

# Irene Clouthier y sus juegos plásticos

Se refugió en Estados Unidos para huir de su pasado. Hoy que el éxito golpea sus puertas, ese pasado la atrae cada vez más.

• POR ADRIANA HERRERA

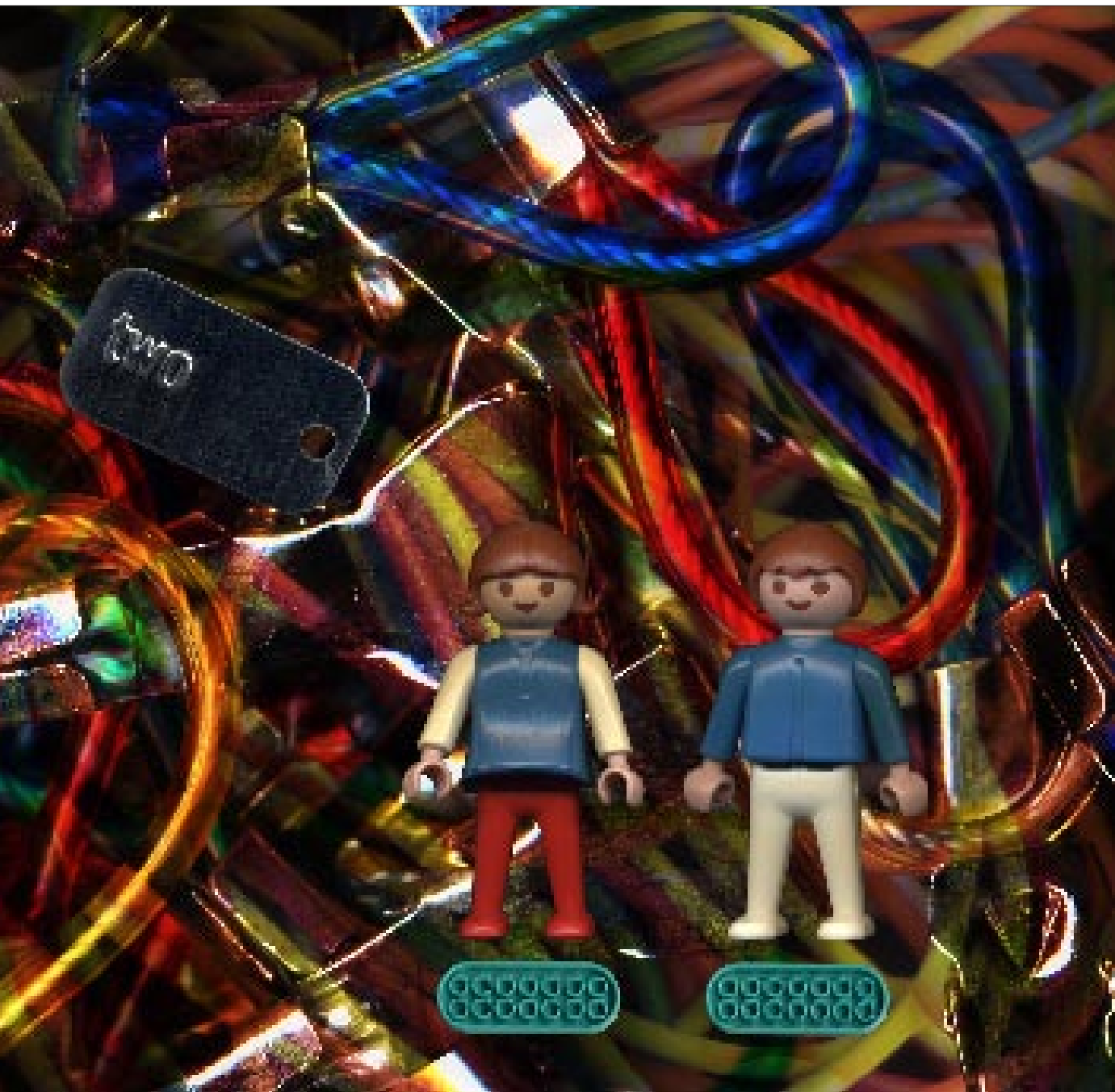
**C**UANDO IRENE Clouthier llegó a Estados Unidos disfrutó convertirse en un número de seguro social. Quería empezar de cero sin el peso de su historia familiar. “Me dediqué a ser anónima”, recuerda. Ahora, después de haber conquistado un nombre en el mundo del arte de un país donde su apellido es una página en blanco, está comenzando a recuperar, en sus obras, una identidad que en nuestra nación estaba ligada a la historia del México, a las rondas de la muerte en Sinaloa, al ideario de oposición de su padre y a la pasión por las grandes paradojas políticas entre las cuales creció.

