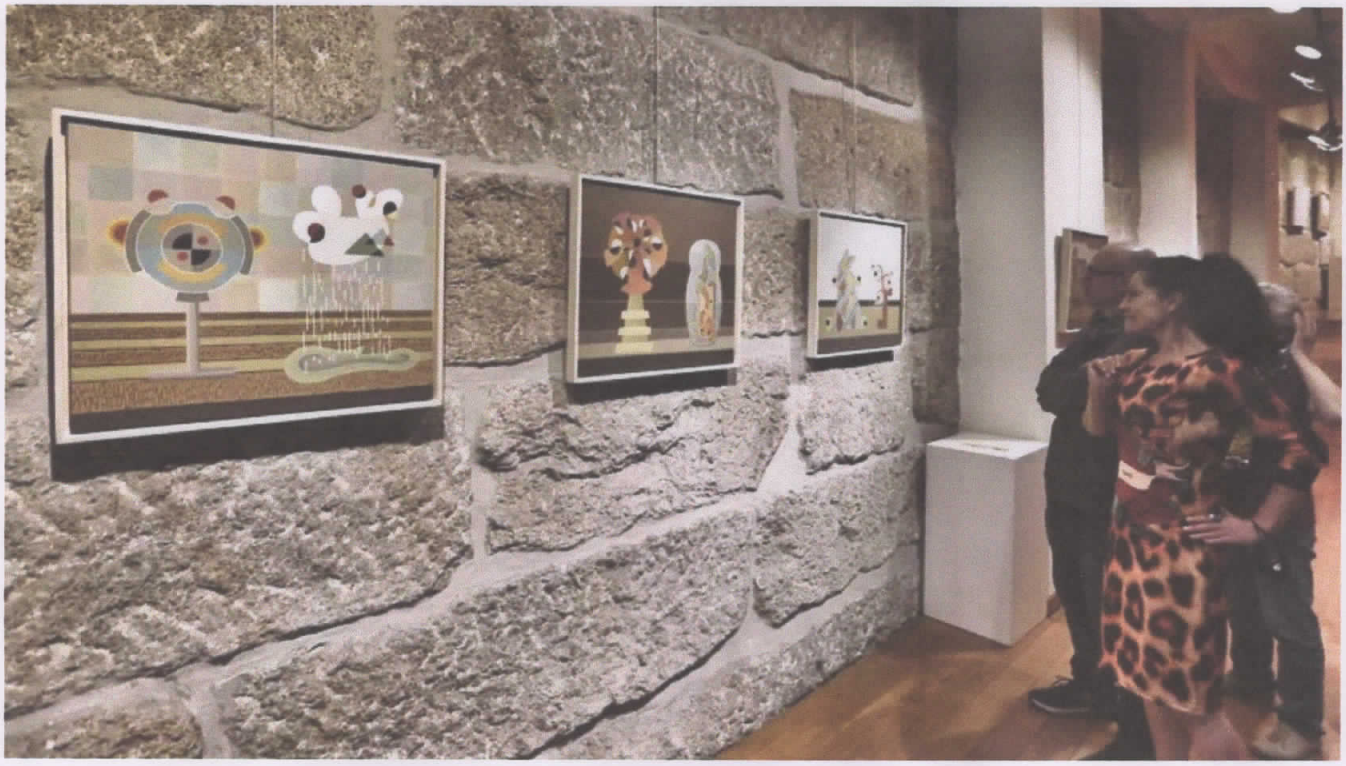
OURENSE

# El arte de cazar gamusinos

**TAREIXA TABOADA**
OURENSE



La exposición puede visitarse en la Galería de Arte Visol desde el pasado día 5. **Miguel Villar**

## La galería Visol celebra un cuarto de siglo con una exposición de Guzpeña

**16 may 2022** . Actualizado a las 05:00 h.

**Comentar · 0**

«La imaginación es el principio de la creación. Imaginas lo que deseas, persigues lo que imaginas y finalmente, creas lo que persigues». G. Bernard Shaw.

