

“TOMA TODO”

Sobre la obra reciente de Irene Clouthier

Cuando lanzamos la mirada a las reminiscencias de nuestra infancia, a nuestros primeros recuerdos, al azar que de pronto nos sorprendía cuando una botella giraba delante de nosotros o una perinola caía sobre el costado que nos ordenaba hacer algo, quizá no pensábamos que esos juegos en apariencia inocentes se convertirían, en nuestra edad adulta, en la única manera de explicarnos una realidad que se aparta cruelmente de los juegos de la niñez.

El trabajo reciente de Irene Clouthier (Culiacán, Sinaloa, México, 1974), hace que el espectador se convierta en participante activo de una historia personal revelada desde la infancia. Una importante etapa de la producción de esta artista se ha desarrollado desde la plataforma de los primeros juguetes, especialmente los hechos a partir de plástico. En ellos la perfección de los acabados, los colores siempre llamativos pero sobre todo la promesa invariable de un mundo ideal, hacen que esos objetos se conviertan, a la vuelta de los años, en un refugio de las reflexiones de la madurez.

Las aproximaciones de Clouthier a los recuerdos de niñez (y en ellos lo aprendido en el terreno de lo lúdico), son hechas de un modo tan decidido, que llegan incluso a cambiar las reglas del juego y a poner nombres nuevos a esos momentos que ahora nos interesa actualizar.

TOMA TODO. CAMBIA TURNO. SEXO HOY. OLVIDA TODO. PIERDES TURNO. REPITE TURNO. Estas son sólo algunas de las instrucciones que pueden aparecer ante nosotros cuando giramos la perinola a gran velocidad. En la privacidad de la memoria íntima, en los juegos que no se comparten con los vecinos, en los secretos privados del cortejo y sus excitaciones que dependen de la noticia que nos llegue cuando la perinola por fin se queda quieta y cae de su único pie... Esos son los momentos de la infancia arrastrada hasta la adultez para hacer en la adultez lo que hacen los mayores pero al estilo de los mejores momentos de la infancia que no volverá...

El juego se hace más rudo cuando encontramos dentro de burbujas semicirculares cientos de ojos de esos que permiten que los osos de peluche, muñecas, animalitos humanizados nos miren. Están en la increíble y absoluta libertad de un cuerpo al que le tengan que dar señal de por dónde andar o qué

leer, pero al mismo tiempo, su estar presos y en conglomerado numeroso nos previene de todos aquellos juguetes que nos miraron en la infancia, que vieron nuestros ojos frente a frente como hoy nos mira inquisidor el único ojo que está dentro del círculo de acrílico. Mirón, fisgón sin remedio, está quieto, preguntándonos, sabiendo de nosotros, siguiéndonos a donde nos movamos. Decía Antonio Machado que “*el ojo que ves no es ojo porque tu lo veas; es ojo porque te ve.*”

FORGIVE. FORGET THE PAST. BE HAPPY. MOVE ON. TRY AGAIN. HURT. START OVER. DÈJA VU. Estas son las cápsulas que hay que tomar para cada caso. El tema de la relación de pareja es una suerte de telón de fondo que no escapa a cualquier persona que se enfrente a estas piezas. Si en otra época fueron los avisos luminosos que ella alteraba y los hacía vistosamente caóticos y cargados de humor, ahora con las Flower Power (evidente *revival* de los años setenta) vuelve a poner el acento en un entorno cada vez más trastocado por las adversidades y al que pareciera que sólo es posible salvar mediante su manipulación artificial.

Irene Clouthier ha regresado a uno de sus viejos amores que es la escultura. Las piezas que se presentan aquí conviven de manera directa con sus hermanas desde el punto de vista de la vocación expresiva que les da vida. Como las demás, ellas también han nacido de juegos de infancia como los papeles de origami doblados o las *pulguitas* que se convertían en la mejor broma para desenmascarar falsamente la fauna en la cabeza del compañero de banca en la primaria. Ahora, años después, esas inocentes piezas nos lanzan mensajes de uno y otro lado hasta terminar con un irrefutable **LOVE IS OVERRATED.**

Se trata de una exposición largamente pensada pero sobre todo, largamente vivida. **Wrap** nos hace convivir intensamente un juego de tiempos: niñez – adultez. Un juego de infancia al que se le cambian las reglas. Un juego de vida que no nos permite equivocarnos porque el azar no tiene conciencia de que puede fallar, ni tampoco de cuando acierta. El azar, como nuestro andar por la vida, es ajeno a eso que nos pasa por su causa, aunque en el fondo siempre tengamos el oculto deseo de poder incidir para nuestro bien en la decisiones de la fortuna y la casualidad.

Santiago Espinosa de los Monteros