

genealogía del paisaje mediático

Mar Villaespesa

Un gran número de obras de videocreadores -principalmente desde la pasada década- tienen a la televisión, y lo que significa (el poder de los medios de comunicación y control de masas) como tema central en torno al que se articulan sus obras; fenómeno, por otro lado, predecible teniendo en cuenta que el vídeo nació como discurso cultural, en el marco de las prácticas artísticas experimentales -happenings, acciones, performances...- de los años 50 y 60, como oposición a la institución dominante y hegemónica de la televisión comercial.

En la genealogía del vídeo-creación, como ha analizado John Hanhardt en el ensayo *Dé-collage/Collage: Notes Toward a Reexamination of the Origins of Video Art* (1), las dos figuras clave, Nam June Paik y Wolf Vostel, tomaron la televisión como icono; ambos utilizaron los aparatos de televisión apilados, manipulados o dañados formando esculturas de carácter dadá tanto formal como conceptualmente. El nombre de Nam June Paik encabeza cualquier historia del vídeo que se pueda escribir; la gran exposición que le organizó el Whitney Museum of American Art, fue considerada por algunos críticos como la «coronación» de Paik. Nammmmm June Paik y también otros artistas, que hicieron uso del vídeo en sus primeros años de vida, declararon que lo utilizaban contra la televisión, que sus obras más que arte eran estrategias y respuestas políticas.

Avanzados los años 60, las teorías de la información y más concretamente las teorías de McLuhan y la famosa frase, convertida en slogan, «el medio es el mensaje», llevaron a considerar el vídeo como un medio muy útil de transmisión de información social.

Todos estos precedentes, junto a la aparición en el mercado, a mitad de la década, de las cámaras de vídeo portátil -los portapack Sony- sentaron ciertas bases para una producción alternativa que tuvo como principal instrumento y vehículo el vídeo. Este término, desde los inicios de su corta historia, denomina tanto la imagen electrónica conseguida por la técnica de registro y reproducción como un producto acabado, es decir una obra; y también refiere a la nueva forma de arte que comenzó a desarrollarse en la década del 60, como hemos apuntado.

Los artistas que empezaron a utilizar el vídeo como instrumento y medio de expresión estaban comprometidos con el concepto de utopía heredado de los movimientos vanguardistas, sintiéndose afines a las ideas liberadoras de dichos movimientos que «batallaron» contra las convenciones sociales y artísticas, que descubrieron los *media* (radio, carteles...) y el público directo en veladas para manifestar

1- John Hanhardt. «Dé-collage/Collage: Notes Toward a Reexamination of the Origins of Video Art» en *Illuminating Video*. Selección de Dough Hall y Sally Jo Fifer. Aperture/Bay Area Video Coalition, New York 1990.

su rechazo al sistema cultural: el dadá, el constructivismo ruso, el surrealismo...; además de sentirse animados por el momento social de los años 60, por el deseo de cambio social que propició la «contracultura» con los consiguientes movimientos de protesta como el pacifismo, la liberación de la mujer, los derechos civiles de minorías, etc.. Trás la segunda guerra mundial y los análisis de la contracultura impregnada de un espíritu marxista, la comprensión del mundo y de las formas culturales ya no han podido desgajarse de las formas económicas, quedando integradas economía y cultura.

En ese punto de inflexión, tanto en el de la integración economía-cultura como en el del deseo de cambio social, comienza a operar el vídeo: el vídeo como utopía. Aunque la utopía es más una teoría que una praxis, no deja de ser cierto que en muchos casos las ideas utópicas se han anticipado a sucesos por llegar, como decía Victor Hugo «la utopía de hoy es la verdad del mañana». No es que podamos decir que el vídeo es la «verdad de hoy», entre otras cosas porque no creo que estemos para creer «verdades», pero sí planteó y sigue planteando las relaciones con el mito utópico de la revolución de la comunicación.

paisajes de subjetividad crítica

El videoartista Antoni Muntadas, habla de «subjetividad crítica» para referir a la dimensión crítica que se puede fundar sobre la práctica individual y personal: «Así la visión personal funciona como un medio para observar y dibujar un conjunto de hechos, de situaciones o de fenómenos que interesan, conciernen o preocupan, y que conducen al artista a expresar su desacuerdo. Naturalmente este concepto no se aplica exclusivamente al medio vídeo y podría extenderse a obras incluidas en un espacio postconceptual» (2).

Como han analizado críticos y académicos, la postmodernidad -y adscritas a su marco teórico, las prácticas postconceptuales, es decir todas aquellas manifestaciones artísticas que participan de la renovación del lenguaje y de las actitudes y que tienen como referente los presupuestos del arte conceptual de los 70- es la forma cultural del actual capitalismo tardío, igual que el realismo fue la forma artística de la primera fase del desarrollo industrial capitalista y el arte moderno se desarrolló en el momento del capitalismo monopolista e imperialista.

