estrategias

artísticas que formulen métodos de escapar de esta prisión transparente, resaltando en especial autores que trabajan con la ocultación: “el mundo, por medio de la extensión de la técnica a todos los ámbitos de lo cotidiano, se hace transparente, y nace entonces la ilusión de que no hay nada oculto, que no hay nada por descubrir.” (Hernández, 2020, p. 172).

Podríamos, entonces, dividir dos líneas y estrategias principales que han nutrido al proyecto:

La primera de estas líneas estaría relacionada directamente con la generación de estas trampas o imágenes señuelos, que posibilitan la infiltración de la obra en estructuras no artísticas. Algunas de estas estrategias, como la desaparición, el camuflaje o la mimetización tratadas en el video ensayo *Cómo desaparecer* (2018) de Ingrid Guardiola, y perteneciente al laboratorio *Soy Cámara Online* del CCCB, en el que participan Lúa Coderch y Jorge Luis Marzo. No obstante, estas líneas se nutren más concretamente de las estrategias en torno al *fake* y la *veroficción* desarrolladas por Jorge Luis Marzo en *La competencia de lo falso* (2018). Un ejemplo de estas estrategias de *fake* es desplegado por la artista Isabel en su proyecto *Wallapop* (2018) de la artista Isabel Rosado. Este trabajo en concreto es interesante por la relectura que hace de las escenificaciones y estrategias de archivo de Thomas Demand. Sin embargo, la diferencia estriba en que Rosado inserta estas fotografías de maquetas de mobiliario en el espacio expositivo de Wallapop, apropiándose un lenguaje propio de las imágenes que se realizan en esta app de segunda mano, con todos sus fallos técnicos. La consecuencia es un corto circuito para el comprador que lo ve, que convencido de la veracidad, se da de bruces con la ficha técnica o medidas del mueble en cuestión.

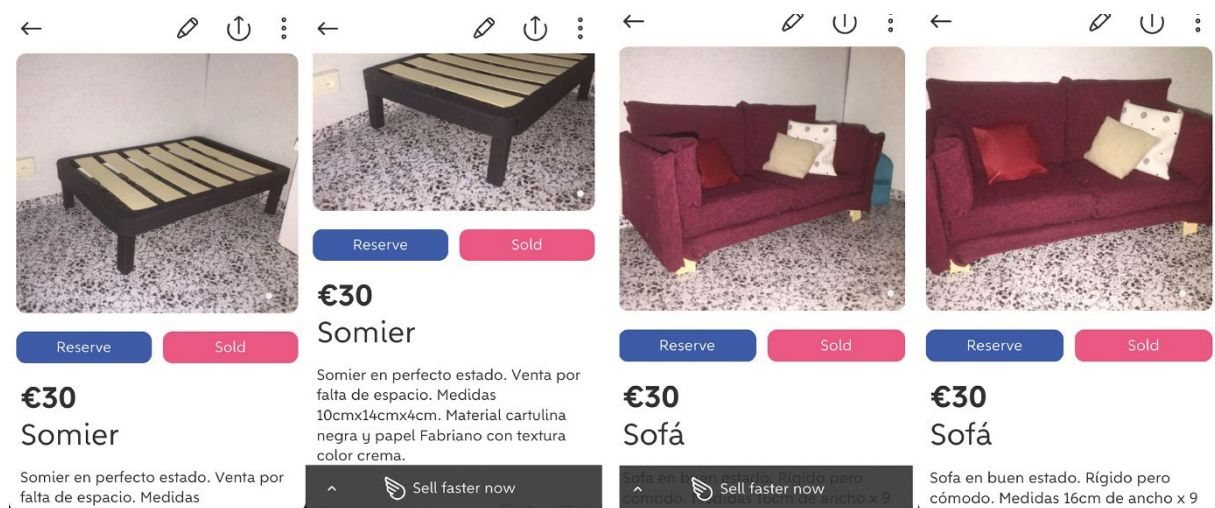


Figura 4. Capturas de pantalla de Wallapop (2018) de la artista Isabel Rosado. Fuente: cortesía de la artista.

