

*Cajigal García, Alberto.*

*Estudiante de doctorado, Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga*

*Instrucciones para Guía de Montaje. Un proyecto expositivo que explora y combina tres tipos de montajes: expositivo, constructivo y audiovisual.*

*Instructions for Mountage Guide. An exhibition project that explores and combines three types of assemblies: exhibition, constructive and audiovisual.*

#### PALABRAS CLAVE

Montaje, Instalación, Repetición, Bucle, Audiovisual, Narración.

#### KEY WORDS

Mountage, Installation, Repetition, Loop, Audiovisual, Narration.

#### RESUMEN

Instrucciones para *Guía de Montaje*.

Un proyecto expositivo que explora y combina tres tipos de montajes: expositivo, constructivo y audiovisual.

La siguiente ponencia analiza la exposición *Guía de Montaje* (2021) una propuesta audiovisual, escultórica e instalativa cuyo tema central es el propio hecho expositivo. Esta investigación se articula a través de máquinas y dispositivos ópticos: cámaras, proyectores y pantallas, contruidos con materiales precarios como el cartón, y en los que se proyectan y exhiben escenas grabadas durante el montaje. Para ello generamos una serie de estrategias que vinculan los tres tipos de montaje presentes en el proyecto: el expositivo, el constructivo y el audiovisual; en un proceso de economía del lenguaje, reducido al plano fijo secuencia, que se sirve de procedimientos como la repetición, el bucle y la multipantalla. Toda acción inútil, banal e irresoluble, que se produce en el proceso de montaje, es un objeto temático en potencia para construir una narración sobre un continuo no acontecer. Aprovechamos este contexto para estudiar cuestiones propias del medio audiovisual, tales como el tiempo, el montaje o la puesta en escena. Y lo hacemos desde la construcción física de los dispositivos de grabación/proyección, y las relaciones que establecen con la sala/plató.

A través de este proyecto reflexionamos sobre la noción de edición y exhibición a partir de esta paradoja en la que la exposición se documenta a sí misma mientras se construyen los artefactos en los que se exhibe. Una continua remezcla de tiempos e interacciones entre el espacio expositivo, los montadores y su utillaje, que fraguan las relaciones entre los distintos montajes, al tiempo que diluye la realidad en la ficción escenificada.

#### ABSTRACT

The following paper analyzes the exhibition *Mountage Guide* (2021), an audiovisual, sculptural and installation proposal whose central theme is the exhibition event itself. This research is articulated through machines and optical devices: cameras, projectors and screens, built with precarious materials such as cardboard, and on which scenes recorded during the montage are projected and exhibited. For this we generate a series of strategies that link the three types of assembly present in the project: the exhibition, the constructive and the audiovisual; in a process of economy of language, reduced to the sequential fixed shot, which uses procedures such as repetition, loop and multi-screen. Every useless, banal and unsolvable action that occurs in the editing process is a potential thematic object to build a narrative about a continuous non-occurrence. We take advantage of this context to study questions typical of the audiovisual

medium, stories such as time, montage or staging. And we do it from the physical construction of the recording/projection devices, and the relationships they establish with the room/set.

Through this project we reflect on the notion of edition and exhibition based on this paradox in which the exhibition documents itself while the artifacts in which it is exhibited are built. A continuous remix of times and interactions between the exhibition space, the assemblers and their tools, which forge the relationships between the different montages, while at the same time diluting reality in the staged fiction.

## INTRODUCCIÓN

El proyecto artístico *Guía de Montaje* (2021) investiga el hecho expositivo que lo genera. Consiste en una vídeo instalación compuesta por una serie de máquinas ópticas – cámaras, proyectores y pantallas – realizadas con materiales precarios como el cartón, que proyectan, y exhiben, la propia sala en la que se enmarca el proyecto, así como las escenas del montaje expositivo que lo ha conformado.

El espectador que accede a la muestra encuentra un espacio oscuro, poblado de esculturas tenuemente iluminadas de manera cenital. No es hasta que entra, y deambula por la misma, que la escultura se torna en máquina, al descubrir las escenas cinematográficas que se le muestran. Esta construcción *low tech* produce imágenes débiles y poco nítidas; cualidades que dificultan su documentación, y hacen estéril su reproducción desvinculada del artefacto que las genera. Las escenas, ausentes de estructura narrativa, muestran fragmentos del proceso de montaje en los que aparecen los figurantes o montadores realizando distintas acciones descontextualizadas, inútiles y banales, que no llegan a concluir; y que se repiten en bucle, postergando su resolución.