El cuerpo de obras que en la actualidad está desarrollando Teté Alvarez, tiene al vídeo, junto a otros medios de reproducción -principalmente la fotografía- como eje en torno al que se articula la obra. Y tiene también un claro referente en la obra de Muntadas, como la de éste frecuente «el paisaje mediático y sus mecanismos invisibles». Alvarez ha manifestado en el proyecto de la beca de artes plásticas de la Diputación de Córdoba (la concesión de la misma ha hecho posible la presentación de un conjunto de Instalaciones y este catálogo): «el entorno de los *mass media* y su relación con la sociedad han sido para mi obra punto de partida de anteriores trabajos». Si *Pausa y Tono* (1993) plantea la incomunicación como efecto de la saturación de mensajes y medios, *Paisajes* (1994) (videoinstalación por la que se le concedió la beca) explora la relación entre televisión y sociedad: «los límites entre sociedad real y sociedad mediática apenas existen». Baudrillard en uno de sus últimos ensayos, *El*

2- Antoni Muntadas. «De la subjectivité critique» en *Communications, Vidéo*, n° 48. Selección de Raymond Bellour y Anne-Marie Duguet. Editions du Seuil, Paris 1988.



PAUSA Y TONO. OREJAS 1993
fotografías



PAUSA Y TONO 1993
videoinstalación



PAISAJES 1994
videoinstalación

3-Jean Baudrillard. *El crimen perfecto*. Anagrama, Barcelona 1996.

4-Eugeni Bonet. *Señales de video*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid 1995.



EL BECERRO DE ORO 1996
detalle



EL ESPECTACULO DEBE CONTINUAR... 1996
diapositiva

crimen perfecto, nos presenta de nuevo no sé si el vértigo o el vacío al que cada día nos enfrentamos en Occidente: «vivimos en un mundo en el que la más elevada función del signo es hacer desaparecer la realidad, y enmascarar al mismo tiempo esa desaparición. El arte no hace hoy otra cosa. Los *media* no hacen hoy otra cosa» (3).

El conflicto entre la realidad y la percepción mediatizada de la misma es una de las paradojas de la comunicación que Tete Alvarez plantea en su obra; como él apunta existe una confusión entre el mundo real y la proyección virtual que de éste percibimos a través de los sistemas de representación impuestos por los medios de comunicación de masas.

La dialéctica video/televisión, como analiza Eugeni Bonet en el texto del programa, comisariado por él mismo, *Señales de Video* (4), es uno de los frentes clásicos del videoarte; un tema de reflexión presente en muchos artistas, además de continuar articulándose en el trabajo de otros que lo han planteado prácticamente desde sus inicios en la videoocreación, como es el caso de la obra de Muntadas o el de la primera obra videográfica de Eugenia Balcells *Going Through Languages* (1981), o en la actualidad la obra de Antonio Cano y otros, entre ellos Tete Alvarez.

Hace un año, la tercera edición de la Bienal de Arte Contemporáneo de Lyon inauguraba el Museo, también de arte contemporáneo, de esa ciudad bajo el tema «La imagen en movimiento», como homenaje al centenario del cine que se celebraba ese año. Los comisarios de dicha Bienal partían del encuentro que el arte, en su histórico y largo camino, había tenido con el cine -en los años 20-, con el video -en los años 60- y con la informática -en los años 90-, lo que produjo el encuentro con «la realidad», con «el directo», y con «la interactividad». Estos tres conceptos han facilitado la comunicación desde un punto de vista técnico o científico pero desde uno humanista han procurado una «distancia creciente entre el mundo y su imagen», afirmación que subyace en el proyecto de Teté Alvarez. El parte de las premisas, ya generalizadas en estos últimos años del siglo, de que en la sociedad del espectáculo, la ilusión y la apariencia han suplantado a la realidad; la industria cultural ha desarrollado mecanismo omnipresentes mediante la llamada cultura del ocio y la reproducción de lo real se ha perfeccionado de tal modo, gracias a los avances tecnológicos, que suplanta a la realidad.

paisaje de instalaciones

En *Instalaciones*, Tete Alvarez utiliza diversos medios de reproducción como la fotografía en *El becerro de oro*, la proyección de diapositivas en *Carta de Ajuste* y *El espectáculo debe continuar...*, las fotocopias en *Clappers*, el video en *Espacio para la observación de la naturaleza, ¡Qué pequeño es el mundo!*, *Sin título (Manzanas)*, *Uno y otro lado*, *Nosce te ipsum* y *Nadie llama a tu puerta*.

