









(HINT)

Arte contemporáneo

48 VIOLENT TIMES

La guerra arroja imágenes desgarradoras. En el trabajo de la artista Melanie Pullen éstas son reconfiguradas y presentan otro punto de vista sobre la violencia. En esta entrevista, ella nos platica al respecto.

56 SCULTPTORS NOW

El British Museum cuenta con una enorme colección de esculturas de distintos tiempos y, como reconocimiento a la fuente de inspiración que éstas han significado, hoy presenta Statuephilia, una exposición en la que piezas contemporáneas de reconocidos creadores británicos dialogan entre sí.

60 PAINT IT BLACK

Pintar es una actividad humana desde tiempos inmemorables. En la antigüedad, el hombre pintaba en los muros de las cavernas; después, en las catedrales; más tarde, en las calles... pero lo de hoy es pintar nuestro cráneo.

(FRAME)

Motivaciones y curiosidades

68 MULTIPLE TALENT

Estructura, movimiento, diversión y romanticismo son sólo algunos de los adjetivos que definen el trabajo de Maurizio Galante. En una breve entrevista, el artista nos habla de su mundo de diseño y creación.

(FAST FORWARD)

Lo que se ve y suena

74 LA CONJURA DEL ESCORIAL

Actuación, dirección, escritura y pintura. Jordi Mollá ha incursionado en todas ellas. Este camaleónico español nos hace un espacio en su apretada agenda para platicar de su más reciente proyecto: *La Conjura del Escorial*.

(SHOOT)

/ouverism

78 DEATH FOR LIFE por Innis Lawrence 90 GOTHIC LOLITA por Machado Cicala M. 100 THE NEW STREET CHIC por Alexander Neumann

(DOSSIER)

Tendencias

110 REVOLUTION STYLE

Considerado uno de los diseñadores claves en el mundo de la moda, Renzo Rosso ha conservado, durante 30 años, el carácter revolucionario, creativo y apasionado que le ha permitido a Diesel ser un referente en la cultura contemporánea mundial.

(SPHERA)

Eventos y la gente que se exhibe en ellos

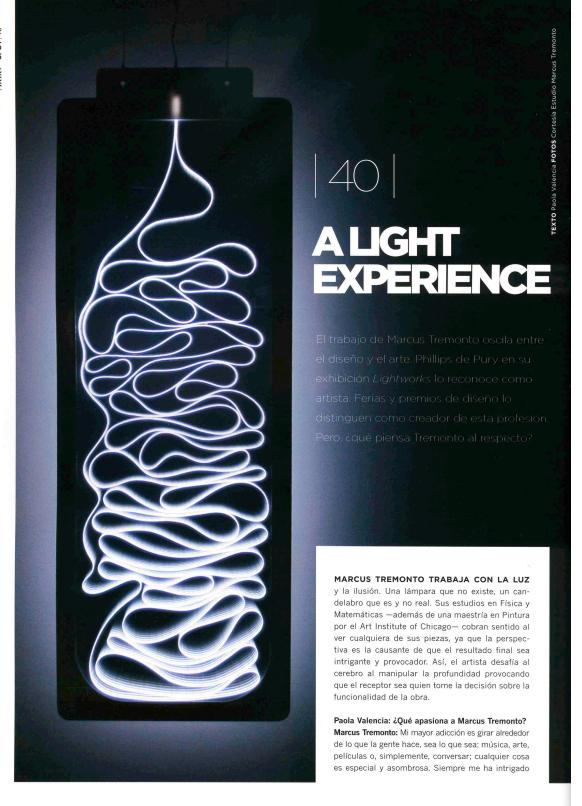
117 NEXTEL 1776 ALUMINA DE MOTOROLA 119 MERCEDES-BENZ FASHION 121 TABLA DE IMPRESIÓN DE HERMÈS @ SAKS FIFTH AVENUE

(TORCH)

Apoyo y responsabilidad

124 ARTE Y RESPONSABILIDAD

El Fondo para niños en México ha recibido una importante donación por parte de COACH y CONDESAdf, que han realizado su Segunda Subasta de Arte Contemporáneo en beneficio de la organización.





mucho el futuro y creo que la mejor manera de aterrizarlo es teniendo la capacidad de entender lo que la gente piensa; es fascinante.

PV: En tu trabajo la luz y la ilusión son una constante, ¿cómo definirías ambos conceptos?

MT: La luz es realmente el único medio que traslada lo físico a lo visual y, en ese sentido, causa un enorme efecto a nivel emocional. Cuando la emoción se involucra es muy difícil definirla con claridad. Por esta razón, la luz —en sus variadas formas— es un elemento muy importante en mi trabajo. Me gusta considerar la emoción que puede transmitir un objeto independientemente de la experiencia del espectador, permitiendo que sean ambos quienes decidan cómo interactuar entre sí. En cuanto a ilusión, hemos entrenado a nuestros cerebros para saber lo que estamos viendo. El ojo no tiene ningún tipo de radar o medidor de profundidad para definir qué está cerca o lejos. El cerebro, a través de un proceso de ensayo y error, es capaz de entender que,

cuando una persona está sentada en una silla que sólo se alcanza a ver parcialmente, ella está más cerca de uno que la propia silla desde el momento en que está sobre y frente a la misma. La ilusión es calcular cuánto puedes engañar al cerebro manipulando las medidas de profundidad, la familiaridad, etc. Pero desde el principio hay algo muy molesto sobre la ilusión: ¿por qué es tan intrigante?

PV: Entonces, ¿dirías que la luz es muy importante en tu trabajo por provocar emociones? ¿Es lo que buscas transmitir con tu trabajo?

