

Ruth Gómez combina animación, dibujo y música para expresar su visión personal sobre diversos temas relacionados con las condiciones sociales del capitalismo, desde los desórdenes alimenticios hasta la vida "acrobática" de los artistas contemporáneos. Paradójicamente, sus animaciones podrían parecer, a primera vista, visualmente llamativas pero superficiales. Pero de hecho están cargadas de contenido, comunicado a través de su avanzado uso de las técnicas de animación más vanguardistas: una paleta fija de tonos grises, rosas y amarillos; imágenes recurrentes y agitadas, presentadas de manera continua y que dotan a todo su trabajo de un sello personal, claramente enlazado con el software digital y la producción mass-media. Gómez se apropia de aspectos accesibles y reconocibles de la cultura visual popular, incluyendo videos musicales, publicidad y cómics, y los transforma en declaraciones personales compulsivas. Se apoya en su experiencia en diseño gráfico para obtener la que es una característica de su trabajo: un acabado pulido y profesional. Con esta estética sigue el legado del arte pop español de los años 60 y 70, sobre todo en su dura crítica al consumismo generado por los medios de comunicación. Por ejemplo, un precedente claro del trabajo de Gómez son las obras políticas, irónicas y satíricas del destacado artista anti-franquista Eduardo Arroyo, con sus imágenes tomadas de los medios y acabadas en tonos pastel, la representación de figuras humanas con los mínimos rasgos faciales, y los fondos en colores sencillos.

Aunque su incursión en la animación es muy reciente, Gómez ya ha desarrollado un lenguaje pictórico personal, caracterizado por su uso de los colores fucsia y gris así como de los entornos irreales que crea para sus personajes, dibujados en un estilo de dibujos animados, mientras actúan coreográficamente. Gómez empieza su trabajo con dibujos a lápiz, que escanea y combina con fotografías retocadas digitalmente y tomas reales. Luego somete estas imágenes a variadas técnicas de animación, sobre todo la de la rotoscopia (una técnica de animación tradicional, en la que el dibujo a mano predomina en cada fotograma) para conseguir su estilo fino y pictórico. Su uso característico del color juega un papel muy significativo en el montaje de sus historias, aplicando masas de color a modo de acuarela o tintas de serigrafía, pero con contrastes dramáticos y sombras que dotan a sus personajes de una fantasmal presencia tridimensional. Las imágenes están editadas y secuenciadas, medidas y contra-medidas con un audio compuesto a partir de sonidos ambientales y *samples*. El resultado final, como ella explica, es un "collage de capas superpuestas".

Dos trabajos de Gómez de 2003, *El asesino de su persona* y *Te sobrealimentas*, son dos sencillas historias relacionadas conceptualmente, aunque los personajes no son los mismos. En *Te sobrealimentas*, una chica con sobrepeso intenta coger las verduras que una chica delgada está cortando. La chica delgada la rechaza, y la chica con sobrepeso entra en una fábrica-habitación donde es alimentada mecánicamente por un desfile de donuts que llegan a través del techo. El único personaje varón de *El asesino de su persona* está sentado en un pupitre, haciendo agujeros sin parar en una bola de masa para hacer los donuts que la chica con sobrepeso está comiendo. Para Gómez, el color añade una coherencia al relato y establece un entorno de ficción, típico de las historias de buenos y malos. En *Animales de compañía* (2005), la adición de toques verdes –utilizado sobre todo como fondo fotográfico de hojas de palmeras gigantes y viñas– supone una nueva dimensión emocional. Es el entorno para las interacciones violentas entre personajes en una "jungla de asfalto", mientras un grupo, vestido de traje, es perseguido y comido por otro grupo de personajes que parecen los mismos pero son más grandes. Gómez hace referencia al cine negro, con tendencia hacia el lado oscuro y a las contradicciones éticas que las personas encaran como individuos y como "animales sociales". Los personajes parecen apoyarse unos a otros como un grupo, pero finalmente se encuentran luchando entre ellos para sobrevivir, una referencia a las ambiciones y la competitividad que lleva a las personas a "comerse vivas". Su jungla imaginaria es como cualquier otra, donde sólo el más fuerte sobrevive. *Animales de compañía* continúa con el diálogo de Gómez sobre la relación entre el arte, el artista y el público en términos similares a los conceptos generales del marketing sobre la promoción de productos para el consumidor. Y utiliza la metáfora del canibal humano, impulsado a ignorar las soluciones prácticas y los aspectos morales para sobrevivir en un mundo competitivo regido por las contradictorias leyes de la supervivencia.

Betti-Sue Hertz / Animated painting / 2007