

Play, Rewind and Fast Forward

Iván Pinto

“La visión del movimiento produce felicidad: caballo, atleta, pájaro.”
Robert Bresson, *Notas sobre el cinematógrafo*.

Rewind ⏮ (dos años antes).

Un animal bebe a través de una pajita un vaso de *courage* (coraje, ánimo), pero ¿por qué lo toma? Posiblemente porque necesita “alimentarse” del valor necesario para enfrentarse a los cambios que todo futuro trae consigo.

Con este dibujo, Ruth Gómez introduce al espectador en el juego de tiempos de *Dos años antes...*, título que hace referencia al periodo comprendido entre 2011 y 2013, fechas en las que trabajando entre París y Madrid, realiza todas las obras recogidas en esta exposición. Más concretamente, todo comienza a raíz del traslado de la artista a Francia donde disfrutará de la Beca de Artes Plásticas del Colegio de España en París concedida por el Ministerio de Cultura y concluye con las exposiciones *Starting Over* (Galería Mário Sequeira, del 1 de marzo al 31 de mayo de 2013) y la que nos ocupa. Siguiendo la pista de este arco temporal, podemos intentar esbozar una “cartografía emocional” a partir del cargado estado interior que habita en la mayor parte de piezas de la muestra. Unas flirteando con los límites entre realidad e ilusión y otras negociando ante incidentes repentinos, hasta desembocar en un *play again* que, hacia el final del recorrido de la exposición, nos invita a volver a comenzar el juego.

* Ruth, si tuvieses una única oportunidad de poder viajar con total seguridad en el espacio-tiempo, ¿qué época y lugar elegirías?

- A) Un billón de años atrás, cuando empiezan a formarse las primeras galaxias y estrellas.
- B) Siglo XVII en España, como asistente de Velázquez en la corte del rey Felipe IV.
- C) Madrid, año 2325.
- D) Hoy, cualquier planeta de los denominados *Ricitos de Oro*.
- E) Asistir, en la fecha y lugar exactos, al propio nacimiento.

Fast Forward ▶

La gran instalación *site-specific* de vinilos *Estampida* (2013) (basada en la serie de dibujos de gran formato del mismo nombre), podría funcionar a modo de precuela de esta, entendida como un micro *big-bang* de dibujos de muy diversas formas y tamaños, que más tarde y gracias a la fuerza de la gravedad, descubriremos en un nuevo estado más concentrado aunque igualmente provisto de un gran movimiento interno.

Estampida, en cualquiera de sus versiones, es el trabajo que más preguntas suscita de entre los incluidos en la exhibición. Siuviésemos que determinar su tema clave, sería el de la capacidad de reacción y de adaptabilidad al medio surgidos ante una alteración radical. Afirma el escritor y futurólogo Alvin Toffler: “que hay límites discernibles en los cambios que el organismo humano es capaz de absorber, y que si aceleramos continuamente el cambio sin determinar primero aquellos límites, podemos colocar a las masas de seres humanos en condiciones que, sencillamente no pueden tolerar. Corremos el riesgo de sumirlos en este estado peculiar al que he llamado «shock» del futuro. Podemos definir el «shock» del futuro como la angustia, tanto física como psicológica, nacida de la sobrecarga de los sistemas físicos de adaptación del organismo humano y de sus procesos de toma de decisiones”¹. Sin embargo, para la propia Gómez “algo positivo se cuela entre el caos de estas imágenes, ya que son capaces de romper el estado de paralización provocado por el *shock*, y mediante la agitación, originar cambios significativos”. La capacidad de originar un cambio significativo —un avance rápido hacia delante (*fast forward*)—, la encontramos en el experimentado por la técnica más conocida de la artista, que ha logrado sustraer la rigidez formal propia de “lo digital” mediante un depuradísimo empleo de sus herramientas de trabajo, y dirigirlo así, a un nuevo estadio de cualidades pictóricas.

* Te encuentras visitando una exposición de algunos de tus artistas favoritos en un museo y de repente se produce un incendio. Tienes la oportunidad de salvar de su destrucción lo que prefieras del listado a continuación; como recompensa pasará a ser de tu propiedad, ¿qué escoges?

A) *Bloomsday* (2005) de Marcel Dzama.

B) *Little Ramona* (2001) de Yoshitomo Nara.

C) “*Untitled*” (*Perfect Lovers*) (1991) de Félix González-Torres.

D) Un perro guía que encuentras desorientado.

E) *Tan Tan Bo Puking-a.k.a. Gero Tan* (2002) de Takashi Murakami.

¹ Alvin Toffler, *El Shock del Futuro*, Plaza & Janés, S.A., Editores, Barcelona, 1973.

