

Toda historia es posible ahora

EL PUENTE DE LA VISIÓN

2 de octubre, 2010 – 10 de diciembre, 2010: MAS, Santander.

Artistas: Alexandra Aguiar, Ruth Gómez, Fernando Gutiérrez, Raúl Hevia, Moisés Mahiques y Tilo Schulz

Comisarios: Salvador Carretero Rebés y Belén Poole Quintana

La realidad nunca es certera, podríamos definirla como arbitraria y, paradójicamente, subjetiva. Precisamente son la realidad y el tiempo dos de los conceptos fundamentales sobre los que versa la obra de Ruth Gómez. Desde sus primeros trabajos -*Te sobrealimentas* (2004), *El artista de la vida moderna* (2004), *El asesino de su persona* (2003) - la preocupación por temas como la enajenación del individuo en la sociedad contemporánea y el hastío de lo rutinario eran presentados en vídeos de formato loop donde la técnica trascendía al mensaje. Sin principio, sin final. Una metáfora de la rutina cíclica de nuestros días. Pero con el paso del tiempo, sin dejar de utilizar los rasgos característicos de su obra, la artista es plenamente consciente de su uso metafórico. Si estas obras primigenias se presentaban sin respuesta, como estados anímicos a los que estaba condenado el individuo, ahora parece que éstos tienen una vía de escape a través de la ilusión y la fantasía, planteados como lugares posibles. Pero vayamos por partes.

Las imágenes utilizadas en las obras de Ruth Gómez parten de una grabación real en vídeo que, posteriormente, es manipulada digitalmente dando como resultado una personal y característica estética. Y es que la técnica utilizada surge de una variante relacionada con las matemáticas y la geometría. Números, vectores y puntos en el espacio, coordenadas y parámetros en una línea de tiempo que mezcla 2D (dibujo) y 3D (escultura), a modo de collage, sobre una base de audio. De ahí, que la artista manipule el tiempo y la propia realidad que nos presenta. Por otro lado, recurre a una gama de color similar en todas sus piezas, con predominación del rosa y un acabado de imagen sintética con las que pretende aproximarse al dibujo y la pintura. En cualquier caso, sus vídeos y dibujos digitales, de una aparente sencillez de trazo, son el resultado de un complejo entramado de líneas y puntos. Pero lo que realmente le interesa a la artista es el hecho de cómo un individuo puede traspasar la barrera de la irrealidad al convertirse en un dibujo animado a través de la técnica de la rotoscopia.

Y es que, aunque Ruth Gómez ha trabajado durante años vinculada al mundo audiovisual y la publicidad, ya que se especializó en Audiovisuales y Diseño en la Facultad de Bellas Artes, lo que define la estética de sus dibujos, más allá del lenguaje publicitario, los video juegos y a los video clips o el uso del color rosa, es la propia técnica, más próxima al dibujo clásico en cuanto a trazo y a la pintura que recuerdan al mundo del cómic manga. De hecho, la fascinación de la artista por el grafismo japonés de Murakami, los dibujos de Yositomo Nara y el cine de Hayao Miyazaki se intuyen en su trabajo.

En la mayoría de sus vídeos las referencias cinematográficas se evidencian no sólo a través de los encuadres o el uso del lenguaje narrativo, también son muchos los guiños que realiza a este género, como en el vídeo *Animales de compañía* (2005) donde utiliza algunos planos que recuerdan a *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933), *Godzilla* (Kaiju Tokusatsu, 1962) o *La noche de los muertos vivientes* (Georges A. Romero, 1968); para plantearnos cómo el individuo se comporta en