El trabajo se articula en base a la relación de los tres tipos de montajes presentes en el proyecto: el expositivo, el constructivo y el audiovisual. A partir de las nociones anteriormente esbozadas, planteamos una reflexión en torno al hecho expositivo que, desde estrategias como la autorreferencia, la utilización de estructuras narrativas no lineales, y la ausencia de acontecimientos, buscan interrumpir - y frustrar- toda lectura fructífera de la imagen, cuestionando el fin último de estas máquinas y la exhibición en sí.



Figura 1. *Guía de Montaje* (2021). Vista general. Fotografía de los autores.

## CONTEXTO

En la pieza *enchufeprojectado* (2001), Luis Bisbe propone una contemplación absurda y repetitiva. Un proyector de diapositivas proyecta a escala 1:1 la imagen del propio enchufe desde el que se alimenta, generando una particular escena en la que parece que solo ilumina esa parcela de realidad. Si tan solo la hubiera iluminado, el proyector nos hubiera señalado, recortado e inscrito esta porción de la sala en una imagen. Sin embargo, lo interesante de esta pieza es que se produce un solapamiento entre el referente y la referencia – una estrategia habitual en el trabajo del artista-. Existe en esta operación una redundancia que pone en cuestión, desde el humor, el fin último del aparato óptico, ya que se contempla dos veces lo mismo.

La sala encuadra unas máquinas, las máquinas muestran la sala que las encuadra. No obstante, al contrario que en la obra de Bisbe, no se produce un solapamiento; a lo que accedemos, en realidad, es a otro tiempo. *Secuencias de Continuidad* (1995) del grupo artístico Laboratorio de Luz consiste en una instalación que, partiendo del registro y documentación de un paisaje con una cámara estenopeica de ocho estenopos— a distintas alturas y en distintos tiempos —, genera un circuito motorizado de proyectores por los que pasa el film, creando de esta manera una continuidad entre las distintas proyecciones. Los elementos del paisaje pasan de cuadro en cuadro, y dotan a la imagen fija de movimiento y temporalidad. En esta pieza la infraestructura expositiva y mecánica se evidencia porque el mecanismo que permite el desplazamiento de la película es el eje fundamental del proyecto. Esta idea de continuidad está presente en *Guía de Montaje* al tratar, desde estrategias distintas como la repetición de personajes o el montaje con multipantalla, de generar la ilusión de correlación entre las escenas y, por tanto, enfatizar la sensación de percibir un único tiempo continuo.

Si la obra *enchufeprojectado* (2001) de Luis Bisbe nos sirvió para introducir el concepto del comportamiento de las máquinas, *Secuencias de Continuidad* (1995) nos permite hablar de la relación de estos artefactos con las imágenes. Para cuestionarnos qué muestran estas imágenes, qué encontramos en estas escenas, volvemos a otra obra de Bisbe, *Yavoy* (2006), que, junto con la obra de Martí Ansón *La angustia del portero al momento del penalti* (2001), proponen una situación, un tiempo que queda suspendido, paralizado, pero no inmóvil; en el que la acción que está a punto de acontecer, no acontece. Estas dos obras audiovisuales, ambas de plano fijo secuencia, muestran con humor una perpetua prolongación de la conclusión: las acciones, por evidentes que sean sus conclusiones, no se resuelven. Sustituyen la estructura narrativa de causa-consecuencia por un bucle que no hace sino estirar hacia el infinito esta espera. *Sometimes making something leads to nothing* (1997) diría Francis Alÿs. Las escenas en *Guía de Montaje* se sirven de estas estrategias de suspensión para prolongar las acciones de los montadores. Su conclusión no se produce porque no importa; es la acción en sí, el gesto banal e intrascendente que se produce durante todo trabajo, el verdadero objeto de la exhibición, y es precisamente lo anodino de estas acciones, y su contemplación, las que dotan de protagonismo al parámetro temporal.



