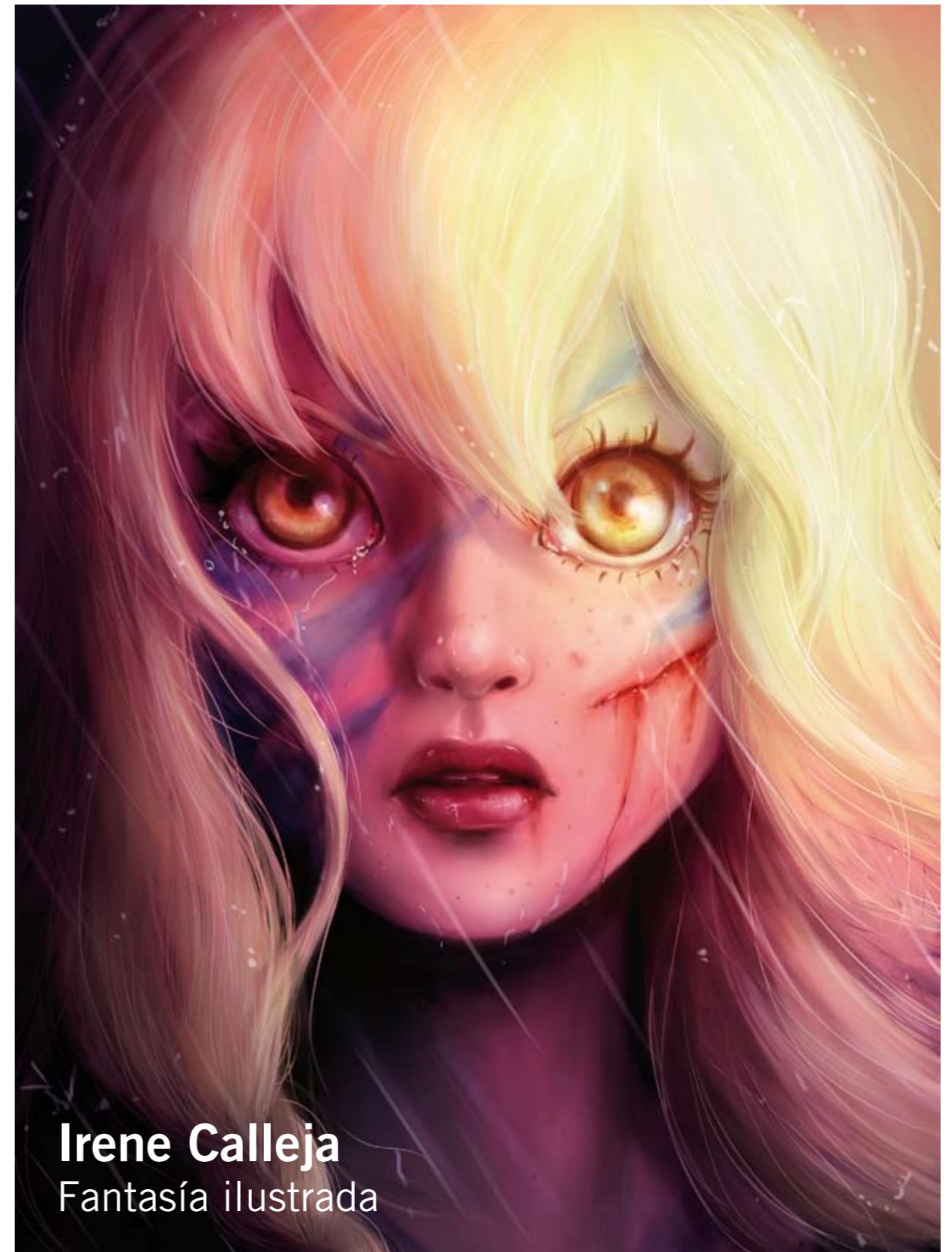


IRENE CALLEJA
www.irenecalleja.com



A través del dibujo, Irene Calleja (1982) imagina mundos, personajes e historias. Licenciada en Filosofía por la Universidad de Oviedo, la artista reside ahora en Madrid, donde se ha diplomado en "Ilustración, publicidad y diseño con cómic" e "Ilustración digital y concept art", en la Escuela Superior de Dibujo Profesional (ESDIP).

Como ilustradora profesional freelance, lleva años realizando trabajos por encargo, tanto a nivel particular como empresarial. Carrera que compagina con sus propios proyectos. En verano de 2015 publicó *Las Catacumbas de Salem*, un proyecto de cómic en el que participó dibujando y dando color al relato *La Descendiente*, una historia con súcubos, vampiresas y otras criaturas oscuras, con un cierto toque de erotismo, publicado por The Rocketman Project. En octubre y noviembre de 2015 realizó dos exposiciones en Blimea y Sotrondio (Asturias), mostrando principalmente su trabajo con técnicas digitales.