El planteamiento formal de las instalaciones es bastante elemental, se trata de «encerrar» al espectador en un espacio y confrontarlo a una imagen: la de la naturaleza, la de una manzana, la de la carta de ajuste, la de la proyección de otra persona que no está contigo en la sala sino en la adyacente, la de la imagen congelada del anagrama de la cadena internacional CNN, la de la presencia de otra persona a su

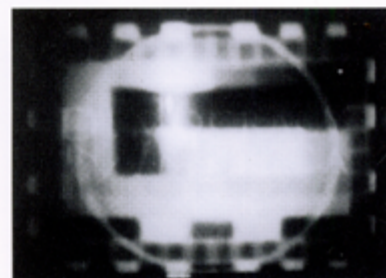
vez reflejada y que como un clon repite sus gestos, la de las imágenes de muchas y diferentes personas pero todas igualadas en el gesto de aplaudir, o el sonido de alguien que llama pero no se ve.

Este conjunto de instalaciones en cuanto espacios de emisión (de la imagen, del sonido, del gesto, de la palabra, del logo corporativo...) son monólogos y a su vez diálogos: monólogos porque cada pieza es autónoma, y diálogos en tanto y en cuanto todas ellas han sido concebidas para esta exposición y se pueden establecer nexos entre las mismas.

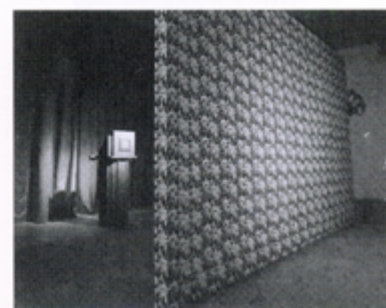
Instalaciones son presencias de ausencias. Engloba la vida colectiva y la individual. Colectiva a pesar de que la experiencia del espectador en su recorrido es silenciosa y personalizada, pero éste se enfrenta a escenarios que usualmente se comparten con otros como el de las cuatro imágenes del circo en *El espectáculo debe continuar...*; o se invita al espectador a compartir o participar en el gesto social del aplauso en *Clappers*, o a contribuir a perpetuar el rito religioso y social de las creencias, de las sectas lideradas por telepredicadores como en *El becerro de oro* en donde el retrato del presentador de televisión Larry King está iluminado y enmarcado para la adoración. Otros escenarios que se representan son más íntimos como un recóndito paisaje en *Espacio para observación de la naturaleza*, en donde el paisaje proyectado está aprisionado en un ámbito cerrado y se puede contemplar a través de una ranura a la vez que se oye el batir del viento; o incluso cuando se evoca la acción, que puede ser tan solitaria como compartida, de ponerse ante una pantalla de televisión, a lo que revierte *Carta de Ajuste*, cuya imagen se proyecta sobre un televisor apagado mientras que el enfoque y desenfoque de esta imagen abstracta y universal permite leer la señal de la cadena NBC en directo vía parabólica; o cuando se invita al espectador a la contemplación de un objeto precioso -un televisor de bolsillo con la imagen del anagrama de la cadena CNN- guardado en un prisma de cristal como si de una joya se tratara. Otros espacios son dobles, literalmente de reflexión: la cámara como espejo en *Uno y otro lado* y en *Nosce te ipsum* (ya en los inicios del vídeo, en los años 70, Narciso era emblema, usándose el speculum en el acto político de auto-examinación. Rosalind Krauss en su famoso artículo del año 76, *Video: The Aesthetics of Narcissism*, analiza cómo el vídeo más que un medio es una situación psicológica porque dicha tecnología permite a la imagen ser simultáneamente grabada y proyectada; por ello, el/la artista *performer* puede utilizar el monitor de vídeo como espejo o como método de reflexión).

Todas las obras se presentan en espacios cerrados, algunos estancos, incluso cuando no hay espacio tridimensional sino simplemente fachada como en *Nadie llama a tu puerta* el elemento formal que es la puerta connota un espacio cerrado, o en *Clappers* las personas que aplauden representadas en fotocopias sobre el plano de un mural se visualizan mentalmente en el interior de un recinto, el de cualquier estudio de televisión emitiendo cualquiera de los miles de concurso habituales en todas las cadenas tanto públicas como comerciales.

Tete Alvarez comienza a desarrollar su obra entre mediados y finales de los 80, en fotografía, cine formato super 8 y vídeo, con el colectivo Arte-Acción. Desde entonces el almacén de imágenes no es lo que más ha crecido; imágenes de la mano o, sobre todo, del ojo son recurrentes, como así lo expresa el título, *La función del ojo* (1986), de una de las obras de su primera época, realizada junto a Antonio Serrano, el otro miembro del colectivo. En *Pausa y Tono* también la imagen de un ojo es



CARTA DE AJUSTE 1996
detalle



CLAPPERS 1996
instalación



PAUSA Y TONO. OJO 1993
fotografía

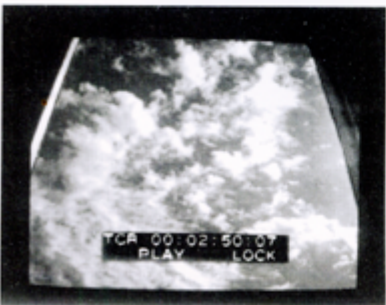
5-AA Bronson y Peggy Gale. «Preface» e «Introduction» en *Museum by Artists*. Art Metropole, Toronto 1983.