La segunda, relativa a lo visible y lo oculto, está muy presente en la obra de Luis Bisbe, el cual la aborda, además, desde la continua intervención del espacio expositivo. En la obra *desconcretator* (2011) el artista practica un agujero/marco en una de las paredes del espacio expositivo. A lo que se accede, sin embargo, no esa la presuntuosidad escenificada como de la que se mofa Tati, sino a la cara que permanece oculta y dejando ver los útiles de montaje, el cuadro de luz, las escaleras y carteles que subyacen tras el muro, y que, además, están animados mediante una proyección. Una operación similar conforma la obra *exteriorismo* (2008), en la que precisamente Bisbe invierte la función de la sala de exposiciones y una caseta de vigilancia, colocando las ventanas de la caseta en las paredes de la sala, y tapiando las de la caseta con los recortes de pared. En este sentido, es interesante lo que el escritor Luis Francisco Pérez dice de la obra de Bisbe, definiéndola como “un conjunto de falsas representaciones” donde “esa falsedad, vale significarla, o salvarla, como la única verdad en sí misma” (Pérez, 2003, p. 17)

PSS se ubica entonces en una posición que se nutre y relaciona con ambas estrategias; por un lado, en palabras del propio Marzo “la práctica del parasitismo como la infiltración, asumiendo los códigos de percepción y sentido asignados al contexto elegido” (Marzo, 2018, p. 159) lo que le permite participar del *fake* de la señalética asumiendo los códigos de representación de los CCTV. Y, por otro lado, mediante el montaje y las estructuras narrativas, despliegan, según Andrea Soto, “formas de inteligibilidad”, es decir “modelos que impliquen y asuman la confusión de fronteras y que elaboren reagenciamientos materiales de los signos y las imágenes [...]” (Soto Calderón, 2022, p. 118)

DESARROLLO

1. Metodologías

PSS está emplazada al fondo de la sala, incrustado en un armario ya existente que oculta una de estas señales, y alejado de lo que el espectador percibe en la sala a primera vista. La manera de acceder a ella es recorriendo un cable que serpentea por el espacio, saliendo desde la pared del almacén hasta alcanzar la instalación. Solo el espectador curioso que haya seguido el sendero se encontrara con la monitorización de las obras, en forma de videoinstalación, compuesto de 5 monitores, cuyos vídeos de distinta duración (programados por *raspberrys*) se reproducen en bucle. A su vez, tres de los cinco vídeos están divididos en distintas escenas que se interrelacionan, y que cambian y alternan, con otras dentro del mismo plano. La estructura de visualización sigue el orden de recorrido del propio espacio: desde la entrada de la sala, mostrando la misma; hasta la entrada del almacén y su interior.