Figura 2. Distintas acciones de la pieza *Montando* (2021) Fotografía de los autores

## METODOLOGÍA

La exposición se compone de monitores, pantallas y, en su mayoría, de artefactos ópticos cuasi-pre-cinemáticos<sup>1</sup> que se distribuyen por la sala. La construcción de estos artefactos (proyectores, al fin y al cabo) responden a la relación que establecen con la sala expositiva: ambos son dispositivos de exhibición; su función es mostrar y encuadrar lo que se exhibe. El montaje de estas máquinas equivale a la construcción de una infraestructura expositiva en sí misma. Están formadas de cartón de proyecto o cartón piedra, y poseen una estructura del mismo material; su forma geométrica las coloca en un estado ambiguo entre máquina *low tech*, maqueta arquitectónica y pieza de puzzle. Condición, la de pieza o engranaje, que queda reforzada por la iluminación cenital, la cual subraya su planta geométrica. Esta recuperación de elementos y procesos arcaicos del medio revelan una muy particular manera de abordar la imagen temporal, dibujando una línea de “fragilidad” que atraviesa desde la precariedad de los materiales, hasta la pobreza de la imagen misma que se nos ofrece. Un proceso *Do It Yourself* que, además, enlaza directamente con los juegos de construcción y el ocio juvenil.

<sup>1</sup> Hablamos de que son cuasi-pre-cinemáticos porque existe una conjugación de dos lenguajes temporalmente relacionados pero distintos. Por un lado, la utilización de lentes y espejos, propia de las cámaras oscuras y las linternas mágicas. Por otro, la utilización de pantallas *LCDs* y *raspberrys* que reproducen y monitorizan los vídeos.

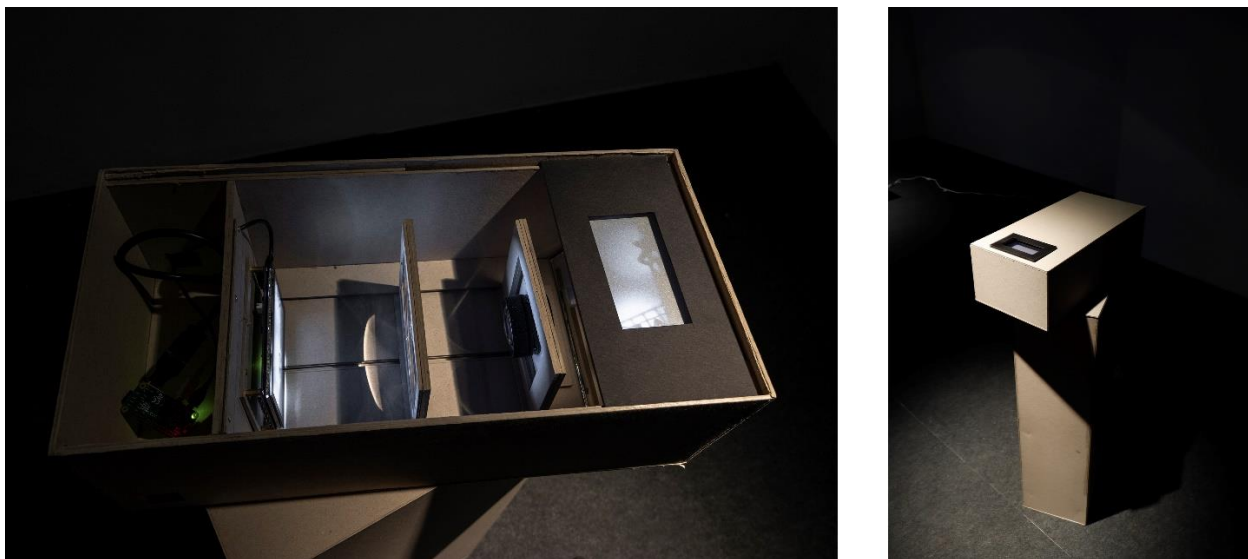


Figura 3. Vistas e imagen interior de *Descansando* (2021). Fotografía de los autores

Las piezas dialogan directamente con la paredes, esquinas, rincones y particularidades del espacio expositivo. En algunos casos el emplazamiento de las obras es directamente el espacio sobre el que se han construido, como en la pieza *Rodando* (2021). Estas máquinas, lejos de evidenciar las pantallas – internas o externas- en las que se proyectan las imágenes, las esconden a primera vista, obligando al espectador a aproximarse de manera individual para descubrirlas. En el caso de la pieza *Descansando* (2021) el foco se ha redireccionado deliberadamente hacia la misma, borrando toda imagen. No es hasta que el espectador se interpone entre la máquina y la luz, proyectando su sombra, que la imagen se revela. La pantalla/encuadre asume el papel de la propia sala. En este caso la idea de encuadre fotográfico como corte (Dubois, 1989) trabaja en un segundo plano frente a la noción de encuadre como jaula, como claustro. La sala/encuadre retiene a los personajes, como ya practicó Buñuel utilizando el marco de la puerta para subrayar el encierro al que sometió a sus personajes en *El Ángel Exterminador* (1963).

