



Blusa naranja, 2001

## Ficciones plásticas

♦ Lydia Elizalde

Las transformaciones culturales desde los años sesentas han influido y modificado los lenguajes en las obras plásticas. Se trasgreden formas y se rompen códigos, se descodifican para volver a codificarlas en otras estructuras. Umberto Eco resalta que la brecha existente entre las imágenes producidas en espacios artísticos y las producidas por los medios de comunicación de masas se ha reducido.<sup>1</sup>

En *El sistema de los objetos* Jean Baudrillard expone reflexiones sobre el cambio y el uso de los objetos: “citación, simulación, reapropiación, el arte actual se ha apropiado de manera lúdica e irónica de todas las formas, de las obras de arte y de imágenes producidas en los medios... este *remake*, este reciclaje se vuelve irónico... característica que pudiera sobrevivir al tedio, al exceso de la imagen...”<sup>2</sup>

Ironía, del griego *eironeia*, pregunta que finge ignorancia, define la burla fina y disimulada. Consiste en expresar lo contrario de lo que se piensa o admitir como cierta una proposición falsa

con intención burlesca. El humor y la ironía en las imágenes son efectos engañosos, son trampas al ojo. La profusión de imágenes provenientes de los medios han pasado a formar parte de las cosas y las cosas son parte de las imágenes creadas en objetos de arte, reintegrando el *trompe-l'oeil* como un valor de la imagen que manifiesta estas transformaciones.

Maria Ezcurra, creadora de objetos plásticos e instalaciones, expresa “trabajo transformando objetos cotidianos en ‘piezas artísticas’, esperando que una vez alterados, recontextualizados, estos objetos nos hagan tomar conciencia de la dependiente, y casi ridícula, relación que tenemos con ellos”.

La artista define la expresión de su obra al desconstruir objetos de uso cotidiano para presentar sus cualidades plásticas, de esta manera reproduce lo ficcional como una nueva categoría estética.<sup>3</sup>

La ropa, objeto íntimo y personal, contrasta con la mercantilización colectiva, global, de millares de piezas iguales para cubrir el cuerpo. En su

<sup>1</sup> O. Calabrese. *La era neobarroca*. Introducción. Madrid, Cátedra, 1999, p. 10.

<sup>2</sup> J. Baudrillard. “Duelo”, en *Fractal*, Núm. 7, octubre-diciembre, México, 1997, año 2, Vol. II, pp. 91-110.

<sup>3</sup> Con el término latino *ingere*, los valores de modelar, hacer, crear, dar una falsa apariencia, imaginar, figurarse, formar con fantasía, pueden cambiar de matiz hasta decir falsamente, y en el adjetivo *fictus*, que significa no sólo *imaginario*, *inventado*, sino también *fingido*, *falso* se alude a la invención retórica en las artes y la literatura.

recreación, María revierte este juego, elimina la función original de uso de las prendas de vestir, vuelve al inicio de su manufactura y las manipula para convertirlas en abstracciones. Expone la sustancia del signo —color, textura y contorno— y transforma su forma expresiva: agujera las telas, las rasga, estira y las cuelga en talleres, fábricas y espacios públicos.

Esta renovación del lenguaje visual mediante la experimentación, al descoser y regresar a la tela extendida en una superficie bidimensional resalta sus características formales esenciales. Al reducir la ropa a su plasticidad, la coloca en la abstracción formal. Con la elección deliberada de este material recrea otro simbolismo y modifica su función expresiva. Rehace estos objetos para darles otra apariencia y de manera vivaz define un estilo personal.

Sutilmente muestra la apariencia sensual de algunas de estas prendas y ofrece una visión particular de la realidad, verosímil en sí misma de vivencias del usuario anterior, en ficciones plásticas que constituyen el aporte de su obra. También alude a la memoria registrada en la ropa. Con humor saca al individuo de su vestimenta para dejar solamente el

bulto, la masa, el volumen, en diferentes actitudes y posiciones en el transitar cotidiano, y cuestiona el aislamiento y la exclusión social.

El objeto es transformado para crear una nueva realidad, imaginaria, artificial y paradójicamente relaciona la abstracción plástica con objetos conocidos. La marcada intencionalidad en evidenciar la estructura y las variables visuales de este objeto de uso, modifica la lectura del receptor y el objeto se convierte en sujeto.

Esta reflexión plástica-espacial contrapone las funciones de los objetos de consumo con ejercicios artísticos. Se manipulan formas como se haría con cualquier otra materia maleable y transformable, utilizada en las artes tradicionales, para hacer una resignificación emocional.

La descodificación multiplica las interpretaciones e incluye al lector-espectador en la recreación de los lenguajes individuales; se crea una ambigüedad entre realidad y ficción que implica ya una reescritura de tendencias artísticas, una forma de síntesis con múltiples significados de objetos personales, de objetos codificados. En su propuesta, María Ezcurra connota con ironía las contradicciones estéticas del humano actual.