

ARTE DESDE MÁLAGA. JAVIER CALLEJA

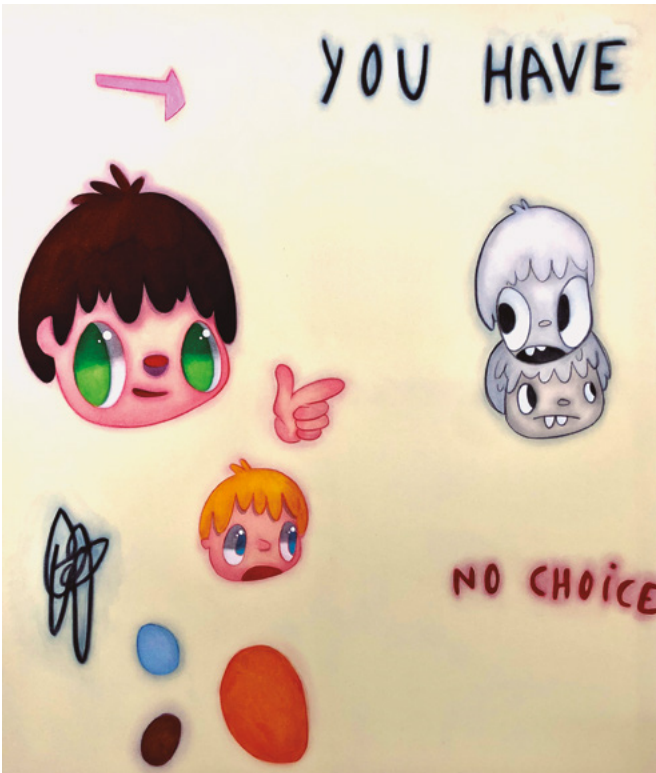
Francisco Javier Carrillo Montesinos

El encuentro, o la simbiosis, entre naturaleza y cultura ha ido marcando la evolución de los agrupamientos humanos desde las llamadas sociedades de pequeña escala hasta las sociedades globalizándose, no sólo modernas o postmodernas sino a la que ya hemos entrado con la Segunda Digitalización y la Inteligencia Artificial, consecuencia del exponencial desarrollo científico y tecnológico en donde Internet y las redes sociales son el origen de profundas mutaciones en el comportamiento, en el discernimiento y en las opciones y alternativas de los individuos de las sociedades contemporáneas, cuya compleja estructura de comunicación e información se ha mundializado. La creatividad artística no escapa, sino más bien es un resultado, de estas transformaciones y cambios sociales. Los nichos de los creadores de arte se convierten en talleres de producción a la búsqueda de trascender localismos y fronteras en concordancia con las grandes avenidas comunicativas que deciden la oferta y la demanda. Uno de los hechos más significantes de la actual producción cultural lo tenemos en los videojuegos; otro, en el *Art Toys*, el juguete como arte. En ambos, el diseño se ha convertido en un imperativo categórico de la expresión artística. Y el color.

Mickey (sin olvidar al Gato Félix) fue uno de los más recientes pioneros, y precursor, de este arte cuyas raíces coetáneas se encuentran en el Pop como el *comic* o los *grafitti* insepara-

bles de la arquitectura de las periferias urbanas, como *Invader* fijado en muros de ciudades. Mickey entró prácticamente en todos los hogares y llegó a presidir Consejos de Administración y despachos de altos vuelos. Mickey fue transversal en la sucesión de generaciones y me atrevería afirmar que en el diálogo entre adultos, niños y jóvenes adolescentes.

Desde Málaga, porque su nicho creativo está en Málaga, Javier Calleja crea sus juguetes artísticos (pintura y escultura) con materiales diversos y con una paleta de colores que los reviste al tiempo que fija su mirada en la definición de los ojos con las pupilas dilatadas de sus criaturas, ojos grandes de máxima tensión expresiva. Es el resultado de un diseño muy personal, sin duda identificativo de un estilo propio. (Llegado a este punto, remito a los lectores a que recorran detenidamente cada una de las ilustraciones que acompañan a este texto. Ellas hablan por sí solas). Javier Calleja lleva su *Art Toys* a Asia (Hong Kong es una de sus plataformas) cerca de Japón en donde el *Art Toys* impreso es consumo de masas a través de las innumerables publicaciones de *Mangas*, al igual que Corea del Sur, Indonesia y Tailandia, con una potencial demanda en China. Art Basel es un paso obligado. España, Alemania, Miami camino de Nueva York. Creación artística con una gran carga lúdica que potencia la tendencia y que circula al ritmo de la velocidad casi instantánea de las redes, los públicos y los mercados de la globalización. Desde su taller en





EXPOSICIÓN DE JAVIER CALLEJA

Málaga, Javier Calleja podría decirse tiene una demanda, unos «fans», a primera fila en España. Pero Javier Calleja no es una fábrica de *Art Toys* (o *Designer Toys*) en serie. Cada una de sus obras es única; es un mundo aparte. Esto requiere un minucioso trabajo de creación que, a pesar de la demanda y de los «fans», no cede a la tentación de la producción en cadena. Cada uno de los juguetes artísticos, en donde no está ausente grandes dosis de imaginación, portan su firma de ejemplar único. Son juguetes artísticos muy codiciados por los coleccionistas. (En Japón y

en Indonesia, los coleccionistas de publicaciones de *Mangas* son millones, aunque en este caso responden a grandes tiradas editoriales y a bajo costo, como es el caso de un videojuego).

El Museo de Arte Modernos de Nueva York (MOMA) tiene una exclusiva de *Art Toys* del japonés Takashi Murakami. Y en su exposición permanente *Diseño aplicado*, sobre videojuegos, tiene 21 títulos que ampliará hasta la cuarentena, «cumbres del diseño como más elevada forma de expresión creativa y ejemplos de interacción con el diseño». No es aventurado imaginar que los muñecos artísticos de Javier Calleja lleguen un día a ser protagonistas en el diseño y animación de videojuegos a gran escala y difusión. Diversidad y plenitud del *Contemporary Art*.

¿Es contemporáneo el *Art Toys*? En su evolución, sí lo es. Pero abundan los juguetes lúdicos para niños (y para mayores) en el Museo de El Cairo sobre el Egipto antiguo; en los museos de la Antigüedad de Grecia y Roma; incluso en Babilonia y los encontrados en excavaciones en Palestina o en China... por no hacer referencia a la Edad Media, y al XVIII hasta nuestros días. Las sociedades contemporáneas atraviesan por un «Cambio de Era», en donde el diseño tiene mucho que decir con la imaginación, la fantasía, la libre expresión creativa, así como los materiales utilizados para construir o deconstruir un juguete lúdico que ya entró en los museos de Arte Contemporáneo. Quizá la valoración de *Art Toys* y de bien cultural (como los videojuegos) es más propio de nuestro tiempo que de la época de los Reyes Godos, cuyos juguetes lúdicos sí que los encontramos en los museos del mundo mundial como creaciones de culturas y de civilizaciones que quedaron atrás. ●