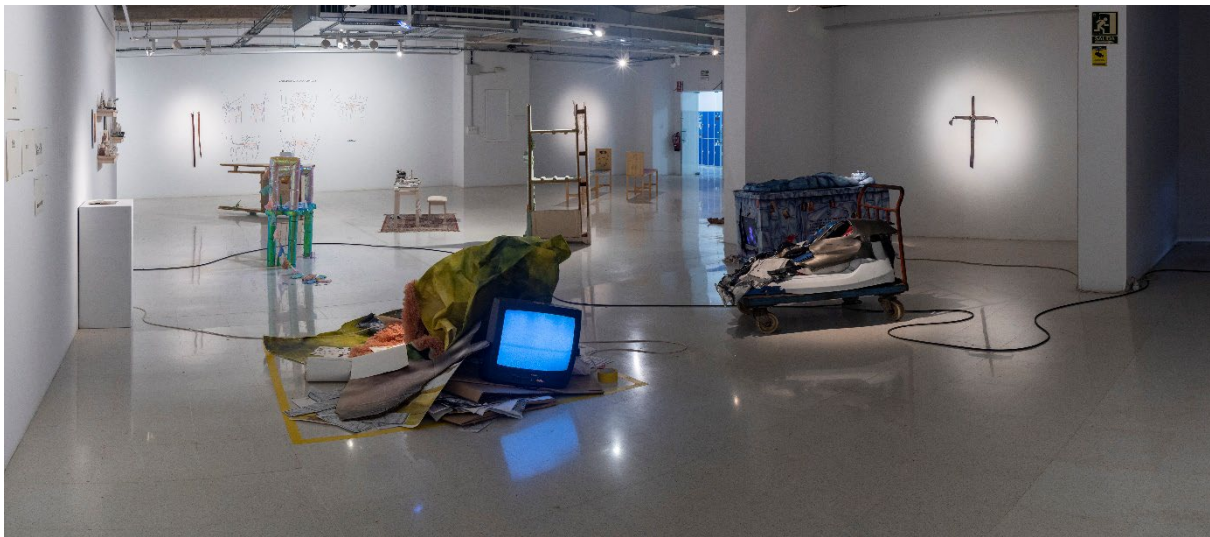


Figura 5. Vista de *Total Loss* (2023). El cable serpentea hasta llegar a la pieza. Elaboración propia

Dentro de esta escenificación, el montaje audiovisual propone una continua simultaneidad e interrelación de tiempos. Si bien existe una continuidad y correlación entre las escenas, similar a la obra *New Book* (1975) de Zbigniew Rybczyński, la duración de los vídeos - al ser distinta, y estar en bucle- ofrece siempre un montaje cambiante en el que las escenas se interrelacionan de distinta forma, un recurso que lo aproxima más al montaje más caótico de la videoinstalación *Zapping Zone* (1990) de Chris Marker. Esto genera que, por sutil que sea el cambio, el espectador que acude por la mañana a la sala no ve el mismo montaje que el que acude por la tarde.

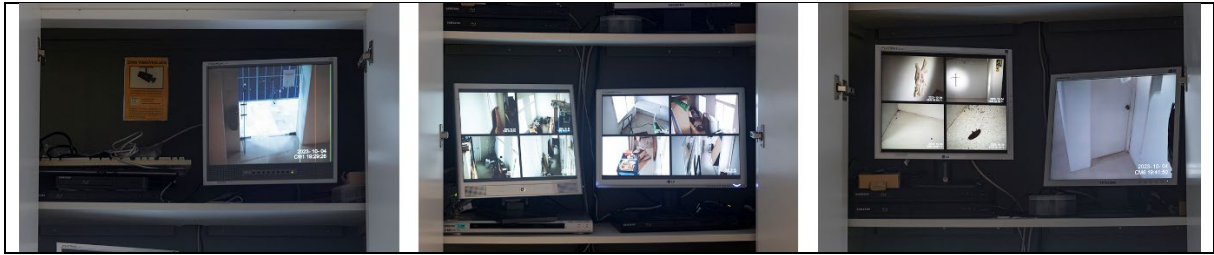


Figura 6. Vista de los monitores de PPS (2023), y su división por pantallas. Elaboración propia.

2. Simultaneidad y CCTV

El eje sobre el que pivota y se ramifican el resto de estrategias de PPS parte de su condición de CCTV (o circuito cerrado), y de los códigos de representación que desplazan a la vídeo instalación. Y este desplazamiento se ve, a su vez, formado por dos cuestiones que se relacionan: por un lado, la vigilancia, previamente establecida por la señalética de la sala, y cuya naturaleza visual puede manifestarse bajo la forma de archivo o registro; y, por otro lado, la convección técnica de que, en el CCTV, la señal y la imagen se retroalimentan “en directo”, lo que produce un continuo juego de acción-reacción.

La naturaleza en directo de los CCV se ejemplifica bien en trabajos clásicos de Dan Graham como *Present Continuous Past(s)* o *Time Delay Room* (1974). Esta última pieza es más significativa para nuestra investigación por el juego entre dos espacios y, en especial, por la noción de *delay* (cuestión también importante en PPS), al quedar los espectadores atrapados en un contaste flujo de observación sin saber que las imágenes que ven en directo tienen un retardo de 8 segundos.