Irene Calleja
Fantasía ilustrada

Letavia

SALABORRÓN

C/ General Yagüe, nº 3 - Oviedo
Martes a viernes: 11.00 a 14.00
y 18.00 a 21.00 h



GOBIERNO DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

CULTURAQUÍ 2015_2016

SALA BORRÓN
Del 2 al 23 de marzo, 2016

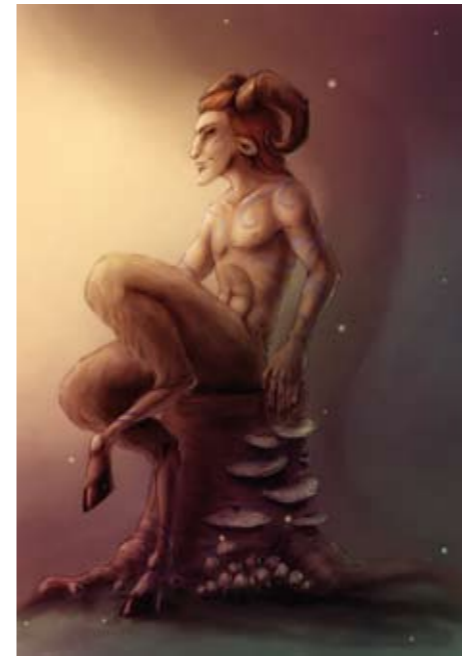
20161



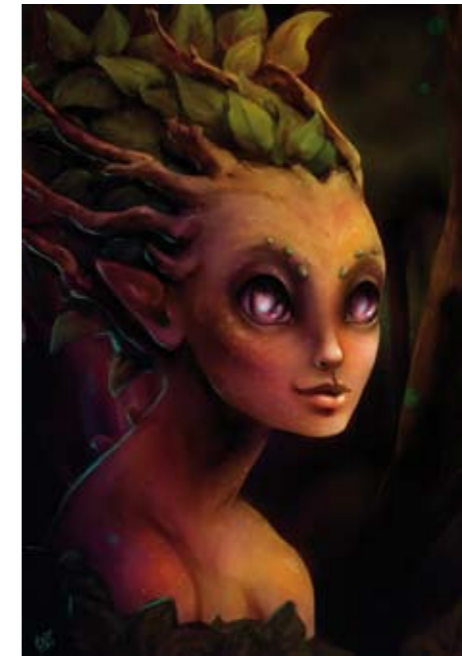
Demon Bunny



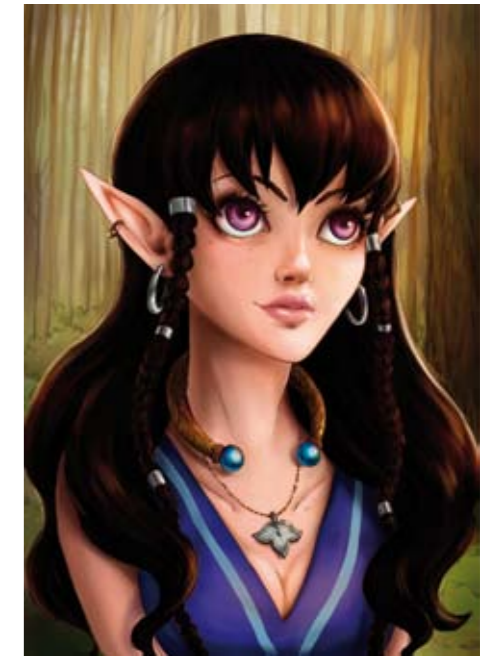
Chaman



Busgosu



Sylvana



Azure

La ilustración, el proceso y los monstruos de aspecto adorable

Considerada por la academia como una práctica menor al servicio de la pintura, la historia de la ilustración —no solo como técnica de iniciación sino como medio artístico— es, sin duda, la historia de la capacidad que las imágenes atesoran para circular y transformarse de forma inesperada. Un ejemplo de este proceso de lapsus en progreso sería cómo, mucho antes de la fotografía, se fijó en Europa la imagen del rinoceronte: un animal conocido por las tempranas crónicas de Plinio, que Alberto Durero imaginó finalmente gracias a descripciones de terceros, convirtiendo al mítico animal en un organismo-máquina en la estela de la cultura bélica de su tiempo. Asimismo, podríamos hablar de las ilustraciones de artistas como Daumier, que en el siglo XIX hizo de sus dibujos una herramienta de transformación política, gracias al papel incipiente de los periódicos como animadores de la opinión pública y la vida moderna. Antecedora de los medios de comunicación, la ilustración fue durante siglos el vehículo de un tipo de intercambio que trascendía los canales oficiales. Un tráfico, a veces ilícito más allá de la escuela, el colegio, la iglesia o el cuartel, que favoreció el florecimiento de subjetividades no-normativas, desplazadas y diferentes, capaces de ejercer la crítica con las imposiciones del poder desde la emergencia del cuerpo, donde lo singular y lo colectivo se proyectan a la vez gracias al potencial de idealización que tiene la imagen en tanto que emblema. La ilustración, no en vano, es capaz de trascender convenciones ampliando

