

## Taumaturgia de los signos.

Coincidiendo con esta reflexión sobre el trabajo de Ruth Gómez (Valladolid, 1976) caía en mis manos la lectura de una recopilación del pensamiento de Arthur C. Danto. Al cabo, pensaba sumergido entre sus páginas, pintiparadas reflexiones de este epigona del fin del arte, pensamiento casi *ad hoc* –el de Danto– para la introspección en torno a una artista que parece meditar en su trabajo, no sin *malinconia*, sobre la posibilidad de crear en el siglo XXI. Elogiadora ella del desencanto creativo, como medio desde el que han de surgir las virtudes y el primor del dibujo que, a su vez, se sustanciará en contemporáneas imágenes en movimiento en las que prima siempre ese aspecto delineado que da a sus creaciones visuales un certero aire de *drawing-movie*. Mediante un lenguaje que sin desdeñar jamás el clasicismo del dibujo es, por otro lado, muy de nuestro tiempo y al que puede considerársele también heredero del vertiginoso verbo del videoclip o de la publicidad, –“deprisa, deprisa”, sería así el lema de algunas de sus creaciones en movimiento–, mas también es un lenguaje deudor de la técnica y estética de algunos creadores japoneses o de una cierta estela manga. En esta lista de evocaciones ha de citarse también, como luego veremos, su confesa querencia por autores vinculados a los mágicos orígenes del cine como George Méliès. En este último caso desde su posición, tan reivindicada por Gómez, de creador de ilusiones fantásticas, llegando así a dar título a una de sus exposiciones.

Conservando ciertas nociones del arte muy de nuestro tiempo que en momentos, –idas y venidas de los cuerpos que exangües caminan o corren sin parar hasta parecer modificar su forma–, rememora la representación de los cuerpos deformados de Francis Bacon, la referencia al cuerpo que hace Gómez en sus creaciones no es tanto mención al espacio como refugio del yo, sino más bien una forma de subrayar la presencia de un espacio contestado, a veces perdido, sobre el que se carece de control. Como en el pintor inglés, el nuevo cuerpo, la nueva identidad, parecen ser reconstruidos cuando no elongados por Gómez, desde unas fronteras adversas, alteradas, no alejadas de una cierta animalidad. Siendo artista de declarado horror vacui, sus creaciones se llenan de cuerpos que ejercen en historias sincopadas, relatos que parecieron no tener comienzo ni tendrán final y que por lo general pueblan la casi totalidad de las mismas, como sucede con la intervención *Spray*, el “contenedor de historias” –en sus palabras– que Gómez plantea para Sol. El aire de “narración” que contiene sus trabajos incide en la consideración de esta creadora que, enfrascados en la lectura citada, pareciera surgir tal rosado fénix desde las cenizas del proclamado fin del arte, mostrando, eso sí, gozosa, que el término de los relatos no ha sucedido aún, ni mucho menos. Ella está dispuesta a poblar, de nuevo, la historia del arte de relatos, de abigarradas mil y una narraciones. O de la ilusión de éstas.

Es así artista relatora, Gómez, creadora visual concebidora de un universo paroxístico de historias que contradice la supuesta desmemoria de lo moderno. Conviniendo, la inexistencia de las reglas como presupuesto de partida y mostrando algo que ya sabíamos como lema del arte de nuestro tiempo: que todo es posible. Tras la llamada muerte del arte, varias veces muerte, la vida comienza realmente y quizás sea, como dice Danto, la apropiación de las imágenes uno de los contextos más fértiles del arte en estos días de pérdida del sentido, significando, también, cómo no hay un solo modo de mirar el arte y cómo las creaciones no necesitan parecer lo que la historia del arte ha encasillado como tal. Es el fin de un siglo poblado en el arte por La Verdad, elevada por la épica de los manifiestos, los relatos legitimadores del arte, y llega la hora de reinterpretar los signos que nos rodean.

