

Beautiful Decay

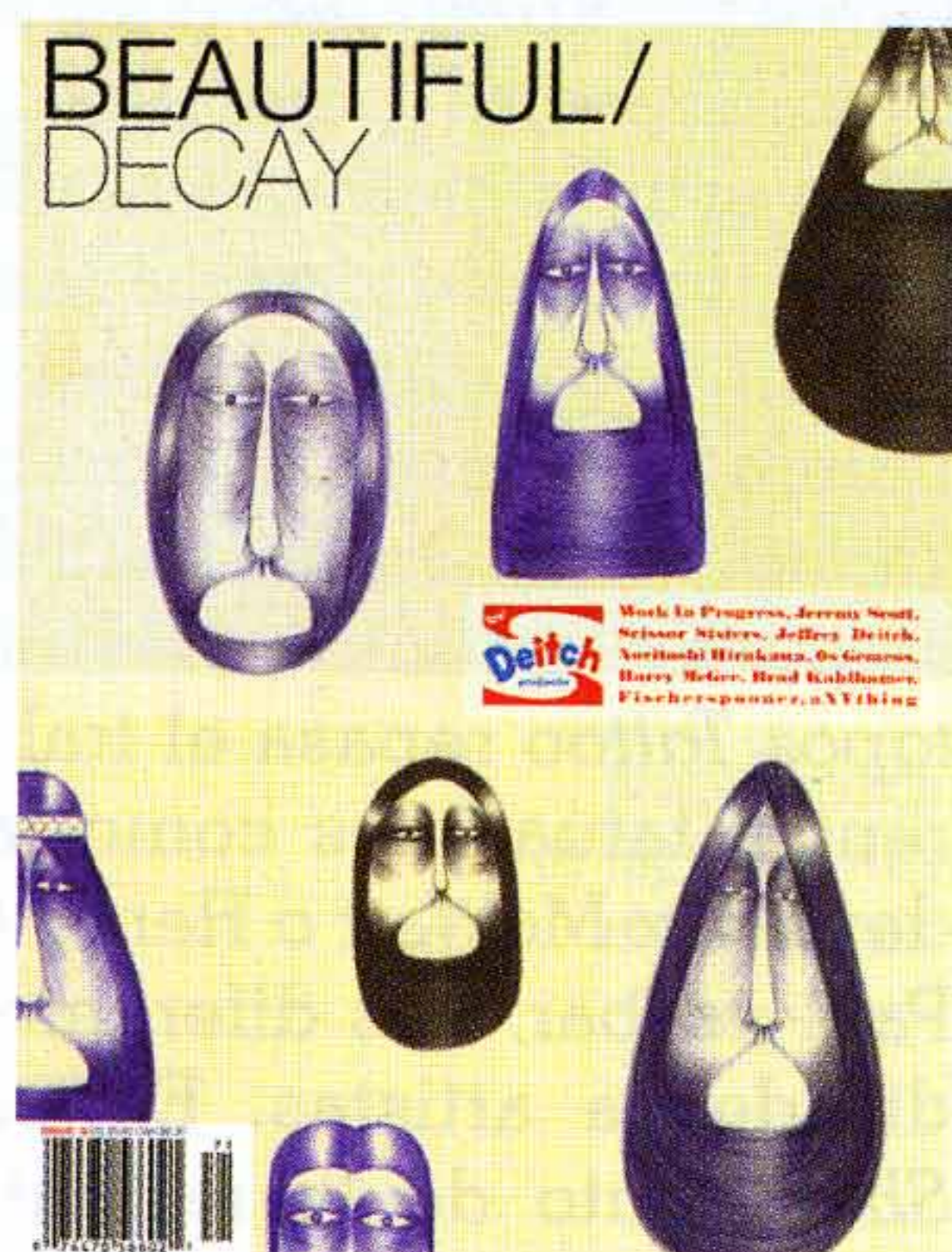
