

Tete Álvarez

Galería Cavecanem (Sevilla)

ÁNGEL LUIS PÉREZ VILLÉN

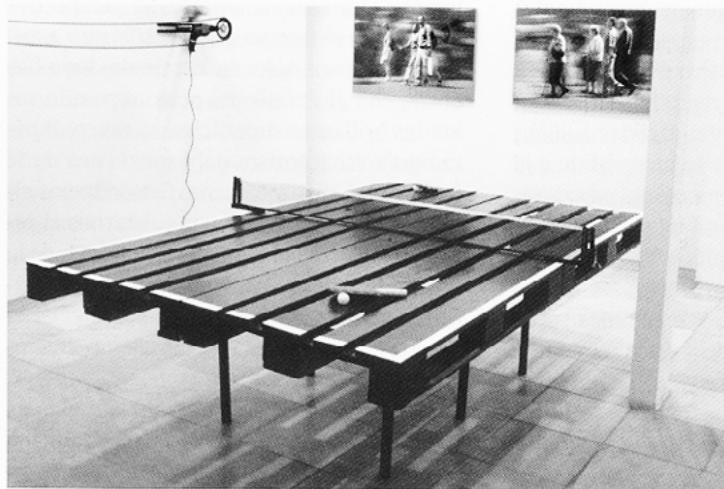
Tete Álvarez (Cádiz, 1964) sigue fiel a su acorado cinismo y sus imágenes continúan destilando esa multiplicidad de lecturas que desde siempre las han caracterizado. Las sombras como proyección de la ausencia, la usurpación de la realidad por la ficción y el ejercicio de la memoria como metáfora de la mirada inversa, que fueron algunas de las constantes de *Especulaciones* –que se mostró en la primavera del 2000 en el C.A.A.C. de Sevilla– han dado paso a otro tipo de intereses. El espejo y los juegos de desdoblamiento, proyección e inversión de la imagen, así como la estrategia de la apropiación y/o la simulación, las referencias al mundo del espectáculo en alusión directa a la vida cotidiana y a los sistemas de representación a través de los media, son sustituidos en las series recientes por las citas del mundo del deporte y la competición, los juegos y el ocio. *Fairplay* se compone de cuatro piezas o series –que son un adelanto de lo que próximamente se mostrará en el Centro de Fotografía de la Universidad de Salamanca, en el Palacio de Abrantes– en las que están presentes la fotografía y la instalación. Como complemento y a través de la web de la galería se puede acceder a otras cuatro piezas en la red, un espacio que comienza a ser habitual en la creación de este artista y en el que podemos hallar el mismo universo descreído y distante, irónico y díscolo que planea en el resto de su obra. Un ejercicio deconstructivo que se emplea a fondo en el desmantelamiento de las convenciones y usos del lenguaje de la imagen.

Fotofinish es una serie de fotografías que reproduce el sistema de análisis empleado en las competiciones deportivas para discernir las posiciones de llegada a meta. La aplicación de este procedimiento a imágenes de paseantes anónimos crea un desconcierto similar a la extrañeza que procuraban sus

Sombras, que postulaban la desaparición del individuo en un contexto cotidiano mediante la exclusiva presencia de su proyección. Ahora se le permite el acceso a la representación pero su pasear indolente y despreocupado queda en entredicho por la imposición del rasero que viene a medir la diferencia que le separa del resto, sopesando su nivel de competencia en el orden social y económico. En relación a esta serie se articula la *Liebre mecánica*, un artilugio propio del arte chapuza que pone de manifiesto el mecanismo torvo y despiadado –que por otra parte evoca el atrezzo de una barraca de feria– de los señuelos utilizados en las carreras de animales. Al menos éstos persiguen un engaño pero aquellos otros deambulan, disociados del entorno inmediato y por lo tanto ensimismados, sin motivación definida y ajenos a la mirada que escruta la evolución de su trayectoria.

Sin embargo también podría resultar que dicha mirada no fuese otra cosa que una llamada de atención, un intento de poner en crisis la motivación cuando ésta sólo pretende el éxito frente al fracaso y el cuestionamiento de la competencia como síntoma de

la violencia, así como el absurdo y la injusticia de las relaciones sociales y laborales basadas en dichos parámetros. *Fairplay* y *Cuatro en raya* como indican sus títulos, remiten al juego y en menor medida al deporte pero su aparato alegórico apunta a otros mundos: el trabajo y las relaciones comerciales. La primera consiste en una mesa de ping-pong que podría ser apta para el juego si no fuese porque la estructura que mimetiza el campo es discontinua, ya que está tramada mediante varios palets de los utilizados en transporte de mercancías. Por otra parte la fotografía de *Cuatro en raya* representa un inmenso tapiz confeccionado a base de la acumulación de contenedores estibados en un puerto y sobre los que se ha intervenido reproduciendo los símbolos del célebre juego de mesa. Tanto en un caso como en otro las lecturas posibles se multiplican en múltiples sentidos –un hecho que siempre ha estado presente en su producción– si bien la dirección se mantiene inalterable, apuntando al desvelamiento de los mecanismos que operan en la elaboración de la opinión pública y que merman la capacidad crítica del individuo. ■



Tete Álvarez, "Fairplay", 2001, esmalte sobre palets de madera, hierro, red y raquetas de ping pong, pelotas serigrafadas, 76 x 160 x 240, vista de la instalación en la galería Cavecanem.