En contraste, Harun Farocki se sirve de las imágenes de las cámaras de vigilancia, pero no utiliza el CCTV como un medio. Su estrategia es puramente apropiacionista, al utilizar el registro y el archivo como metraje que yuxtaponer y relacionar con otras imágenes. Entre sus múltiples trabajos con las imágenes de los CCTV nos interesa *Deep Play* (2007). Teniendo la final de la copa del mundo de futbol de 2006 como tema central, Farocki crea una instalación multipantalla, con material y archivo heterogéneo de distintas procedencias y códigos de representación, lo que ressignifica cómo este evento y acontecimiento es percibido, experimentado, y representando. De entre todos estos canales, nos interesa concretamente aquellos en los que el artista utiliza el metraje de las cámaras de seguridad del estadio, en los que se ve sus pasillos, los límites con la calle y sus transeúntes; pero también la grabación que realiza del atardecer sobre el propio estadio. Al montar todas estas imágenes cotidianas se produce una tensión donde el acontecimiento principal y extraordinario: el partido, se convierte en un trasfondo de otros aconteceres de naturaleza mucho más ordinaria, que acaban conformando una particular heterocronía.

PPS podría situarse entonces desde una posición que se nutre de ambas estrategias. Por un lado, juega al *falso directo*, que ficciona la retransmisión en vivo de la sala y el almacén a través de sus códigos y ubicación, la cual hace imposible verificar que lo que se está viendo es real sin abandonar el puesto. Pero, por otro lado, también lo hace como falso registro o documento de un tiempo concreto, en el que enfrenta en un mismo montaje multipantalla las imágenes de la inauguración desde tomas de rincones de la sala, de las obras, del almacén y otros intrusos.

3. Ubicación, ficción y camuflaje

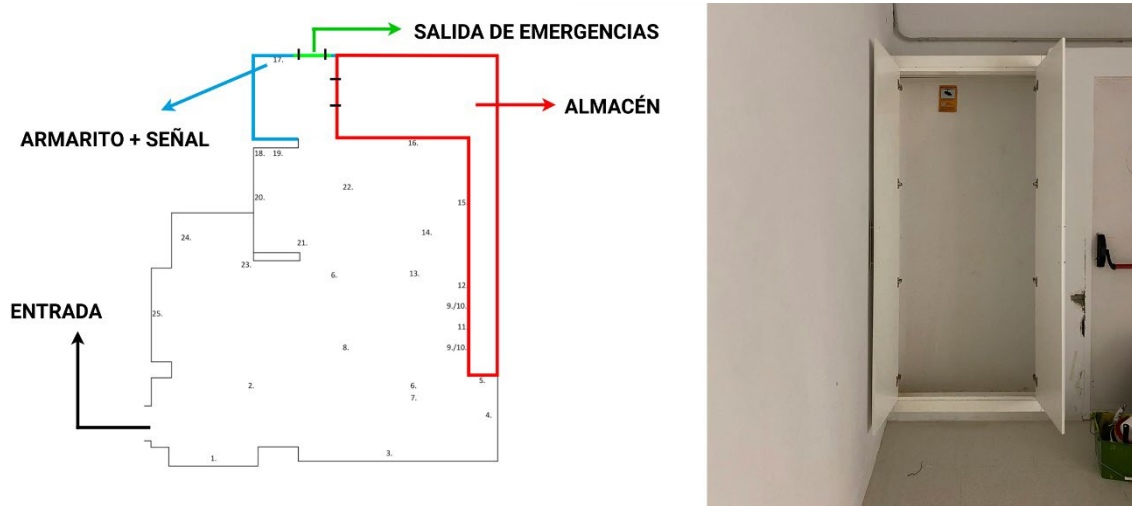


Figura 7. Plano de la sala y ubicación de la pieza. Figura 7. Vista del armario que ocultaba una de estas señales. Elaboración propia