MUSEUM 1995
instalación



MUSEUM 1995
detalle



CODIGO DETIEMPOS 1993-4
detalle

central en la videoinstalación. Si dicha imagen está presente en ambas obras, la complejidad formal y metafórica, y con ello el discurso crítico, de ésta última es mayor.

Alvarez ha ido elaborando un lenguaje que ha filtrado el carácter gráfico, cercano al lenguaje publicitario que predominaba en su primera obra, en favor de una mayor narratividad, aunque la obra es más analítica y discursiva que narrativa.

Obras recientes como *Museum* (1995), trata un tema -el símbolo del poder asociado al mundo del arte- que ha sido central en la obra de artistas (Louise Lawler, General Idea...) en ese momento de los 80 en el que confluyeron la crisis de la representación y el poder de la cultura como tal. Aunque desde Fluxus (Georges Maciunas, Robert Filliou...), y posteriormente un gran número de artistas de los 60 y 70 (Haacke, Kosuth, Francesc Torres, el mismo Muntadas...) ya se cuestionó el papel del Museo, como también el de otros ámbitos del mundo del arte como el de la galería; se criticó el mito de la cultura burguesa y los lazos que unen las instituciones y la cultura. Desde entonces han sido múltiples las visiones de los artistas sobre esta institución: «han tratado de solapar realidades, responder a un marco cultural, distanciarse, comprometerse, alterar, simular -es decir deconstruir el Museo- como un acto de conciencia»... «El Museo como preservador, clasificador y estructura para la memoria está entre el pasado y el futuro y por tanto está abierto a desafíos y cuestiones (5).

Museum muestra una serie de 21 fotografías tomadas de cámaras de vigilancia de espacios del Museo de Bellas Artes de Córdoba para «hablar del papel actual del espectador en el ámbito de la representación». El Museo como paradigma de espacio vigilado: una paradoja más del arte, ya que el espacio donde éste se presenta no es el espacio de la libertad sino del control. En *Museum* el espacio de la percepción también está mediatizado, incluso la mirada del espectador se convierte en objeto, en obra; el espectador es protagonista vigilado por las cámaras de circuito interno de televisión; una experiencia que cada vez sentimos más no sólo en los espacios museísticos sino en las mismas calles debido a las medidas que los gobiernos conservadores aprueban para ejercer la vigilancia sobre los ciudadanos bajo proclamas de satanización del terrorismo, la violencia, etc. (sí, ya hemos pasado 1984, ya entonces Winston Smith sentía que los ojos de un enorme rostro le seguían a donde quisiera que fuese, y bajo el rostro las palabras EL GRAN HERMANO TE VIGILA).

paisajes en movimiento y en evolución

Código de tiempos (1993-94) es una obra en vídeo monocal, *Diez mil frames*, y también una videoinstalación o videoescultura, ese formato nacido del concepto «campo expandido» formulado por Rosalind Krauss que renovó desde un punto de vista formal el lenguaje artístico a la vez que amplió el discurso crítico propiciando un espacio no formal sino cultural para propuestas englobadas en lo que se ha llamado «escultura pública» o proyectos *site-specific* (vallas publicitarias y electrónicas, pantallas digitales, esculturas en el medio urbano, etc...): acciones críticas sobre la vida diaria y las instituciones, crítica a la cultura desde su propia infraestructura.

Un formato, el de la videoinstalación, que tanto los artistas mencionados como otros conocidos representantes del video-arte como Dough Hall, Judith Barry, Gary Hill o Mona Hatoum (la lista podría ser muy extensa) han elaborado en un intento de conectar la práctica artística o las actividades del pensamiento con la realidad.

Al plantear *Código de Tiempos* (*Diez mil frames*), cinta de 70 minutos de duración, Tete Alvarez parte del tecnicismo que titula la obra que alude a la información digital que se almacena junto a las pistas de vídeo y que permite «temporalizar» la cadencia de imágenes, fragmentándolas en unidades de tiempo electrónico -los llamados *frames*-. Por una serie de imágenes, en planos fijos, de la naturaleza, como unas manzanas, un hormiguero, una veleta, etc. se transmite el movimiento de las acciones que cada una comporta y que ocurre ante la pantalla en tiempo real. La imagen-movimiento en presente. El curso del tiempo tal como hasta la incursión de la electrónica lo entendíamos se contrapone al tiempo digital lo cual crea una obra inquietante al desvelarse esa información horaria que está oculta en la señal de vídeo. Este vídeo lo ha presentado también como una videoescultura en la que cada uno de los cinco monitores reproduce en su desarrollo íntegro las imágenes que en *Diez mil frames* aparecían fragmentadas. Es una obra sobre el curso del tiempo y la percepción del mismo; en esta nuestra época digitalizada muchos videocreadores quieren hacer sensibles el tiempo, y con ello el pensamiento, hacerlos visibles y sonoros.