Existe en la construcción temporal una economía del lenguaje, que se remite a los modos de representación primitivos del cine (Bruch, 1989). Las escenas son un único plano fijo secuencia, donde predomina un punto de vista frontal, y casi todo lo que sucede pasa dentro del campo visual. La narración se reduce a las acciones que los montadores realizan y a las entradas y salidas del encuadre. Este lenguaje enfatiza el carácter teatral de las escenas, a la vez que nos habla de la misma rigidez que poseen los figurantes y los propios artefactos que los dotan de vida.

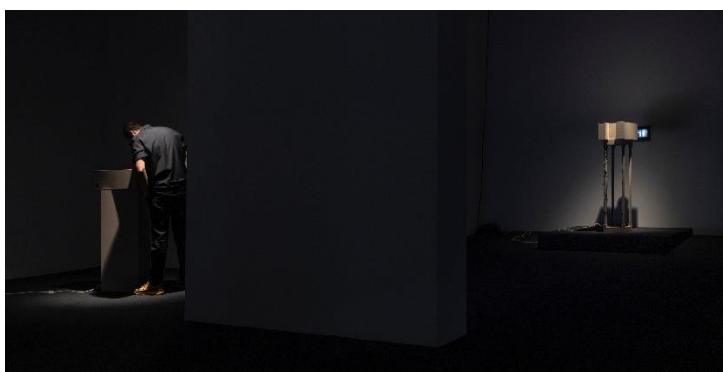


Figura 4. Vistas de *Descansando* (2021) y *Tríptico. Trabajando Duro* (2021)



Figura 5 Detalle de la pantalla de *Descansando* (2021) Fotografía de los autores

## DESARROLLO

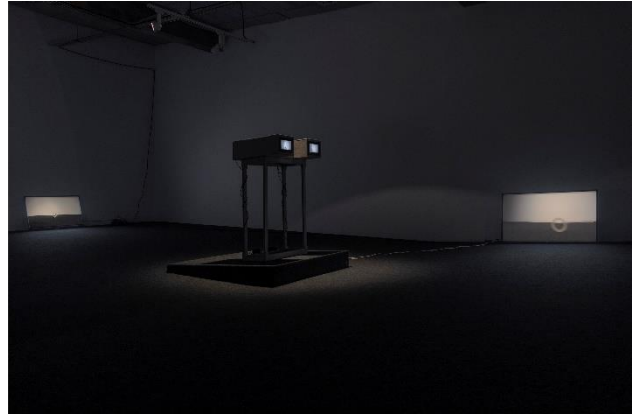
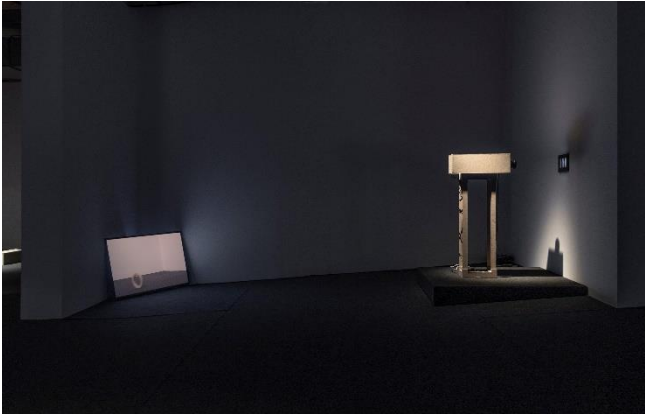


Figura 6. Uno de los monitores de *Rodando* (2021) y *Tríptico. Trabajando Duro* (2021). Figura 7. *Rodando* (2021) y *El Calco* (2021)

### 1 Falsa continuidad

La propia fragilidad narrativa que vertebra todo el proyecto se manifiesta en la debilidad de las escenas proyectadas, que requieren detenimiento y observación, y que son difíciles de documentar, exigiendo el compromiso físico e individual de quién las ve. Sus tiempos no son sino fragmentos de un *continuum* mayor, que evolucionan a la par que deambulamos por la sala. De esta manera, todas las estrategias mencionadas con anterioridad no buscan sino convertir al espectador en un personaje tan errático, en su relación con la exposición, como lo son los propios figurantes que la constituyen.