Esta falsificación se ve reforzada por las grabaciones, realizadas con una cámara digital antigua de principios de los 2000s. La factura visual que produce este dispositivo es muy similar al de las cámaras de vigilancia conocidas, cuyos modelos actuales precisan de aún más definición en sus tomas. En este sentido, la fragilidad, debilidad y pobreza técnica de la imagen era un requisito indispensable de este desplazamiento, puesto que no solo se trataba de asumir estos códigos visuales, sino también generar, en palabras de la propia Steyerl a propósito de la imagen pobre dice que funciona como un “señuelo, una trampa, un indicio o un recuerdo de su anterior naturaleza visual” (Steyerl, 2018, p. 34). Este pensamiento coincide con otro enunciado por Miguel Ángel Hernández, el cual, citando a Andrés Hispano, complementa bien esta tesis de la imagen pobre, al decir que “en la era de la imagen hipertecnologizada, las imágenes de vigilancia, de los teléfonos móviles o de nuestros vídeos domésticos son las que rigen el criterio de verdad” (Hernández, 2020, p. 90) Una de las consecuencias, precisamente de esta utilización, son los *glitches* que se pueden apreciar en ciertos momentos, relativos a la corrupción de algunos de los vídeos grabados y mantenidos en el metraje como modo de evidenciar no solo la debilidad técnica de las imágenes, sino de evidenciar la propia representación y “el carácter ficticio del enunciado” (Marzo, 2018, p. 158)



Figura 8. Frames del interior del almacén. Figura 8. Vista de uno de los *glitches*. Elaboración propia

La particularidad de *PPS* es que es una intervención que prolonga un fake previamente adscrito al espacio, pero no descubierto, y lo hace en un contexto artístico o estético. En este sentido, la obra plantea un cierto tipo de camuflaje al introducirse en la sala expositiva como un elemento que podría existir dentro de ella, acentuado por

su ubicación limítrofe, sin ser percibida necesariamente como una pieza. En su instalación funge como un cutre puesto de videovigilancia, aparentemente camuflada e invisible, aunque revela permanentemente los “desajustes”, de los que habla Marzo, que “permiten al lector o espectador comenzar a sospechar mientras la contempla, y segundo, impulsa, una vez revelada la ficción, un proceso deconstructivo sobre la forma de enunciar, al tener que dotar de un sentido al engaño al que ha sido sometido”(Marzo, 2018, p. 160). Algunos de estos desajustes se traducen en discontinuidades temporales o en la evidencia del *timecode* en el margen de los vídeos.

4. La sala y el almacén



Figura 9. Vista del interior del almacén. Figura 10. Vista de la entrada a la sala Elaboración propia

PPS confronta en el montaje el espacio visible para el espectador, la sala; y el espacio oculto o negado, el almacén, en el cual, al entrever al montador, no asistimos al “tiempo íntegramente útil” del que habla Foucault, en relación a los estrictos tempos y pautas que el trabajo regulaba e imponía, prohibiendo cualquier acto lúdico o que pudiera distraer a los compañeros de trabajo (Foucault, 2023, p. 175). En su lugar encontramos los momentos de descanso, aparentemente banales u ordinarios, los “movimientos menores” en palabras de Andrea Soto (2023, p. 62), gestos que interrumpen los largos silencios que habitan las estancias: un cable que se recoge, un objeto que se cae, una escoba que aparece por el margen de la escena; y un montador, que, como una presencia fantasmal, come, duerme e incluso espía a los visitantes. Mas sus movimientos sin aparente sentido no producen cambio en la escena.

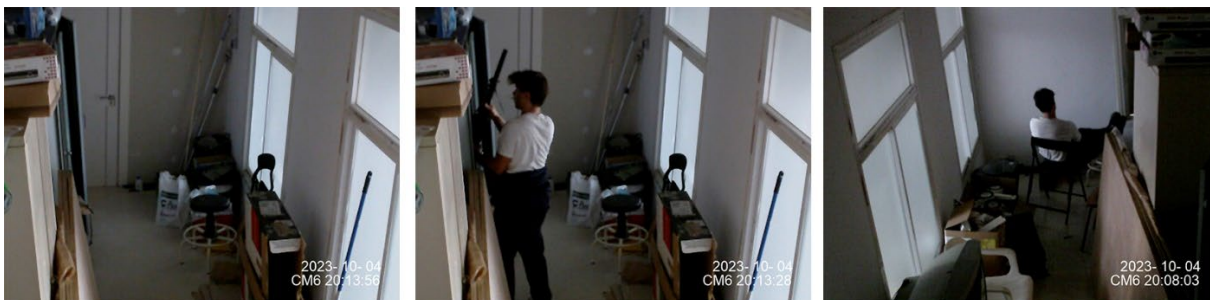


Figura 10. Acciones del montador realizadas en el interior del almacén. Elaboración Propia