La Galería de Arte Visol, celebrando un cuarto de siglo dedicada al compromiso con el arte y el artista leonés Guzpeña, presentan, desde el pasado 5 de mayo, la exposición individual de su obra reciente a través de un personal lenguaje en clave de discurso plástico. La muestra incluye trabajos de

las diferentes series cromáticas: *Gamusinos, El Planeta de la memoria* y *Metáforas.*

La sorprendente serie *Gamusinos* hace referencia al mundo de la fantasía. Biosbardos en Galicia, gambosí en Cataluña, gambozino de Portugal, elwetritsch en Alemania, dahu en Francia, snipe en EEUU... Como ocurre con muchas historias que se transmiten por tradición oral de origen incierto, se inspira en lo popular. Podría tener una relación con el mexicanismo gambusino que se utilizaba en el siglo XIX para referirse a los buscadores de oro y que los lingüistas relacionan a su vez con las palabras inglesas gamble (jugar o apostar) y business (negocios).

Cazar o pescar gamusinos puede ser entonces algo así como ir tras lo imposible o perder el tiempo, y tampoco resulta osado en exceso, ver cierta semejanza semántica entre pescar o cazar gamusinos (ir tras animales inexistentes, ir tras lo imposible) y la labor del gambusino o buscador del dorado.

El gamusino es un animal imaginario que sirve como broma para niños e ingenuos. La visión (son seres realmente escurridizos) y caza del animal ha de realizarse durante la noche. Se lleva a los incautos a cazar gamusinos, abandonándolos en sus puestos de vigía, armados de linterna y saco. Los responsables del juego hacen volar la imaginación de los más pequeños hasta el punto de sugestionar a los crédulos que creen atisbarlos de manera fugaz entre las sombras cambiantes que tiritan en la noche, mimetizándose con el paisaje. Partiendo de esa idea, el artista modela al irreal habitante de mundos de fantasía. Estructuras efímeras de una fragilidad en suspensión y equilibrio.

En las series *El Planeta de la memoria* y *Metáforas*, el artista deja la impronta de su singular caligrafía, revisando, actualizando y sorprendiendo con nuevas lecturas y expresiones de las representativas estructuras de la iconografía propia del pintor, experimentando y transmitiendo a través de un lenguaje sígnico y simbólico, matizado por el irresistible ejercicio cromático delimitado en sus campos de color por un dibujo preciso y en la sorprendente antítesis de geometría y volumen orgánico; emociones y sentimientos descubiertos en el misterio de la luz y sus sombras y una perspectiva que facilita una mirada frontal.

En *Metáforas* crea artefactos de carácter lúdico que en sus encriptados engranajes parecen haber congelado el tiempo, el espacio y el movimiento, siendo, sin embargo, dinámicos mecanismos en reposo como aventurando la tensión que precede a la acción, liberando un movimiento en potencia metálico que equilibra masas y vacíos y que remite a la obra del surrealista Eugenio Granell en la época más Bretoniana del autor gallego, sus composiciones vegetales de los años cincuenta y *Cabeza de indio*, en sus cavidades biseladas y cortantes, turbulencias volcánicas en reposo, mágicos islotes de interior, retazos de alma, paraísos artificiales, surgen de la imaginación del pintor leonés.

Enrique Rodríguez García, natural de Prado de la Guzpeña en León, de donde adopta su firma como plástico, posee un estilo artístico único con un discurso narrativo personal a través de estructuras que dialogan enfrentadas a su propia dualidad entre lo geométrico y lo conceptual, lo lúcido y aséptico que roza la abstracción en sus perfiles matemáticos y ligada a la otra forma de carácter surrealista, orgánica y sensual que relaciona, une y aproxima mediante líneas comunicantes que de alguna manera conectan la imagen del recuerdo como un flash con el paisaje fruto de la idea mental y los objetos que en su conversión en artefacto han perdido, si en algún instante primigenio tuvieran, una funcionalidad práctica. Son paisajes del inconsciente, limpios, formas y presencias inmersas en un universo particular y mágico.

Su obra es la obra de un artista maduro con criterio y personalidad plástica cuya destreza e imaginación abre la puerta a mundos fantásticos y artificiales que se erigen sobre los cimientos de la cultura popular y la tradición, la memoria y la sensibilidad a través de geometrías de dimensiones superiores a lo real, un manual de paisajes íntimos, cartografía del interior.