Este *continuum* es construido mediante el montaje. La edición dentro del propio plano, el uso de la multipantalla y la “sincronización” de las escenas generan una falsa continuidad. Las escenas se relacionan entre ellas porque comparten un mismo escenario, y por la repetición de personajes y sus acciones, de entradas y salidas del encuadre. *Rodando* (2021) es una de las piezas que expone la falsa continuidad. Esta obra consiste en tres vídeos de una –y varias- cintas de carroceros rodando, subiendo y bajando sin cesar por la rampa de la sala de exposiciones, sin nada que las detenga. La pieza es visualizada en tres monitores ubicados en los mismos espacios por donde transita la cinta. En un inicio las escenas están sincronizadas, debido a que los vídeos se encienden y cargan al unísono. Sin embargo, esta sincronización no es permanente. El bucle y la falsa continuidad se construyen a partir de esta caótica –y por momentos azarosa- entrada y salidas de distintas cintas que aparecen en momentos diferentes de este circuito temporal, en el que unas se relacionan con otras generando una falsa unidad y correlación.

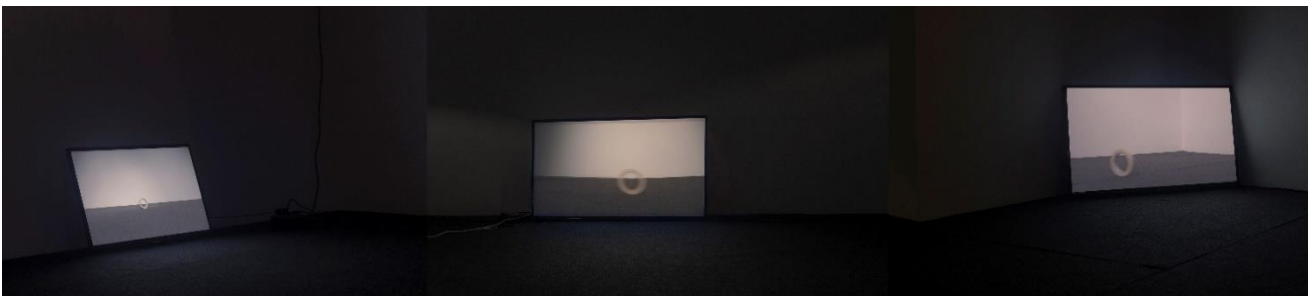


Figura 8. Monitores de *Rodando* (2021) Fotografía de los autores

En *Tríptico. Trabajando Duro* (2021)<sup>2</sup> uno de los dispositivos proyecta en una pantalla exenta tres personajes, divididos a su vez en tres viñetas verticales. Dos “trabajan” y uno mira. Al poco tiempo, el tercer personaje abandona su viñeta y atraviesa a destiempo, y de forma no lineal, el resto de estancias. Esta pieza utiliza una de las paredes de la sala para emplazarse y, en la escena, para unificar a estos personajes. El montaje en este caso, más cercano al cómic que al cine, genera en las tres escenas un orden consecutivo espacial,

<sup>2</sup> Enlace a vídeo original: [https://youtu.be/A\\_gXU8K4m6U](https://youtu.be/A_gXU8K4m6U)



en las que comparten elementos como la luz del foco, la pared o la escala, que hacen pensar que están filmadas en el mismo espacio. No es hasta que el tercer personaje abandona la estancia que se destruye la unidad de este espacio ficticio, recomponiéndose en cuanto termina de abandonar la escena.

## 2 Lo móvil y lo inmóvil

La falsa continuidad se complementa con otra estrategia en la construcción temporal: la dualidad entre lo móvil y lo inmóvil, que supone a su vez, una aproximación al lenguaje fotográfico. Los personajes o montadores aparecen generalmente de espaldas, despersonalizados, realizando toda clase de tareas aparentemente inútiles de las que no vemos resultado ni conclusiones, y que no evidencian cambios en la escena en la que transcurren. No modifican el entorno. Se produce lo que Carlos Losilla, a propósito del film *Last Year in Mariestad* (1961), denomina un “diorama de la vida inmóvil”. Este diorama de la vida inmóvil es, precisamente, el objeto de las imágenes. Las escenas nos muestran, continuando con las palabras de Losilla: “*la descripción de un territorio poblado por siluetas incapaces de escapar de su destino de eternos figurantes [...]*” (Losilla, 2009, 16). Esta condición de figurantes se ve subrayada por momentos en los que el movimiento de estos sujetos parece imperceptible. Una imperceptibilidad que se potencia con la ausencia de sonido.