sociedad, utilizando lo metafórico de una jungla, en definitiva cómo el hombre es un animal en constante evolución (regresiva o progresiva); o en la animación *Magic Mirror's Slaves* (2007) en la que observamos a Oskar, el protagonista de *El tambor de hojalata* (Volker Schlöndorff, 1978); por otro lado, la banda sonora de esta pieza es una conversación a partir de fragmentos, en apariencia inconexos, extraídos de diferentes largometrajes (*Drácula* de Coppola, *Taxi Driver* de Martin Scorsese, *Amadeus* de Milos Forman, *Blancanieves* de Walt Disney...), para reflexionar sobre la vanidad y los espejos deformantes de los que hablara Jorge Luis Borges. Un análisis sobre nuestra propia la percepción y su reflejo. En el vídeo *Las ilusiones fantásticas* (2009), en clara referencia a la imaginación y la fantasía utilizada en el cine de Georges Méliès, la artista planteaba el ensalzamiento de cualquier tipo de ensoñación, por banal que fuera, como contraposición o vía de escape en una sociedad caracterizada por el desencanto. Como explica ella misma: "Pretendo hacer un homenaje al cine de animación, a los trucos, a los efectos especiales, a las ficciones dentro de las ficciones... y sobre todo, un homenaje a las ilusiones. Ya que, perdidas o no, y apoyadas en la realidad o en la fantasía, son habitualmente las que nos permiten sobrevivir a nuestra cotidianidad." Este vídeo muestra a un joven que juega al hula hoop pero su sombra no corresponde a sus movimientos, por lo tanto, técnica y tema, en mayor o menor medida ficticios, unidos ambos, se convierten en una reiteración de la fantasía. "Y, al mismo tiempo, -apunta- un intento de recordar al espectador y a mí misma, que aunque paradójicamente una ilusión sea algo irreal, engañoso o ficticio no se corresponde con algo falso. Y que lo que vulgarmente conocemos como fantasear es, en muchas ocasiones, una necesidad, un mecanismo de supervivencia del ser humano, ya que si perdiéramos nuestra capacidad para ilusionar y de ser ilusionados, independientemente de la época que vivamos, estaríamos perdidos."

Ella misma ha utilizado su propia realidad circundante, el sistema artístico, en trabajos como *Made in MUSAC* (2004) o *El artista de la vida moderna* (2004) con los que medita sobre su posición como artista, que en realidad no deja de ser una reflexión sobre el otro, en este caso, nosotros. Pero, sobre todo, es en el único dibujo, realizado en 2009, que no es está en relación con ningún vídeo, el que mejor simboliza la sinceridad y la entrega absoluta con la que Ruth muestra, sin pudor, su universo; en él la artista se representa en el acto de parirse a sí misma.

La utilización de la misma gama cromática no es sino un modo metafórico de distanciarse de la realidad, como una forma de alusión a lo transitorio, lo vulnerable y lo anti bélico. Un color, además, asociado comúnmente a la calma, a la tranquilidad, a la inocencia, sin embargo se trata de una metáfora que contraponen la utilización de este color a los temas implícitos que trata su obra, remarcando así la ironía de negación o de oposición frente a los conflictos existenciales planteados. En este caso, la vinculación al mundo del pop art se evidencia, no sólo en la utilización de una determinada gama cromática, sino sobre todo en esa contraposición que remite al propio Andy Warhol, quién en muchas de sus obras, sino en todas, de aparente vitalidad, se escondían temas relacionados con la muerte, desde sus Marilyn, los *Tuna Fish Disaster*, las pistolas, sillas eléctricas, etc. Porque la muerte, no deja de ser parte de la vida. Y es que, como afirma Rafa Doctor: "podríamos hablar de cierto pesimismo persistente en casi toda la obra de Ruth Gómez, pero sería mucho más correcto hablar de grito y necesidad de plantear unas nuevas reglas para el juego en el que está jugando, el único juego posible, el juego de ser habitante de un mundo complejo y contradictorio en el que hay que estar en constante alerta y en el que no hay inocencia posible pues, al fin y al cabo, se sigue en la jungla".

El trabajo de Ruth Gómez no es autobiográfico, sino una extensión de su propia experiencia que no deja de ser la nuestra. Su mundo está poblado por los mismos personajes que aparecen reiteradamente en su obra, como una metáfora más de los diferentes roles que ocupa el individuo en nuestra sociedad. Porque las inseguridades (*Animales de compañía*, 2005; *Bubble Bobble* 2005), la vanidad (*Magic Mirror's Slaves*, 2007), el ego, el amor (*Caleidoscopio*, 2009, *Cariño*, 2009, *Amor*, 2007), etc. se convierten aquí en proyecciones compartidas. Donde realidad y la ficción se entremezclan en estas pequeñas historias animadas. Esta exposición, por tanto, trata de cuestionar nuestras propias contradicciones porque, como afirma Ruth Gómez, “el mundo real, quizá, es menos importante que el mundo que necesitamos”, pero ¿a quién le importa ya la realidad?

Tania Pardo, 2010