De vuelta a la sala, en esta filmación de los silencios, hay acciones que acontecen en los márgenes del encuadre, y que deslizan rápido mostrándose, en la visión general, como leves perturbaciones. Y el registro de las obras y rincones convive con compañías más desagradables. Una cucaracha forma parte de esta recolección de fragmentos del espacio, en un plano fijo imperturbable e inmutable, en el mismo suelo por el que los espectadores han caminado. Su recepción, justo al final del recorrido perturba el mismo, y como un verdadero

bug, produce una interrupción de la lectura inmaculada de la exposición. La sala en ese momento deja de acontecer como puesta en escena, puesto que la cucaracha la devuelve a su condición ordinaria de espacio, y en concreto, reclama para sí el mismo como su hábitat, al que en el que existe entre exposición y exposición. Como actor no deseado, oculto y que normalmente procura esconderse, adquiere todos los focos. En un momento determinado del montaje audiovisual, la obra *Cruz* (2023) de la artista Lucía O'Brien genera para ella un altar improvisado, una tumba para este insecto.

Esta relación de imágenes introduce una nueva lectura del acontecimiento, pero también instituye o suspende "una escena de apariencia que introduce sujetos y objetos nuevos, nuevas percepciones de las situaciones comunes" (Soto Calderón, 2022, p. 121)



Figura 11. Vistas de la cucaracha. Elaboración propia

CONCLUSIONES

PPS ha constituido un primer paso en esta investigación artística, culminando una línea temática anterior, e iniciando una serie de nuevos cruces metodológicos, en parte producidos por la naturaleza de la intervención. Estos cruces y desplazamientos se han mostrado efectivos para construir una reflexión en torno a la exhibición como acontecimiento, y a la construcción de estructuras narrativas que suspenden la resolución, o pretender cortocircuitar, y frustrar, la lectura correcta de sus imágenes. En este sentido, las estrategias de *desapariencia*, y la construcción temporal de las escenas, todo ello articulado en torno a los códigos visuales del CCTV y el montaje multipantalla, ha conformado un enfoque interesante para abordar estas cuestiones.

Desde sus operaciones como *fake*, también reflexionamos sobre el papel que ha tenido las reacciones de los espectadores, conocidas a través de terceros o a veces directamente, y que han dotado de un nuevo relieve y lectura a la obra. En este sentido, nos preguntamos acerca de las posibilidades de haber recolectado este material o haberlo documentado, y las oponemos al relato final que se ha generado de las mismas, en el que los testimonios y experiencias conforman otro relato más, de naturaleza oral, cuya falta de documentación lo coloca en una posición ficticia.

FUENTES REFERENCIALES

- Cómo desaparecer. Soy cámara online.* (2018, julio 20). <https://www.cccb.org/es/multimedia/videos/como-desaparecer/229511>
- Foucault, M. (2023). Disciplina. En *Vigilar y castigar* (Biblioteca Clásica, pp. 155-261). Siglo Veintiuno.
- Hernández, M. Á. (2020). Historia, ficción y verosimilitud. Patrick Hamilton y el oro nazi. En *El arte a contratiempo: Historia, obsolescencia, estéticas migratorias*. (Vol. 39, pp. 93-97). Ediciones Akal.
- Marzo, J. L. (2018). Mecánica y estética de la veroficción. El fake como formato. En *La competencia de lo falso. Una historia del fake* (pp. 157-203). Cátedra.
- Peréz, L. F. (2003). El dilema de lo visible o el juego de las evidencias (arquitecturas del vacío). En *Luis Bisbe. Pretecnología punta: Drink me*. CAC Málaga.
- Soto Calderón, A. (2022). Ficciones del imaginario. En *Imaginación material* (pp. 117-148). Ediciones / Metales Pesados.
- Soto Calderón, A. (2023). *Imágenes que resisten: La genealogía como método crítico*. Ajuntament de Barcelona.
- Steyerl, H. (2018). En defensa de la imagen pobre. En *Los condenados de la pantalla* (pp. 33-48). Caja Negra.
- Tati, J. (dir.) (1967). *Playtime*. Specta, Jolly Film.