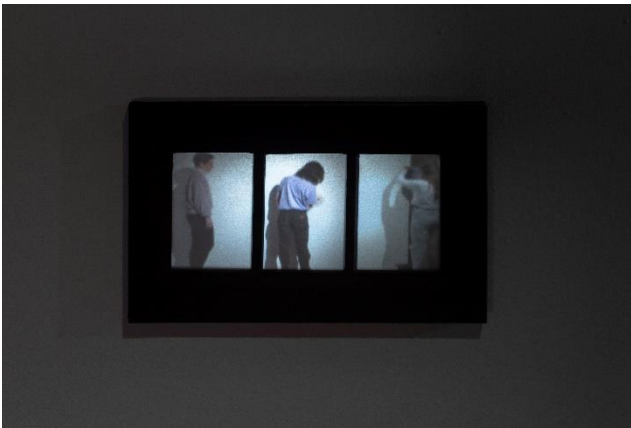


Figura 9 y 10. Detalles de *Tríptico. Trabajando Duro* (2021) Fotografía de los autores

Escribe Albert Camus en *El mito de Sísifo* (2020) “Un hombre habla por teléfono detrás una mampara de cristal; no lo oímos, pero vemos su mímica sin sentido. Esta cita de Albert Camus nos revela otra de las características importantes en el proyecto y que se complementa con la noción de movilidad e inmovilidad: la ausencia de sonido en la propuesta; un factor o elemento fundamental en la comprensión global de la escena. Una cuestión, la del silencio, que adquiere un peso visual que comentaremos a continuación. Esta ausencia de sonido es utilizada por Jacques Tati en su film *Playtime* (1967) en la que, con motivo de la entrada de unos personajes a apartamentos de grandes cristaleras (Tati, 1967, 50:00), Tati mantiene un plano general desde la calle, mostrando el edificio como si de un conjunto de viñetas se tratara, en el que cada compartimento es un escaparate. Los personajes gesticulan, hablan y se mueven, separados visualmente solo por un quicio que divide las estancias, y todo bajo el sonido del pasar de los coches y transeúntes, reduciendo sus actos a, como dice Camus, pura mímica. El silencio en este caso: en la inmovilidad de la escena, genera un estado fotográfico, congelando la imagen, que inscrito en un ritmo de movimiento produce una sensación de interrupción, noción que es desarrollada por Vitor Magalhães en su libro *Poéticas de la interrupción* (2008).

“La apreciación mínima del movimiento como consecuencia de la ausencia de sonido extrae de la imagen una visibilidad distinta, más demorada, dotando al tiempo de una profundidad compleja” (Magalhães, 2008, 48). La interrupción en el proyecto, y que se relaciona por la estrategia descrita por el autor, viene a describir un estado de la imagen silencioso, próximo a la fotografía, que paraliza y obstruye la representación temporal. Podemos distinguir dos estados. Por una parte, los personajes que realizan acciones quedan, en su mínima gestualidad, petrificados por unos instantes, generando una sensación de “error”, en el que el tiempo se ha detenido y el espectador no sabe con certeza si observa movimiento o no. Por otro lado, escenas que temporalmente se componen de momentos de vacíos, momentos en los que no hay presencia de personajes y se crea una expectación de ser llenados. Estados de la imagen que, recurriendo al propio término que da el autor, denominaremos “lentos silencios”.

En estos lentos silencios la escena posee una indeterminación espacio-temporal; hay una pared blanca o un fondo vacío, un halo de luz de un foco o el halo del proyector. Esta ausencia de personajes, sonidos y referencias espaciales nos devuelve a la operatividad de la máquina, ¿está realmente funcionando?, no hay distinción entre ver una imagen o la propia luz del artefacto. La expectación porque la imagen se llene desaparece al entrar en escena un personaje que irrumpe, y separa el estado de hibernación de la máquina de su pleno funcionamiento (Figura 13). La cita continua: “Son los silencios de la imagen los que le asignan un tiempo impreciso, indeterminado, y por eso mismo, suspendido” (Magalhães, 2008, 48). Estas estrategias nos ayudan a repensar la exhibición temporal dentro del marco expositivo, al colocar justamente a las escenas en un estado de indeterminación temporal, sin principio ni final, sin referencias. Un modo de contraatacar a la “traición a la duración cinematográfica” del espectador (Steyerl, 2018, 74).