Deleuze concluye el capítulo «Recapitulación de las imágenes y los signos» del ensayo *La imagen-tiempo* (6) escribiendo que, según una fórmula de Nietzsche, nunca es al comienzo cuando algo nuevo, un arte nuevo, puede revelar su esencia pero lo que él era desde el comienzo no puede revelarlo sino en un recodo de su evolución.

La obra de Tete Alvarez está alcanzando ese recodo de su evolución donde puede revelar claramente su esencia: «hacer evidente el proceso de mediatización que vive una comunidad cualquiera cuando es inducida y controlada por los medios de comunicación de masas»; y revelar también su interés por los medios que utiliza: «la fotografía y el vídeo me permiten desarrollar un mismo planteamiento: el vídeo como proyección de la imagen en el tiempo y la fotografía como reducción a cero de este movimiento» (7).

Instalaciones patentiza en la cultura de masas la presencia, que es a su vez ausencia, de la soledad y del absurdo tanto en los actos públicos como en los privados: ¿estamos ante la naturaleza o se trata de una naturaleza muerta?, ¿es nuestra imagen y sonido el que contemplamos o es lo que transcurre en la habitación del otro lado?, ¿ha estado antes la manzana real suspendida del hilo de donde ahora está suspendida la manzana proyectada?, ¿la imagen del autor mirando a la cámara y reproducida por la misma en un monitor se refleja en la pantalla-espejo al otro lado del banco o es un replicante? Como en *La Invención de Morel*, la novela de Bioy Casares que narra una historia de amor virtual, todas estas imágenes y sus posibilidades de interpretación entrañan una soledad tan fría como desgarradora es la belleza de las imágenes virtuales, y tan terrorífica como es el miedo tanto físico como filosófico que podemos sentir ante ellas si es que no desaparecen, o nosotros con ellas, mientras las contemplamos o más bien recorremos.

No podemos sino hacer el recorrido por *Instalaciones* en suspense porque en cualquier lugar puede acacer el «crimen» y sospechamos que la víctima podemos ser nosotros aunque sentimos alivio al pensar que quizás se trate de una víctima virtual, ¿o nosotros somos lo virtual?

6-Gilles Deleuze. *La imagen-tiempo*. Paidós Comunicación, Barcelona 1985.

7-Tete Alvarez. *Tete Alvarez, becario de la Diputación*, entrevista por Angel Luis Pérez Villén. Cuadernos del Sur, Córdoba 1994.



CODIGO DETIEMPOS 1993-4
detalle



CODIGO DETIEMPOS 1994
instalación

genealogy of the media landscape

Mar Villalpessa

A great deal of the work of video creators - especially in the last decade - has television, and all it implies (the power of the media and control of the masses) as a central theme. Of course, this was bound to occur, considering that video was born as a cultural discourse, within the framework of the experimental art - the happenings, events and performances - of the 50s and 60s, and set out to oppose the institutionalized hegemony of commercial television.

In the genealogy of video-creation, as discussed by John Hanhardt in his essay, *Dé-collage/Collage: Notes Toward a Reexamination of the Origins of Video Art* (1), the two key figures, Nam June Paik and Wolf Vostel, adopted television as an icon; both employed stacked-up, modified or damaged TV sets to build formal and conceptual Dada structures. The name of Nam June Paik would have to figure prominently in any history of video; her great exhibition at the Whitney Museum of American Art was considered by many critics to be her "coronation". Nam June Paik, along with other artists using video in its early days, claimed they were using it against television, and that rather than being viewed as art, their work should be interpreted as political response, strategy.

Later in the 60s, theories on communications and more specifically the theories of McLuhan and his famous aphorism, "The medium is the message," brought video to the fore as a highly effective medium for the transmission of social data.

These factors, together with the appearance in the mid-60s of the first portable video camera - the Sony Portapak - led to an alternative style of production based on video as both instrument and vehicle. Ever since the beginnings of its still-short life, "video" has come to mean not only the electronic image produced by the twin techniques of recording and reproduction, but also the finished product, or in other words, a complete creation. The term is also applied to the new artform which originated in the 60s, as mentioned above.