Así sucede en *Spray*, donde aparecen grafitis y una cierta estética urbana del aerosol, en la que convive la memoria de un paseo por las paredes dibujadas de nuestras ciudades: dibujos olvidados e iconos del videojuego, tal el space invader presidiendo nostálgico la composición y Gómez nos recuerda –en todo caso– los difíciles límites existentes entre realidad y ficción. En ese quehacer infatigable de esta artista barroca y contemporánea, indagadora entre los intersticios de lo real, tiene lugar capital su serie *Animales de compañía*, suerte de inagotable pandemónium, subjetivísima Enciclopedia visual donde ofrece un permanente empeño en el despliegue de incitaciones, relaciones, elementos visuales o retratos, abordando lo que sería la descripción, casi taxonomización, del mapa y tragedia de las relaciones humanas. Tal el Lodovico Settembrini de *La Montaña Mágica*, recopilador de la Enciclopedia de los sufrimientos, tal el Mann obsesionado en

esta obra por el tiempo, Gómez aborda su particular reunión de esa suerte de sueño imparables frecuentado por la persecución.

Mundo autorreferencial, con declarada vocación de propio, frecuentador de los homenajes a lo subjetivo y a los universos propios mediante tan extraordinaria voracidad de las imágenes que se despliegan con vértigo, a veces acompasadas del tam-tam emulador del peligro, sin obviar gruñidos y sonidos guturales, pisotones y degluciones. Imágenes con frecuencia dominadas por tonalidades rosáceas o violetas, que tienen siempre un deje ácido evocador del adagio homo hominis lupus, transmutado en arritmia de imágenes en movimiento donde el paroxismo de tal actividad parece contener, a la par, una permanente pregunta sobre el (sin)sentido de las mismas.

En algunos de sus *Magic Mirrors* aprecio también un aire émulo de una contemporánea prerrafaelita, tanto por la forma ovalada de los Mirrors-videos como por el frecuente dibujo orlado por las llamas ofreciendo un aire de vegetación incandescente, retratos de personajes jovencísimos, a veces lánguidos, con una expresión a lo Perséfone de Rosetti, mas pareciere consumidos en narcisista figura. Algo, el aire prerrafaelita en el paisaje, que también puede verse en ciertos otros dibujos, como en el titulado *Cariño* (2009). Amante también de la evocación de mundos submarinos, obsesionada por los entresijos de la visión, frecuentadora de los tondos como forma que parece refiere al voyeur, al ojo que ve, también las ventanas con forma de ojo de pez, su mención a lo profundo, al misterio que subyace bajo las aguas, es pretexto lo mismo para crear imágenes de inquietante belleza como para referir la posición de quien mira. Agua también, pareciere, como emblema del ansia vital del respirar, otrora del labio que ansioso besa incansable otro labio, tal respiración, hasta emular el pez, así sucede en *Caleidoscopio* (2009).

Artista en aguas a contracorriente equipada, eso sí, de un lenguaje contemporáneo, Gómez proclama la crisis de nuestra sociedad desencantada, para lo que ha acudido en ocasiones, como señalamos, a citar *Las ilusiones fantásticas* de Méliès (1898), en una propuesta en la que pretende elevar cualquier tipo de ensoñación. Elogio del doble y de una distinta sombra, de la ilusión del mago capaz de partir con un hacha al niño y duplicar los personajes, o convertirlos, tal vez, en pañuelos o, por el contrario, hacerlos desaparecer en una caja de madera. Humo invadiendo la escena y loa de la ficción por la ficción, del sentido del sinsentido como fuente privilegiada que permitiera soportar la realidad, como una necesidad.

Declarado el sentido autorreferencial de su obra, Gómez es aficionada también a las reflexiones metartísticas, y estoy pensando en obras como *El artista de la vida moderna* (2004) o *El papel del artista* (2008). Por ello, ciertos de sus trabajos parecen referir también la dificultad de la creación, el duro quehacer de la artista que pareciere en ocasiones parir con mueca de dolor su otro yo artista, la complejidad para que la artista eleve sobre el caos del transcurrir diario la ensoñación o la fantasía. La capacidad de referir historias, ya fueren ficciones o ilusiones, como ella gusta en reseñar.

En todo caso, tal ruido de figuras, tanto agitarse los personajes, las carreras de los seres que corren entre la jungla siempre con un aire entre desafiante y compungido, con un rictus entre el asombro y el pánico, no son tanto un contemporáneo destilar de imágenes sin más, otrosí el relato de la tristeza sonora de nuestro tiempo. Una tristeza, eso sí, poblada por la rutina, apología de la tristeza en bucle frecuentada por el hastío de un ruido inmisericorde.

*Spray* nos recuerda también otra de las ambiciones de Gómez como artista, la del arte como medio casi consolador de afrontar la realidad, la taumaturgia que conlleva su torrente de imágenes.

Alfonso de la Torre / Lighthouse / 2012