Sólo ahora, que vive como maestra en la George Mason University, en Virginia, donde hizo su maestría en información visual y tecnología, y la representan reconocidas galerías en distintos puntos del país —como Houston Macky Gallery o Marina Kessler Gallery, que vendió durante Art Miami y otras ferias todas las obras de la serie Paisaje Regio, inspiradas en las vallas publicitarias de

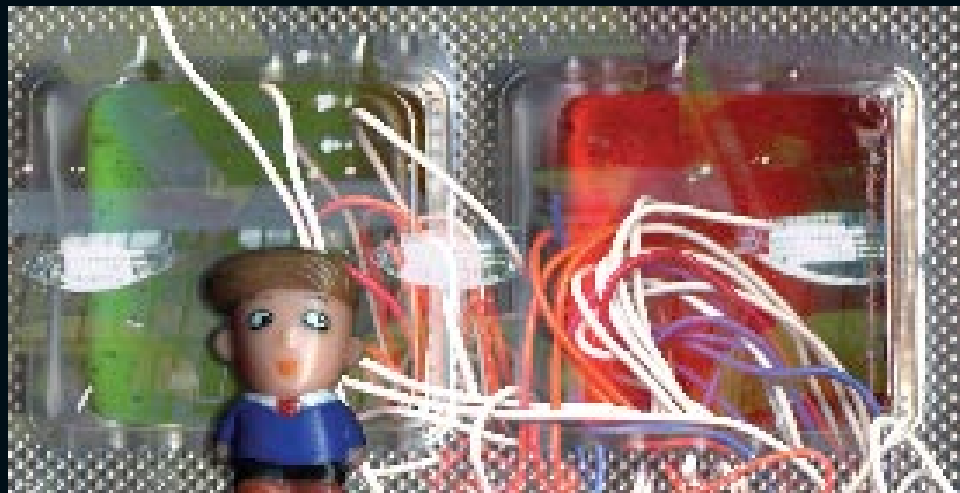
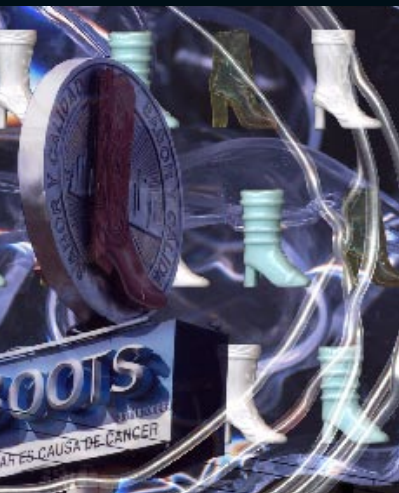


• Irene Clouthier, fotografiada por Lee Vaughan.





• Para Clouthier, “el plástico es un material que promete un paraíso efímero”.





• **Los muñecos de plástico ocupan una parte importante de su obra.**

Monterrey y numerosos trabajos de sus impresiones digitales con muñecos de plástico—, Irene Clouthier está considerando incluir, dentro de esos textos de presentación de su arte que le piden *dealers*, galeristas y museos, una explicación que dé cuenta del modo en que su biografía, tan ligada a la vida pública de su padre, ha dado forma a su lenguaje creativo que está asombrando al mercado de arte en Estados Unidos.

Críticos como Elisa Turner de *The Miami Herald* han llamado la atención sobre “la cornucopia consumista de plástico que recrea con un humor penetrante, sobre todo en sus referencias a los juguetes y accesorios de moda de muñecos” fabricados por la industria estadounidense, y el vigor de los pastiches surreales a través de los cuales capta una perspectiva de México.