The artists who began using video as an instrument and means of expression were caught up in the Utopian concept inherited from the avant-garde, tuning in to the liberating ideas of these movements which were struggling to break down social and artistic conventions and utilizing the media (radio, posters, etc.) and live performances to display their rejection of the cultural system, inspired by such movements as Dada, Russian Constructivism and Surrealism. Furthermore, they relished the enthusiasm of the 60s and strove to achieve the social changes demanded by the "counterculture", whose

protest movements proclaimed their desire for pacifism, women's liberation, civil rights for minorities, and so on. After the Second World War and the Marxist-inspired analyses proposed by the counterculture, any understanding of the world and its cultural forms could not now ignore economic factors; culture and the economy were now inextricably interwoven.

At this juncture, with the merging of economics with culture and the plea for social change, video came upon the scene. While Utopia may exist more in theory than in practice, it is still true that utopian ideas have often preceded events to come; as Victor Hugo said, "The Utopia of today is the truth of tomorrow." Now while we cannot actually say that video is the "truth of today", partially because I do not think that we are here to create "truths", this medium has never tired of examining relationships vis-à-vis the utopian myth of the communication revolution.

landscapes of critical subjectivity

The video artist Antoni Muntadas speaks of "critical subjectivity" when referring to the extent to which criticism might be exercised at personal and individual level. "Personal vision will thus determine how the artist will observe and portray any set of interesting, worrying or distressing facts, situations or events which lead the artist to express his dissent. Naturally, this concept is not just relevant to video, and may be applied to work included in a postconceptual space." (2)

As critics and academics have stated, postmodernity - and, subscribing to the artist's theoretical framework, postconceptual methods including any form of art that contributes to the renovation of language and attitudes and which is based on the assumptions of 1970s conceptual art - is the cultural representation of latter-day capitalism, just as realism was the artistic expression of the first phase of capitalist industrial development and modern art coincided with imperialistic and monopolistic capitalism.

The work currently being produced by Tete Alvarez is centred around video, although the artist also employs other reproductive media, especially photography. There is clear reference to the work of Muntadas, which often lies within "the media landscape and its invisible mechanisms". This plastic art project was sponsored by a grant from the Provincial Government of Córdoba, financing both the exhibition of *Installations* and the production of this catalogue. Alvarez

shows how his work has "constantly drawn on the world of the mass media and portrays the resulting impact on society". In *Pausa y Tono* (1993; "Pause and Tone") highlights the lack of communication resulting from saturation by messages and media. *Paisajes* (1994; "Landscapes"), the videoinstallation for which he was awarded this grant, explores the relationship between television and society. Comments the artist, "The limits between the real world and the media-based world barely exist." Baudrillard, in a recent essay, *The Perfect Crime*, again talks of the vertigo -or perhaps the space- which we in the western world are faced with on a daily basis. "We live in a world in which the chief function of the sign is to make reality disappear, while concealing its disappearance. Today's art does nothing else. The media do nothing else." (3)

The conflict between reality and its media-based perception is one of the paradoxes of communication tackled by Tete Alvarez in his work; he points to the confusion that exists between the real world and what we are shown of it, the virtual representation supplied to us by the mass media.

The dialectics of video/television, addressed by Eugeni Bonet in his self-commissioned programme, *Señales de Video* (Video Signs, (4)), is one of the classic challenges of video art; this theme has been touched upon by many artists, and has constantly featured in the work of others from practically the very outset of their careers in video creation; for instance, the work of Mutadas or the first videobased work of Eugenia Balcells, *Going Through Languages* (1981), or more recently, the work of Antonio Cano and others, including Tete Alvarez.

A year ago in Lyon, the third edition of the Biennial Festival of Contemporary Art witnessed the opening of the Museum of Contemporary Arts, with "Images in Motion" as its first exhibition, a tribute to the centenary of the cinema. The Festival was based on what the organizers saw as three distinct phases in the long and eventful history of cinematic art: the cinema of the 20s, the appearance of video in the 60s, and the computer art of the 90s, respectively referred to as periods of "reality", "live action" and "interactivity". These three concepts, while permitting improved communications from a technical or scientific perspective have, in humanistic terms, given rise to an "increasing distance between the world and its image", as highlighted in this project by Tete Alvarez. This is based on a premise that has come to be widely-held in these last few years of the present century, that in showbusiness, illusion and outward appearances have supplanted reality; the culture industry has developed omnipresent mechanisms

via the so-called leisure culture and the representation of reality has been perfected to such an extent, thanks to technological advances, that it has taken the place of reality.

the installations landscape

In *Installations*, Tete Alvarez employs diverse reproductive media such as photography in *El becerro de oro* (The Golden Calf), slide projection in *Carta de ajuste* (Test Card) and *El espectáculo debe continuar...* (The Show Must Go On...), photocopies in *Clappers*, and video in *Espacio para la observación de la naturaleza* (Space for Nature Study), *¡Qué pequeño es el mundo!* (It's a Small World!), *Sin título - Manzanas* (Untitled - Apples), *Uno y otro lado* (Both Sides), *Nosce te ipsum* (Nosce Te Ipsum) and *Nadie llama a tu puerta* (No One at the Door).