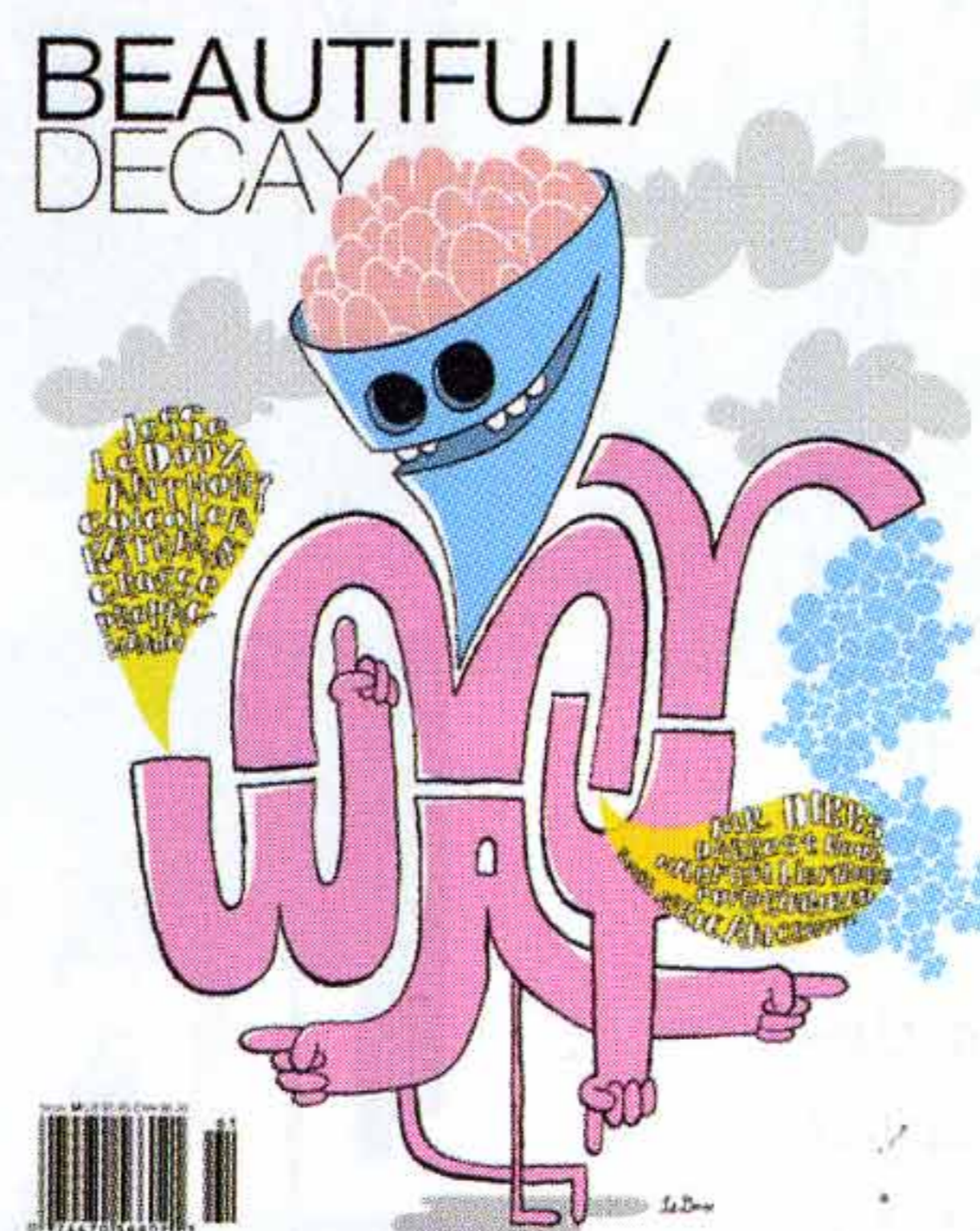