### 3 La repetición

La suspensión del sentido es un término de Roland Barthes que recupera Pedro Poyatos en su artículo *Suspensión del sentido y repetición en El ángel exterminador (Buñuel, 1962)* (2011). Analiza la estructura y estrategias de repetición que utiliza continuamente Buñuel para producir cortocircuitos en el espectador que la contemple. Estas operaciones no buscan sino subrayar la propia condición de relato o ficción de todo film. Las siguientes piezas investigan esta utilización de la repetición como dinámica para generar una suspensión o indeterminación temporal.

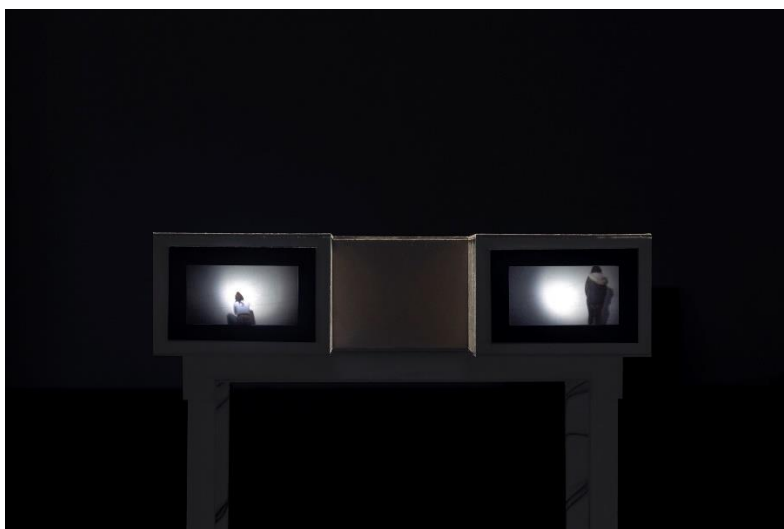


Figura 11 y 12. *El Calco* (2021) Fotografía de los autores.

*El Calco* (2021)<sup>3</sup> consiste en una pieza con forma de H. Dos pantallas, una misma escena repetida dos veces en distintos tiempos. Dos personajes realizan unas tareas que no se ven ni reconocen. A los minutos se intercambian de estancias. Sin embargo, esta pieza posee la particularidad de relacionarse con el tiempo de exhibición. Aunque se encienden al unísono, al cabo de las horas estas imágenes se desincronizan temporalmente. A las 6 horas se “sincronizan” calcándose un vídeo al otro. El espectador de las 10:00 am no ha visto el mismo montaje que el de las 18:00 pm. Un uso más elaborado de esta estrategia la encontramos en la obra de Javier Artero *Loops at a Spool* (2016), en la que un mástil de 4m de altura es iluminado, como si del amanecer y al atardecer se tratara, siguiendo el horario de apertura de la sala. Otra obra interesante que explora la desincronización y la repetición es *Deja Vu* (1997) de Douglas Gordon. En este caso la misma película, dispuesta en tres monitores, varían su ritmo conforme pasa el tiempo, debido a que están “exportadas” a distintos fotogramas por segundo.

<sup>3</sup> Enlace a vídeo original: <https://youtu.be/P5m--WkTSW4>



Figura 13. Secuencia de *El Calco* (2021) Fotografía de los autores

En *Falsa Secuencia* (2021)<sup>4</sup> Un mismo vídeo proyectado en tres pantallas colindantes se repite generando la falsa ilusión de avance. Esta pieza ejemplifica, mejor quizás que ninguna, las estrategias de redundancia que se han tratado de generar. La estrategia de la repetición prolonga la ilusión, la estira como podemos observar en la pieza *Vida Secreta de una palmera* (1998) de Simón Zabell. Una pieza compuesta por una hilera de la misma imagen del tronco de una palmera, la cual, por medio del montaje, crea un cuerpo nuevo desmedido. El espectador, como personaje absurdo, contempla tres veces lo mismo. La narración es generada con lo mínimo, lo igual se percibe como distinto, la repetición acontece como novedad.