* La creencia sobre la existencia de vida inteligente en otros planetas fuera del Sistema Solar:

- A) Te produce una grata sensación de tranquilidad ya que piensas que no estamos solos en el Universo.
- B) Te hace preguntarte sobre las pocas posibilidades de que se produzca algún tipo de comunicación. Crees que las formas de vida inteligente tienden a formar civilizaciones que se autodestruyen a sí mismas.
- C) Te lleva a fantasear sobre las posibilidades de que se produzca un contacto directo.
- D) Te aterrera. Piensas que esas formas de vida inteligente posiblemente serán de una naturaleza más violenta que la de los propios humanos.
- E) Te parece algo absurdo y carente de sentido. A pesar de las investigaciones científicas que teorizan sobre que exista esa posibilidad, te resulta imposible creer en algo así.

Loop

La sombra arrojada por el anónimo protagonista del vídeo monocal *Las Ilusiones Fantásticas* (2009), muestra una realidad muy diferente a la experimentada por el personaje. Gómez recurre al humor para evidenciar el juego de apariencias que parece haber seducido a dicho personaje. Su casco funciona a modo de argucia con el que poder revertir la realidad y transmutarla en ilusión, la ilusión de ser todo un experto con el *hula hoop* en el bucle infinito y perfecto de esta animación. Paradójicamente, ese “no querer ver del todo” proporcionado por el casco y que aleja al protagonista de la realidad, acaba a su vez liberándolo de la misma.

* ¿Crees que el arte tiene el poder de influir en la vida de las personas?

- Verdadero
- Falso

Pause

Como viene siendo habitual en el trabajo de Ruth Gómez, muchos de los elementos y personajes que aparecen por primera vez en sus obras pueden acabar reapareciendo intermitentemente en trabajos posteriores. Tal es el caso de *Estampida* (2011), donde

volvemos a encontrarnos a dos personajes y algunos animales ya conocidos. En esta serie de dibujos de gran formato, en los que destaca un virtuoso dominio de la técnica, a la artista no le interesan tanto el porqué ni el cómo, ni el antes, ni el después, sino la propia reverberación que un acontecimiento no descrito propaga en forma de aceleración y flujo. Es el instante inmediatamente posterior a un evento que desencadena una estampida de animales y humanos, el que convoca en sí mismo todo un sin fin de posibilidades y de incógnitas que Gómez prefiere no mostrar para que sea el propio espectador el que complete la secuencia. Lo importante aquí es el punto de inflexión que da pie al movimiento y que muy posiblemente se traducirá en múltiples variables.

* Si fueses un objeto inerte, pero dotado de cierta consciencia sobre los acontecimientos que suceden a tu alrededor, ¿qué elegirías ser?

- A) El marco de la pintura de Goya, *Perro semihundido*, en el Museo del Prado.
- B) El espejo del servicio de mujeres de un restaurante de lujo en Manhattan.
- C) La diana de un juego de dardos en un pub de Dublín.
- D) La pizarra de una clase de educación primaria en Jaipur.
- E) Las escaleras mecánicas que suben al primer piso de un gran centro comercial en Tokio.

* De la siguiente lista de dispositivos y aplicaciones tecnológicas, únicamente puedes hacer uso de dos durante un año completo, ¿cuáles escoges?

- Reloj (incluidas funciones de despertador, calendario y agenda)
- Agua caliente
- Internet (excluidas todas las herramientas de comunicación con excepción del email)
- Teléfono fijo y móvil (excluidas todas sus funciones menos las de llamada)
- Ordenador

Play ▾

Concebido para ser proyectado en la fachada de un edificio de la Puerta del Sol de Madrid, en el vídeo *Spray* (2011) —y la serie de dibujos de gran formato del mismo nombre (2012)—, la artista toma elementos prestados del arte urbano, el juego de *arcade Space Invaders*, y el *anime* japonés, y los mezcla con su propio imaginario —en

el Centro de Arte Alcobendas se muestran por primera vez en público, la serie completa de dibujos preparatorios de grafito sobre papel que sirvieron a Gómez para convocar el singular casting de esta animación— en una suerte de retablo *Pop* hiperpoblado.

Inspirado en los *graffitis* e intervenciones urbanas de los edificios del barrio parisino de Belleville, la naturaleza híbrida de *Spray* adquiere la forma de videojuego donde varias historias (como la de esos labios dirigidos al público que continuamente le susurran en silencio *I love you*), se van superponiendo en un único plano, que como la propia vida, se dibuja y desdibuja para comenzar una y otra vez.

* *Game Over*: ¿Deseas jugar de nuevo?

Sí

No