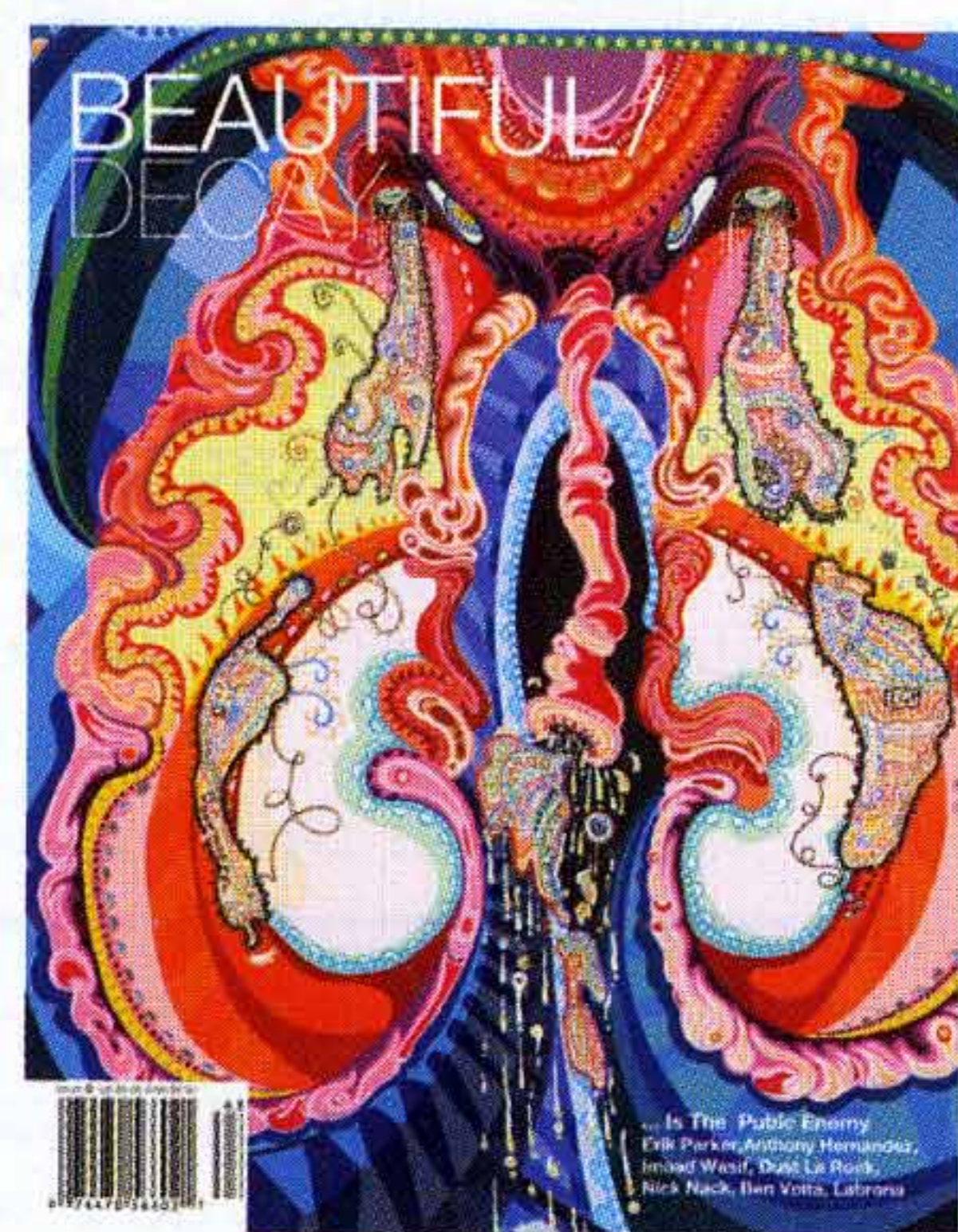