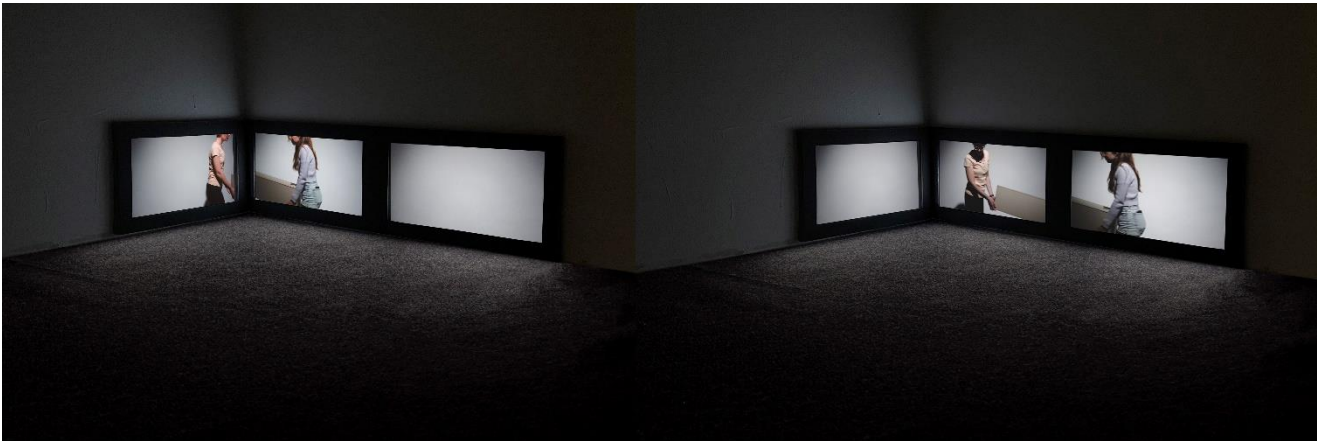


Figura 14. *Falsa Secuencia* (2021) Fotografía de los autores

## CONCLUSIONES

La recuperación de códigos arcaicos del medio cinematográfico y audiovisual, han constituido una estrategia interesante con el fin de reflexionar sobre los modos de producir y visualizar imágenes en el marco expositivo. Esta propuesta se sirve de la construcción artesanal de estas máquinas, y de la síntesis y la construcción temporal de las imágenes, para generar una experiencia in situ en relación con el espacio en el que se expone. El uso de tecnología de bajo coste que emula las máquinas pre cinematográficas busca devolverle a la imagen un espacio fuera de la virtualidad o de la masificación de pantallas, que nos ayuden a repensar y reflexionar sobre la propia naturaleza temporal de las imágenes.

Constatamos el uso de estructuras temporales carentes de narración o acontecimiento como una muy interesante estrategia, que se potencia, mediante el bucle, con la tematización de acciones o gestos banales y efímeros; inútiles e irresolubles que no aportan mayor comprensión ni resolución de las imágenes que se ven. Debemos destacar, tras la conclusión de este proyecto, la utilización o incorporación del humor como estrategia no planeada, que nos ayuda a cuestionar las nociones de exhibición planteadas pese a la frialdad formal del trabajo.

<sup>4</sup> Enlace a vídeo original: <https://youtu.be/dXS-9VONyfk>



## FUENTES REFERENCIALES

Buñuel, L. (1962). *El Ángel Exterminador*. Producciones Alatraste, DVD.

Burch, N. (1991). *El tragaluz del infinito: contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. 2a ed. Cátedra Print.

Camus, A. (2020). *El mito de Sísifo*. Alianza Editorial.

Dubois, P. (1986). *El acto fotográfico: de la representación a la recepción*. Paidós.

Losilla, Resnais, A., Seyrig, D., Albertazzi, G., Pitoeff, S., Bertin, F., Garcia-Ville, L., Barbaud, P., Robbe-Grillet, A., Vierny, S., Seyrig, F., Resnais, A., Seyrig, D., Pitoeff, S., Bertin, F., Garcia-Ville, L., Barbaud, P., Vierny, S., & Seyrig, F. (2009). *El año pasado en Marienbad l'annèe dernière à Marienbad* (Ed. limitada). Cameo.

Magalhães, V. (2008). *Poéticas de la Interrupción. La Dialéctica entre movimiento e inmovilidad en la imagen contemporánea*. Trama Editorial y Fundación Arte y Derecho.

Steyerl, H. (2018). *Los condenados de la pantalla*. Caja Negra.

Poyato, P. (3 de octubre de 2011). *Suspensión del sentido y repetición en El ángel exterminador (Buñuel, 1962)*. *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, (3). <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2011.v0i3.5867>

Tati, J. (1967). *Playtime*. Specta Films, Jolly Film.