

Meditaciones urbanas

CAFÉ. UNA HISTORIA DE LA ANIMACIÓN ESPAÑOLA. ARTE

2 de octubre, 2013 – 26 de octubre, 2013: Instituto Cervantes, Tokio.

Artistas: Abigail Lazkoz, Curro Gonzalez, Enrique Marty, Eugenio Ampudia, Fernando Renes, Manu Arregui, Marina Núñez, Ruth Gómez y Vicente Blanco.

Comisarios: Cristina García-Lasuén y Ramón Vicente Díaz del Campo.

La estética urbana de colores planos próxima a la ilustración y al grafiti son algunas señas de identidad de Ruth Gómez (Valladolid, 1976). Sus composiciones barrocas cuentan historias concretas que, a pesar de su herencia profundamente autobiográfica, también hacen referencia a temas generales relativos a la sociedad contemporánea a través de una estética neo-pop cercana al cómic, a la publicidad y al videojuego, sin olvidar los guiños a grandes hitos de la cultura moderna como Georges Méliés o Julio Verne. En sus obras hay cabida para animales, retratos e iconos de nuestro imaginario contemporáneo como pueda ser el Space Invader, una imagen habitual de las calles del centro de París, ciudad que fuera residencia de Gómez en 2011. Sus trabajos, unidos por una gama cromática muy específica, han sido valorados por su particular frescura y por el dominio de técnicas como el dibujo y la animación.

Ruth propone en sus obras la paradoja de la animación inmóvil. Cuando representa en un muro de la exposición una estampida de animales salvajes a los que congela y "plastifica", genera un film-still parietal. La misma acción iconoclasta, de derribo del símbolo y el icono, pero en sentido contrario, surge cuando reproduce un grafiti de pared, manifestación artística popular y espontánea habitual en las ciudades, bajo la forma de juego de ordenador, otorgándole una vida animada de la que carece y convirtiéndolo en un juego interminable, "ad infinitum", de creación-desaparición. Sus historias reflexionan sobre la naturaleza y su devenir; hablan del ser humano, del "Homo ludens" (1938), de Johan Huizinga, en el que reflexiona sobre la teoría de los juegos y analiza su importancia social y cultural, y, por tanto, también hablan de lo insólito y la sorpresa. Pero el juego no es exclusivo del ser humano. Los animales también juegan. Por tanto, la anécdota cobra fuerza de información simbólica cuando se viaja más allá de la apariencia. Los grandes murales paleolíticos que describían escenas de animales en fuga, actualizan su temor en los graffitis de estampidas de Ruth. El pasado ancestral y las modernas expresiones artísticas, como los videojuegos y las pinturas murales urbanas, se funden y confunden en el imaginario de un nuevo bestiario, que no es tanto el producto de una descripción biológica, o una aficción animista, como elementos que parecen formar parte de un proceso creativo que genera una actualización narrativa basada en la revisión de la imaginación y la fantasía.

Cristina García-Lasuén, 2013