los límites de la realidad y la supuesta normalidad. El dibujo, de esta forma, se posiciona como una experiencia plástica que moldea la identidad y la forma del sujeto, al tiempo que puede ser una y otra vez reproducido. Capacidad de mutación: capacidad monstruosa, potencialidad que dispara cada trazo y cada color de la imagen hacia infinitas variaciones, tal y como sucede cuando un mito salta de una cultura a otra.

Irene Calleja despliega su imaginario como una forma de conexión (de aspecto perverso) con la infancia. Los personajes que aparecen en sus dibujos, no obstante, persiguen a la artista desde que era pequeña, siendo influencia directa de los libros, películas, animaciones y videojuegos con los que creció. Sus ilustraciones, a medio camino entre la tradición mitológica de corte naturalista, la ciencia-ficción post-humanista y la reivindicación de un universo juvenil aunque fuertemente sexual, pueden ser vistas como un ejercicio de evasión y re-definición de los límites entre la ilusión y lo real, esto es, la necesidad de su autora de vivir fuera de las contingencias de lo cotidiano, siempre con un pie en un mundo paralelo. Por lo demás, sus personajes femeninos trascienden el rol que la sociedad suele atribuir a la mujer, incluso cuando esta interpreta el papel de heroína. Lejos pues de la iconografía de damisela en apuros, sin la necesidad de esperar a ningún príncipe azul, Irene Calleja traza cuerpos rotundos, musculosos y orgullosos de su

sexualidad. Formas a caballo entre lo femenino y lo monstruo, también, niñas de aspecto *naïf* pero espíritu indómito. Mujeres, todas ellas, de anatomía fuerte, trazos duros y atributos afilados pero dulces, que ponen en entredicho los límites del género, entendido este concepto tanto en su acepción relacionada con lo canónico en comics y libros de aventuras, como en su taxonomía relacionada con las condiciones culturales y políticas que separan biológicamente los cuerpos entre lo masculino y lo femenino.

Ahora bien, junto a la capacidad de comunicar y levantar puentes entre culturas y personas, las imágenes también pueden ser empleadas para construir muros. Existen, no obstante, una cierta tradición barroca que hace de las imágenes una instancia de hermetismo. Un ángulo ciego para iniciados que, ya en el siglo XX, cuando la ilustración fue absorbida por la industria mediática, se puso al servicio de una serie de subculturas juveniles que proclamaban su diferencia radical desde la capacidad de la imagen para articular lo único y, a la vez, lo mismo. Los años cincuenta del siglo pasado son, en ese sentido, la rampa de despegue de una serie de iconos y comportamientos rebeldes articulados en torno a la imagen de lo aborrecible. El nihilismo, la pulsión de muerte y el miedo a/de la eterna juventud: monstruos que se inspiran en la tradición gótica, zombies, moda en vinilo, peinados, música que parece ruido, películas

de serie B... Un mundo que, con la llegada de Internet, posiblemente haya dejado de ser tan joven, expandiendo su influencia hacia la mediana edad...

Junto con los personajes fantásticos de Irene Calleja, que habitan en un mundo paralelo que tristemente no puede ser el nuestro, junto con la lucha entre sus escenografías oscuras y sus colores pastel, esta exposición pretende reflexionar también sobre el proceso que lleva del lápiz y del boceto al arte final, pasando necesariamente por la omnipresencia de técnicas contemporáneas como el color digital. El resultado, al margen de todo esencialismo tecnológico, es un tipo de técnica híbrida, y no solo por sus heterogéneas fuentes, que incluso podrían traslucir un cierto influjo del arte urbano; sino, y sobre todo, por la combinación del lápiz con el entintado digital, donde se puede observar cómo lo digital nunca llega a sustituir a lo analógico. Otras veces, cuenta la artista, se trata de improvisar directamente en herramientas como photoshop, partiendo de cero digitalmente, como se puede observar en trabajos como *Letavia* o *Espinas*. Para Irene Calleja, en realidad, trabajar en uno u otro formato no marca ninguna diferencia, se trata así de aprovechar las ventajas de cada medio explotando incluso las desventajas y los errores, en un proceso de aprendizaje sin fin.