The layout of the installations is quite elementary, with the aim of "enclosing" the viewer in a space where he will be confronted with an image. This may be an image of nature, of an apple, of a test card, the projection of someone who is not even in the same room but next door, the frozen logo of the international news channel CNN, the reflection of someone else repeating, clone-like, one's gestures, an image of many different people all applauding, or the sound of somebody ringing at the door, but nowhere to be seen.

This collection of installations broadcasts images, sound, gestures, words and a corporate logo which are both monologues and dialogues; monologues, as each piece is autonomous, and dialogues since they have all been conceived expressly for this exhibition and are all in some way interconnected.

Installations is the presence of absence. It encompasses collective and individual life. Collective, since the experience of the visitor, though silent and personal, is one of the scenarios usually associated with other participants, such as the four circus images in *The Show Must Go On...*; the viewer is also invited to share or participate in the social gesture of applause, in *Clappers*, or to contribute to the perpetuation of the faith-oriented religious and social myth of sects led by telepreachers, as captured in *The Golden Calf*, in which a portrait of TV presenter Larry King is illuminated and framed, fit for adoration. Other scenes, however, are more intimate. Take, for instance, the concealed landscape of *Space for Nature Study*, where the projected scenery is imprisoned within an enclosure and may only be viewed through a slot, while listening to the lashing of the wind. Or when, alone or

accompanied, the viewer is faced with a television screen displaying the *Test Card*; this universal but abstract image is projected onto a switched-off TV set and moves in and out of focus, while the viewer can just make out a live, satellite-dish picture broadcast by the NBC channel. Elsewhere, the viewer is invited to admire the truly beautiful display of a pocket-television showing the CNN logo, but set in a glass prism as though it were a jewel. Other spaces are double, literally for reflexion, with the camera as a mirror, in *Both Sides* and in *Nosce Te Ipsum*. (In the early days of video, in the 70s, Narcissus was held as an emblem, using the speculum in the political act of self-examination. Rosalind Krauss in her celebrated 1996 article "Video: The Aesthetics of Narcissism" claims that video is not just a medium but a psychological situation, since the technology allows an image to be simultaneously recorded and projected; the performing artist may thus use the video monitor as a mirror or as a means of reflexion.)

Not all the pieces are exhibited in enclosed areas or compartments. Sometimes there is no three-dimensional space, just a simple wall, as in *No One at the Door*, where the basic element - the door - conveys the impression of an enclosed space. The audience applauding in *Clappers*, represented by photocopies mounted on the flat surface of a wall, conjures up the inside of a typical TV studio broadcasting any one of the thousands of quiz shows so common on all public and commercial TV channels.

Tete Alvarez began his career in the mid-to-late 80s, in photography, super-8 movies and video, working with the Arte-Acción collective. Since then it is not only his image-bank that has grown. In addition to creating images of the hand, he has shown a particular penchant for the eye, as may be witnessed in *La función del ojo* (1986; The Function of the Eye), taken from one of his earlier works created together with Antonio Serrano, the other member of the group. In *Pause and Tone*, the form of an eye is also central to the video installation. While this image appears in both pieces, the basic and metaphorical complexity - and consequently the critical discourse - is greater in the latter.

Alvarez has constantly developed his language, gradually replacing the graphic, near-advertising style which characterized his earlier creations with a more narrative tone, although overall, his work is clearly more analytical and reflective than it is narrative.

Recent work such as *Museum* (1995) examines the symbol of power associated with the world of art - a subject which featured

strongly in the work of artists like Louise Lawler and General Idea in the 80s when the crisis of representation converged with the very power of culture. However, Fluxus (Georges Maciunas, Robert Filliou, etc.) and later a great number of 60s and 70s artists (Haacke, Kosuth, Francesc Torres, and even Muntadas) had already begun to question the role of the Museum and other environments such as galleries in the world of art; criticism was hurled at the myth of bourgeois culture and the bonds that linked institutions and culture. Since then, many viewpoints have been expressed by artists with respect to this institution. "They have attempted to merge realities, respond to a cultural framework, maintain their distance, compromise, alter and simulate - in other words, deconstruct the Museum - as a conscious act." "The Museum as a protector, classifier and storage structure now lies neither in the past nor the future and is thus open to challenge and question." (5)