MT: Lo que para mí es importante en mi trabajo es encontrar una forma de crear una experiencia. Siento que las cosas que permanecen en la vida están llenas de misterio y, muchas veces, no tienen un objetivo en particular... Cuando un objeto juega una función específica tiende a morir fácilmente. Algunos tardan mucho más tiempo en hacerlo —sobre todo cuando la fórmula es correcta— como es el caso de los clips que sujetan papeles; pero cuando les quitas su función, las cosas se humanizan en tanto se

PV: Cuéntanos, ¿cómo alguien que se licenció en Matemáticas y Física decide hacer arte y/o diseño? Tu padre, el artista Roxie Tremonto, ¿tuvo algo que ver con esta decisión?

MT: Mi iniciación en el arte y el diseño proviene de distintas fuentes. Mi padre es artista y, desde pequeño, estuve constantemente expuesto al arte, lo cual no sólo fue muy importante sino decisivo para mí. Pero en realidad fue mi amor por las máquinas y por entender cómo el mundo funcionaba de acuerdo con la ciencia lo que me hizo visualizar las cosas de manera distinta. Estudié Matemáticas y Física y me di cuenta de que era exactamente lo mismo que hacerarte o diseño; al final, todo se resume a resolver problemas, no hay diferencia. El arte tiende a seguir fórmulas en determinados momentos y, para mí, las proporciones físicas y la tecnología son fundamentales en mi trabaio.

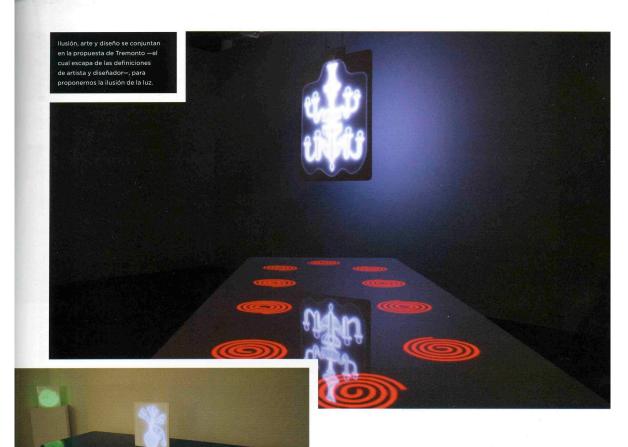
PV: Al escuchar tus respuestas —y desde que investigaba acerca de tu trabajo— me vino a la mente una pregunta que, supongo, te han hecho muchas veces: ¿Te consideras artista o diseñador?

MT: Ésta es una pregunta muy difícil de responder... Para mí, soy un artista que me valgo del diseño en mi trabajo, pero también un diseñador que ve el resultado final desde la perspectiva de un artista. Lo que quiero decir es que, si miras cualquier naturaleza muerta de Morandi, Bonard, Matisse, Picasso o quién sea, encontrarás productos diseñados como mesas, vasos y sillas en su composición, pero interpretados de acuerdo con su trabajo individual. Mis imágenes de lámparas no son más que naturalezas muertas para mí pero, también indirectamente, pueden ser un todo en sí mismas.



Las piezas de Marcus Tremonto, por medio de la luz, apelan a recomponer el concepto de la percepción de lo real.





PV: Entonces, ¿cuál es la diferencia entre ser artista y diseñador?

MT: Hay muchos tipos de artistas y muchos tipos de diseñadores, por lo que creo que es muy difícil generalizar la diferencia. Pero creo que es al final del proceso cuando comúnmente se distingue a cuál de los dos te acercas. Los diseñadores están más enfocados en crear cosas funcionales tomando en cuenta la forma -tales como una silla o un florero- y se relacionan directamente con el producto. El trabajo de un artista, tradicionalmente, está más orientado a incorporar productos dentro de un discurso, ya sea a través del uso de los materiales o de alguna temática social. En el pasado, el arte estaba considerado como un producto o servicio; los artistas eran contratados para pintar una escena o un retrato de alguien de la realeza. De hecho, el artista dejó de ser artesano cuando ya no había un cliente que pidiera por encargo; el artista sintió la necesidad de trabajar libremente y desde su propia perspectiva de las cosas, tomar sus propias decisiones, usar sus propios medios... Y creo que el diseño de ahora tiene la libertad de trabajar bajo este esquema, desde la perspectiva de cada diseñador, sin que el cliente interactúe sino hasta después de que la pieza esté terminada. Claro que siguen existiendo las colaboraciones o las piezas hechas bajo encargo, pero algo maravilloso está sucediendo con la libertad en cuanto al diseño de producto.

PV: ¿Qué o quién te inspira?

MT: Franz Kile —cuando comprendí su obra me fascinó— y Jackson Pollock. El jazz —Coltrane y Monk— y David Bowie. París y Nueva York. Ettore Sottsass y Gaetano Pesce... entre muchos más.

PV: Idealmente, ¿cuáles son las 5 piezas que conformarían tu colección personal?

MT: He coleccionado objetos de diseño por mucho tiempo y mi gusto cambia constantemente. Pero ésta sería mi lista reciente: Jackson Pollock, IA. Alguna pieza de Philip Guston. El sofá de Zaha Hadid de su departamento de la década de los ochentas. La silla Orgone de Marc Newson y un Aston Martin DB4.

PV: ¿En qué estás trabajando actualmente?

MT: Estoy trabajando con EL panels, cristal, bronce y, tal vez —sólo tal vez—, el próximo año intente con fibra de carbón. SO