

*Escenografías* presenta un conjunto de obras realizadas por Tete Álvarez (Cádiz, 1964) entre 2019 y 2021. Enmarcado dentro del ámbito post-conceptual, ha centrado su investigación principalmente en el poder de comunicación y semántico de la imagen. Emerge a inicios de los años 90, y trabaja con fotografía, instalación, vídeo y net art. La muestra recorre escenarios de la política y del poder, fragmentados, descontextualizados y transformados para generar nuevos significados. Escenografías que sirven de telón de fondo de las reuniones internacionales y que se convierten con su carga simbólica en iconografías dentro de este proyecto. La obra de Tete Álvarez refiere uno de los géneros clásicos de la pintura como es la pintura de historia. Desde este punto de partida, los rituales de la política se convierten en objeto de un análisis formal y riguroso, partiendo de imágenes recicladas de la red. Pero también plantea preguntas como qué lugar ocupamos los ciudadanos dentro de este tablero. En *Gatos del mundo* (2021), inserta una cuestión esencial al embarcarse en la existencialista interrogación: ¿Quiénes somos?, a partir de miles de imágenes de gatitos y modificándolas en el panorama de una multitud en el graderío de un estadio o un anfiteatro. Esto se complementa con el ámbito de gestos, paisajes y bodegones de las demás obras de arte de la exposición. En *Angie* (2019), hace colisionar dos universos: el de internet obsesionado con los más mínimos detalles de estas personalidades, y el obsesivo y dedicado esfuerzo a la representación de la vestimenta y los textiles vinculados al poder a lo largo de la historia del arte. El momento actual se ha infiltrado en una instalación de vídeo que puede verse en la Sala de vídeo: *Cuatro horas de abril* (2020) documenta las ciudades vacías en uno de los instantes más duros de la pandemia, tomadas de cámaras de vigilancia de esos lugares. Siguiendo estrategias de diseminación de la obra de arte que cuestionan cómo y dónde tener acceso a las mismas, la exposición no concluye entre las paredes del centro de arte sino que continúa en el espacio público y virtual, o en la obra que el visitante puede coger y llevar consigo.

*Scenographies* presents various works created by Tete Álvarez (Cádiz, 1964) between 2019 and 2021. Working in the post-conceptual field, his research has primarily focused on the semantic and communicative power of the image. Since appearing in the early 1990s, he has worked with photography, installation video and net art. The show examines stages of politics and power that have been shattered, decontextualized and transformed to create new meanings: “scenographies” that form the backdrops to international gatherings and, with their symbolic significance, become iconographies in this project. Tete Álvarez’s oeuvre uses one of the classic pictorial genres, history painting, as a point of departure for turning the rituals of politics into the backdrop of a rigorous formal analysis based on images culled from the internet. But it also asks questions, such as where we citizens belong on that political game board. In *Gatos del mundo* (Cats of the World, 2021), Álvarez reformulates the basic existentialist query, “Who are we?”, by transforming thousands of images of adorable cats into a panoramic view of crowded stands in a stadium or amphitheatre. This is complemented by the gestures, landscapes and still lifes of the other works on display. In *Angie* (2019) he makes two worlds collide: the online world, obsessed with most trivial details of these personalities, and the compulsive effort to represent the clothing and textiles associated with power throughout art history. Current events have filtered into a video installation on view in the Video Gallery: *Cuatro horas de abril* (Four Hours of April, 2020) documents empty cities at one of the hardest moments of the pandemic, using security camera footage of public places. Adopting dissemination strategies that challenge conventional notions of how and where people have access to art, the exhibition does not end when visitors leave the museum; it continues in the public and virtual space, or in the piece which they can pick up and take home with them.