**LAS PIEZAS DEL ROMPECABEZAS**

“Mi padre tenía una fábrica de plástico en Culiacán, Sinaloa. Uno de los primeros recuerdos de mi infancia es esa forma de felicidad que sentía mirando el color y las formas del plástico. Yo veía, fascinada, los moldes de inyección y corría a recoger el plástico desperdiciado que caía derretido en el suelo y luego se volvía una cosa sólida. Me lo llevaba y le inventaba usos. Lo convertía en asientitos o tapetes de los muñecos y pensaba que cuando me muriera quería que me envolvieran en plástico”.

En un texto de presentación de su obra —en la que el plástico sigue siendo omnipresente— explicó: “Me atra-

ieron los juguetes, los objetos hechos de plástico que tienen la cualidad de la transparencia... Uso el plástico como el material que promete un paraíso efímero, una felicidad desechable... Uso el plástico para simular historias que son un reflejo de mi infancia, para representar fantasías. Como una declaración sobre la burbuja que envuelve la sociedad en que vivimos y su pérdida de sensibilidad”.

Esa simulación de historias—que es uno de los ejes de su lenguaje artístico— está profundamente unida a los juegos de su niñez y al conocimiento de la teoría del juego que después le permitió entenderlos y reconstruirlos como incisivas series de arte contemporáneo. “Los juegos tipo *play set* que representan escenografías cotidianas se crearon tras la Segunda Guerra Mundial para ayudar a los niños a superar los desórdenes causados por los traumas. La idea era que en la medida en que recreaban sus historias jugando en microuniversos podían restablecer el orden de su mundo”.

En todo caso, para ella, gemela de un niño, los sets de juego que no eran masculinos ni femeninos, representaban la mejor manera de escenificar las historias que veían. “Metíamos el mundo en nuestros juegos”, recuerda. Una de sus obras de fotografía con procesos mixtos de impresión digital se llama justamente *Twins*.

Ella y su hermano gemelo jugaban a que a los muñecos los secuestraban o los mataban. “Eso era normal. Había que enterrarlos, guardarlos en el patio. Habíamos crecido oyendo esas historias, con la violencia en la mesa todos los días, oyendo que mataban gente todos los días y habíamos perdido temprano toda capacidad de susto”.

En los ochenta, un periodo especialmente fuerte de las bandas secuestradoras y de la explosión del narcotráfico, su padre, Manuel Clouthier, “no se guardaba lo que opinaba” y vivía amenazado. Recuerda que en su primera campaña política, cuando ella tenía diez años, una tarde lo acompañó

**“Pensaba que cuando me muriera quería que me envolvieran en plástico”.**

a entregar regalos a los trabajadores durante una posada navideña. “En medio de los maizales aparecieron una patrullas y nos pararon con armas”. Entonces, no pasó nada.

Fue cuatro años más tarde, después de la segunda campaña de Clouthier, cuando el Partido Acción Nacional, PAN se enfrentó a Salinas de Gortari en unas elecciones poco claras y se conformó una alianza cívica en la que participaron él mismo, Rosario Ibarra y Cuauhtémoc Cárdenas, empeñados en lograr la reforma electoral, cuando murió en un accidente de dudosa índole para los suyos.

“Crecí viendo de cerca el poder, en medio de campañas, en un lugar donde en las noches se oían balazos y acostumbrada al riesgo de la violencia que entonces implicaba ser de la oposición. Se necesitaban muchos pantalones para oponerse”.

## “Habíamos crecido con la violencia en la mesa de todos los días”.

Uno de los trabajos de animación más conocidos de Irene Clouthier se llama *Sueño plástico*. Aunque narra el vacío y el vértigo de ciertos sueños, su atmósfera no puede comprenderse sin esa temprana experiencia de la inseguridad de una niña que siente —ante el padre que entonces es una figura gigantesca, idealizada—, la continua persecución que se cierne sobre él, la amenaza de perderlo, como en efecto ocurrió.

