

## Sobre leyes y junglas.

¿Qué nos atrae del trabajo de Ruth Gómez? ¿Cuáles son sus aportaciones en el entorno del arte español contemporáneo? ¿Cómo se puede definir su obra y en qué contexto se puede observar? ¿Dónde se sitúan los parámetros de su discurso? ¿Cuál es la finalidad de una obra de estas características? ¿De dónde parte y qué es lo que pretende a través de estas cortas narraciones?

Intentar resolver estas cuestiones será más que suficiente para plantear una aproximación hacia la corta pero intensa y fascinante trayectoria de Ruth Gómez.

La obra por la que en estos momentos es conocida, y que en parte se muestra en esta exposición, arranca solo hace tres años, momento en el que la artista traspasa el límite de lo aprendido en una facultad de Bellas Artes y decide enfrentarse a definir un discurso propio, e incluso un lenguaje singular al que acoplarse para contar todas aquellas cosas que hasta la fecha no ha sido capaz.

En la búsqueda del lenguaje preciso, Ruth recurre al dibujo como la más elemental de las expresiones; no obstante, no llega a él a través de la representación tradicional pictórica, sino que lo hace desde la propia consecución y pensamiento de imágenes en movimiento. El proceso original de la sucesión de dibujo es el que origina la ilusión óptica precisa que le permite organizar sus narraciones, pero al mismo tiempo el que le da pie a fijar ciertas imágenes como grandes dibujos en los que la historia suele aparecer comprimida perfectamente. Este dibujo original parte al mismo tiempo de la asunción de varias técnicas nuevas de creación de imágenes a través de fotografías y programas informáticos que son utilizados con naturalidad y frescura. De esta forma, la fotografía y su proceso informático son los que van a crear una línea perfecta y unos estadios de luces y sombras propios. A este sencillo esquema, Ruth le va a añadir un nuevo elemento: el predominio siempre de un color concreto. El rosa oscuro en los primeros vídeos, el verde y gris en los últimos. Este tono predominante se puede entender como una forma de unificar el aspecto visual de la historia, pero al mismo tiempo intenta constreñir los elementos y procurar una visión limpia y directa que sea capaz de originar una lectura clara y limpia de las obras. No obstante, el valor simbólico de estos colores es fundamental. Así, en el rosa fuerte utilizado en sus primeras narraciones, se podría presuponer como un contexto de desgarró, de trampa visual monocromática. Así, con estos pocos elementos, la artista ha sido capaz de configurar su universo formal y demarcarse del resto de dibujos y animaciones existentes, definiendo unas perfectas señas de identidad que le van a facilitar contar sus propias historias de una manera muy personal y que, al mismo tiempo, le van a conferir un aspecto visual diferenciador que el propio sistema artístico suele exigir para dar cabida a las propuestas nuevas como la suya.

Por encima de todo lo que se pueda decir de Ruth Gómez, lo más importante es sin duda su obsesión y necesidad por contar siempre ciertas historias concretas; al mismo tiempo, todas esas historias parecen ser siempre la misma: las dificultades y contradicciones de vivir en la sociedad actual.

Son seis las narraciones visuales que hasta la fecha configuran el trabajo de esta nueva etapa creativa de la artista. Seis historias que se condensan en seis vídeos de animación y varios dibujos asociados a cada una de ellas. En la primera historia *El Asesino de su persona* (2003) el tema es la alienación de la rutilante vida laboral y cotidiana del ser contemporáneo. A través del bucle visual planteado, el ser humano aparece como una máquina de movimientos prefijados y comportamiento predefinido. En *Te sobrealimentas* (2004) el tema es la absurda relación que los seres occidentales tenemos con la comida y los cánones estéticos asociados al cuerpo. En *El artista de la vida moderna* (2004) la autora realiza una autocrítica al sistema artístico y los extraños valores en los que se sustenta. *Ruth, made in Musac* (2004) es su visión personal de representar su propia búsqueda y su camino a través de las diversas dificultades que encuentra en su progresión creativa en la que constantemente cae y se levanta pero en el que, al final, parece estar satisfecha. Con *Animales de compañía* (2005) la batalla que antes planteaba consigo misma, ahora aparece extrapolada a un grupo muy amplio de personas que habitan una jungla y en el que unos parecen ser verdugos y otros víctimas, herbívoros y carnívoros, devorados y devoradores..., personas de apariencia cotidiana en ambos casos, enfrentándose desde dos posibilidades opuestas; el ser alienado, ahora, es esencialmente un ser aplastado y destrozado, engullido literalmente por otros iguales. Finalmente en *Bubble bobble* (2005) aparece una persona masticando un chicle en el que de vez en cuando se vislumbran elementos de personas insertas en ese dulce masticable.

Todas y cada una de las historias parecen ser la misma. No hay demasiadas salidas, no es posible llegar muy lejos pues la sociedad que envuelve todo es la que es, y no ofrece en ningún momento una ventana de salvación ni nada similar. De esta forma, ese trabajador de oficina, esa chica con sobrepeso, ese artista que se balancea en la cuerda floja, esa otra persona que constantemente cae y se recupera, esos que corren y se esconden para no ser devorados, así como los que son masticados, son sus víctimas heroicas, sus buenos santos modernos. Enfrente, los diablos, esos que escriben con un libro en la cara, esa chica de cuerpo perfecto que controla la alimentación, los carnívoros que buscan a sus presas en la jungla o el que mastica el chicle de una forma inocente y casi divertida al son de la música, aparecen como los verdugos; pero al mismo tiempo, sus gestos y posturas, son prácticamente similares a sus opuestos y, en este sentido, actúan de víctimas también, pues realmente son la otra cara de una misma moneda que es la sociedad occidental en la que se generan todos estos conflictos cotidianos plagados de dolor, amargura y sobre todo de mucha estupidez.

Todos, protagonistas de un escenario en el que se han repartido roles de una forma aleatoria y donde cada uno debe representar el que le ha correspondido lo mejor posible.

Podríamos hablar de cierto pesimismo persistente en casi toda la obra de Ruth, 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.

Rafael Doctor Roncero / 2006