Museum comprises a series of 21 photographs taken by security cameras situated within the Museo de Bellas Artes (Art Gallery and Museum) in Córdoba and aims to "examine the current role of the spectator in the environment of representation". The Museum as a paradigm of surveillance - yet another paradox in art, since this space is not one of freedom but of control. In *Museum* the viewing area is itself ruled by the media. Even the viewer's expression is expressed as an object to be viewed; the visitor becomes the "star" of closed-circuit television, an experience which we undergo more and more not only in museums and galleries but outside in the street, due to the measures adopted by conservative governments to monitor public activity, in a witch-hunt to combat terrorism, violence, etc. (Yes, 1984 has come and gone, when Winston Smith felt the eyes of a huge face following him wherever he went; under the face were the words "BIG BROTHER IS WATCHING YOU".)

landscapes in motion and in evolution

Time Code (1993-94) is a single-channel video composition, *Diez mil frames* (Ten Thousand Frames), in combination with a video installation or videosculpture. This format derives from the "expanded field" concept formulated by Rosalind Krauss, which renewed artistic language from a formal viewpoint while expanding critical discourse by favouring a space, one which is not so much formal as cultural, for proposals bracketed within what has been called "public sculpture" or site-specific projects (electronic billboards, digital screens, sculpture in the urban environment, etc.): statements

criticizing daily life and institutions, a critical view of culture from within its own infrastructure.

This format, the videoinstallation, has been developed not only by the above-mentioned artists but also by other well-known figures in video art such as Doug Hall, Judith Barry, Gary Hill and Mona Hatoum (to name but a few), in an attempt to bridge the gap between artistic practice or thought-based activities and the real world.

In *Time Code (Ten Thousand Frames)*, a 70-minute recording, Tete Alvarez has based his work on the technical term that lends its name to the piece. This term denotes the digital information that is stored with the video track and which acts as a timer for the stream of images; electronic time units are used to split the signal into individual pictures known as frames. Here, a series of fixed-focus images of nature shows apples, an anthill, a weather vane, etc., and displays the real-time movements of each of these on the screen. Image-motion as it happens. The course of time as we understood it before the appearance of electronics is set in counterpoint to digital time; the exposure of the timing information buried in the video signal results in a deeply disturbing exhibit. This video is also presented as a videosculpture in which each of the five monitors shows a complete version of the images which appear in *Ten Thousand Frames* as fragments. This piece is about the course of time and our perception of it; in the digital age in which we live, many video creators wish to make us more aware of time and thought by expressing these both audibly and visually.

Deleuze concludes the chapter entitled "Recapitulation of images and signs" from his essay *The Time-Image* (6) writing that according a formula postulated by Nietzsche, something new, a new artform, will never disclose its essence on emergence; indeed what it has been since the beginning may only be revealed at a turning-point in its evolution.

The work of Tete Alvarez is approaching that stage, that fork in its evolutionary path at which its essence may be clearly revealed, namely "the highlighting of the process of media influence on any community that is led and controlled by the mass media". His interest in the media he employs may also become clear. "Photography and video enable me to work along one line: video as a projection of the image in time and photography as the reduction to zero of that movement." (7)

Installations examines mass culture and communicates the presence, and at the same time the absence, of solitude and of the absurd in both public and private acts. Are we faced with nature or is nature already dead? Are our images and sounds what we perceive, or are they coming from next door? Did the real apple ever hang from the thread from which the projected apple now hangs? The image of the author looking into the camera and reproduced on a monitor, is it reflected in the screen-mirror on the other side of the bench or is it a clone? Just as in *La Invención de Morel*, the novel in which Bioy Casares tells the story of a virtual love affair, all these images and their possible interpretations impart a solitude every bit as cold as the beauty of the virtual images is heartrending, and as terrifying as the physical and philosophical fear we may feel before them, always supposing that they do not disappear, perhaps taking us with them, as we view or rather make our way through them.

We cannot but creep nervously around *Installations*, knowing that the "crime" could take place anywhere and suspecting that we ourselves could be the victims. It is a relief, though, to think that the victim might just be virtual - or is it we who are virtual?

1.- John Hanhardt. "Dé-collage/Collage: Notes Toward a Reexamination of the Origins of Video Art" in *Illuminating Video*. Selected by Doug Hall and Sally Jo Fifer. Aperture/Bay Area Video Coalition, New York 1990.

2.- Antoni Muntadas. "De la subjectivité critique" in *Communications, Vidéo, n° 48*. Selected by Raymond Bellour and Anne-Marie Duguet. Editions du Seuil, Paris 1988.

3.- Jean Baudrillard. *El crimen perfecto*. Anagrama, Barcelona 1996.

4.- Eugeni Bonet. *Señales de video*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid 1995.

5.- AA Bronson and Peggy Gale. "Preface" and "Introduction" in *Museum by Artists*. Art metropole, Toronto 1983.

6.- Gilles Deleuze. *La imagen-tiempo*. Paidós Comunicación, Barcelona 1985.

7.- Tete Alvarez. Tete Alvarez, becario de la Diputación, Interviewed by Angel Luis Pérez Villén in *Cuadernos del Sur*, Córdoba 1994