“Murió a las 10 de la mañana. Creo que en ese momento no te das cuenta de nada. Todo era nebuloso. Un año después, en Monterrey, cuando cumplí 15 años, sentí el coraje de haberle dado mi padre a México, de

no tenerlo tanto como habría podido durante todos esos años y tuve el pensamiento de que no valía la pena haberlo sacrificado”. Entonces, de algún modo, pensó que se desprendía de Culiacán, que allá no podría ser feliz y que no quería seguir conviviendo con la muerte como si fuera lo normal. “Ya que murió mi padre se acabaron las raíces. Y con ellas la persecución”, me dije. Pero los lazos con la tierra —la casa de la madre, la playa, la memoria de la niñez— regresan siempre de algún modo. Sus universos plásticos son una forma de volver a la primera felicidad del plástico en la fábrica de su padre. Pero a un tiempo, tal como se refleja en esas piezas de un complejo rompecabezas conceptual que ha ido construyendo en sus series artísticas, está presente la negación de la identidad, la urgencia de escapar. En el Anchorage Museum of History and Art de Alaska, donde le pidieron una obra que sería vista por un público infantil tuvo que cambiar una pieza que consideraron perturbadora. Se trataba de un set de juego visto a través de una lupa en el que un muñequito aparecía sin rostro ni pelo, carente de expresión y de identidad.

Pero ésta no se borra tan fácilmente. La tácita promesa que se hicieron ella y sus hermanos tras la muerte de su padre —“de los Clouthier oírán hablar”— se ha ido cumpliendo a través de esa liberación que proviene del trabajo con la cultura y la creación: Irene es directora adjunta en el Instituto de México en París y ella es una de las artistas mexicanas residentes en Estados Unidos más sobresalientes de su generación.

### LA FORMACIÓN ARTÍSTICA

Cuando Irene terminó la preparatoria se fue a estudiar francés a París. Recuerda que el embajador Adolfo Aguilar Zinser, quien había sido vocero de Cárdenas, le preguntó qué carrera seguiría y ella le dijo que no sabía si leyes o arte. “Empezó a cuestionarme. Me dijo: ‘Está saliendo el



● Obra de la serie Paisaje Regio.



barco, los marineros están soltando las amarras y tú no te has subido... Tienes que encontrar qué es lo que realmente quieres hacer”.

En las tardes en París, mientras caminaba, le retumbaban esas palabras de Zinser. Una tarde, al salir del curso de francés, mientras cruzaba el puente de los artistas para tomar el autobús, se detuvo. Miró la gente a su alrededor y pensó que como abogada nunca podría defender ninguna causa que no le convenciera y decidió, en ese instante, “asumir otros riesgos, otras controversias, a través del arte”. Eso no le impide –más allá de toda la rabia contenida en su historia–, seguir “transpirando política”, pero la vive como simple ciudadana mexicana en el extranjero que participa, por

ejemplo, fervientemente en convocar a sus compatriotas a votar.

Fue, sin embargo, a mediados de su carrera de bellas artes en la Universidad de Monterrey cuando comprendió la dimensión del compromiso del artista a partir del conocido planteamiento de Rilke, que aún recuerda de memoria: “Pregúnteselo en la hora más sola de la noche: ¿Moriría si no escribo? (si no soy artista). Si es capaz de decir sí, construya su vida de cara a esta gran verdad”. Su respuesta fue contundente. Pero, con todo, como se refleja en su propia historia y en su arte, al mismo tiempo que pronunciaba un “sí”, era capaz de abrirse a visiones opuestas, entonces representadas por los ensayos artísticos de Fernando Pessoa que le hacían cuestionarse si valía la pena

hacer arte, particularmente en un país donde éste es “un producto elitista en medio de tanta hambre y miseria”. Lo paradójico es que esa presencia de tensiones contrarias ha enriquecido su arte. Así, por ejemplo, sus obras con plástico exaltan la ductibilidad del material, el placer estético que provoca su contemplación, pero, al tiempo, son una mofa del consumo, del culto a lo perecedero del mundo contemporáneo.

Parte de esa dicotomía la resolvió durante su carrera trabajando para una asociación que ofrecía financiamiento para microempresas de mujeres de escasos recursos. Clouthier era la estudiante que vivía cuestionando la función del arte, su naturaleza, y al tiempo, era la coordinadora general del proyecto Compartamos que acababa de comenzar en Monterrey. Se comprometía a fondo con su obra creadora e igual salía al campo a conseguir gente o se reunía con empresarios para pedir financiamiento. El

**“Antes no comprendía el potencial de transformación de la cultura”.**

• **Obras de la serie Paisaje Regio, basada en la publicidad callejera de Monterrey.**



dilema entre la responsabilidad social y su propia vocación seguía dándole vueltas. “No comprendía entonces el formidable potencial de transformación de la cultura”, reconoce.

**LA VÍA DEL HUMOR**

Los textos de Duchamp le resolvieron a Irene las preguntas fundamentales. Se dijo que la gente sin pan se muere de hambre, pero sin arte se muere de aburrimiento. Sus tesis sobre juegos y juguetes se convirtieron para ella más que en una referencia, en una fuente de meditación. Claus Oldenburg le permitió ver –con la visión oblicua del artista– los objetos de cada día y adentrarse en el territorio lúdico, pero también conceptual, de la frontera entre contenedores y contenido. De Warhol celebró sobre todo su defensa de la superficialidad y su desenfadada proclamación del arte para todos. “Liz Taylor tomaba Coca-Cola, como cualquier barrendero. Así vio él su arte con una lógica fascinada por los

**“Cuando de toca sentarte con la muerte aprendes a ver la vida con humor”.**

medios, capaz de considerar que salir en la tele te hacía mejor persona, con una dosis de humor que penetraba en el subfondo de la cultura estadounidense con mayor profundidad que cualquier declaración teórica”, sostiene.

Quizá la lección clave para su obra y su vida fue la de que “el humor hace ligero al arte. Permite decir cosas difíciles sin que la gente se siente agredida. Igual, cuando te toca sentarte tantas veces con la muerte aprendes a ver la vida con humor. Es la única medicina que te queda”.

Hay enormes dosis de humor en su obra no sólo porque, como ella admite, “la hoja en blanco es ese espacio para jugar donde vació mi memoria”, sino porque esas vivencias personales se mezclan con las escenas de luga-

res que puede captar como un observador mordaz que ve desde fuera el panorama, sin que por ello dejen de resultarle entrañables.

Su serie *Paisaje Regio* (esa palabra que en México no necesita explicación pero que define –como *new Yorker* en Estados Unidos– todo lo relativo a una ciudad) surgió de la mirada sobre las vallas publicitarias de Monterrey que de alguna manera sintetizan toda la mezcla cultural de una ciudad fronteriza. En un viaje surgió la idea de hacer su serie basada en los anuncios panorámicos tridimensionales que “adornan” la ciudad. “Son –explica– un comentario humorístico y crítico de la contaminación visual y del ‘buen gusto’ de la publicidad y la mercadotecnia en el norte de México. Creo que a veces en juego, otras en reflexión seria, he buscado reciclar las imágenes. Realizar el acto de tomar fotos y embellecer un paisaje urbano contaminado”.

Aunque sus juegos de arte pueden ocultar comentarios demoledores sobre el consumo o la destrucción ambiental no pierden la capacidad de hacer reír. Pero de igual manera, esas imágenes híbridas –mezcla de Texas

y el México colonial–, que le parecen expresiones poderosas del arte popular, “un *kitsch* natural”, le transmiten la sensación de estar en casa.

Irene Clouthier reconoce que sin duda fueron sus estudios en producción visual en Estados Unidos y cursos como el que tomó en Los Ángeles en arquitectura, los que le permitieron un dominio y un manejo espacial de una técnica que combina fotografía, “escaneado” directo de objetos e impresión digital. Pero aclara que nunca, durante su maestría en Estados Unidos se sintió tan desafiada intelectualmente como con sus maestros en México, y que su país es “es el paraíso de los objetos cómicos” y de una imaginería que produce narrativas visuales populares tan fascinantes como incomparables. ●