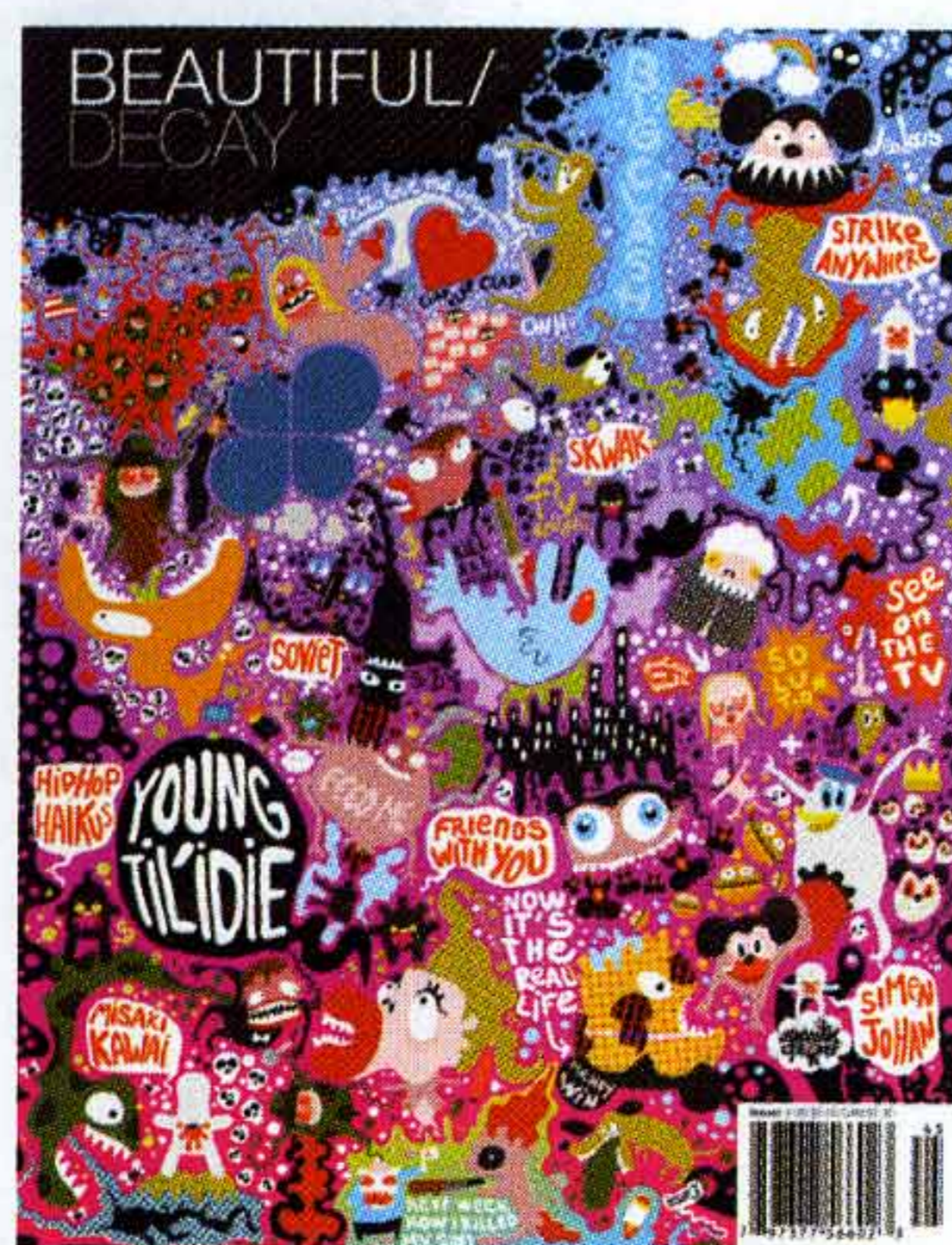
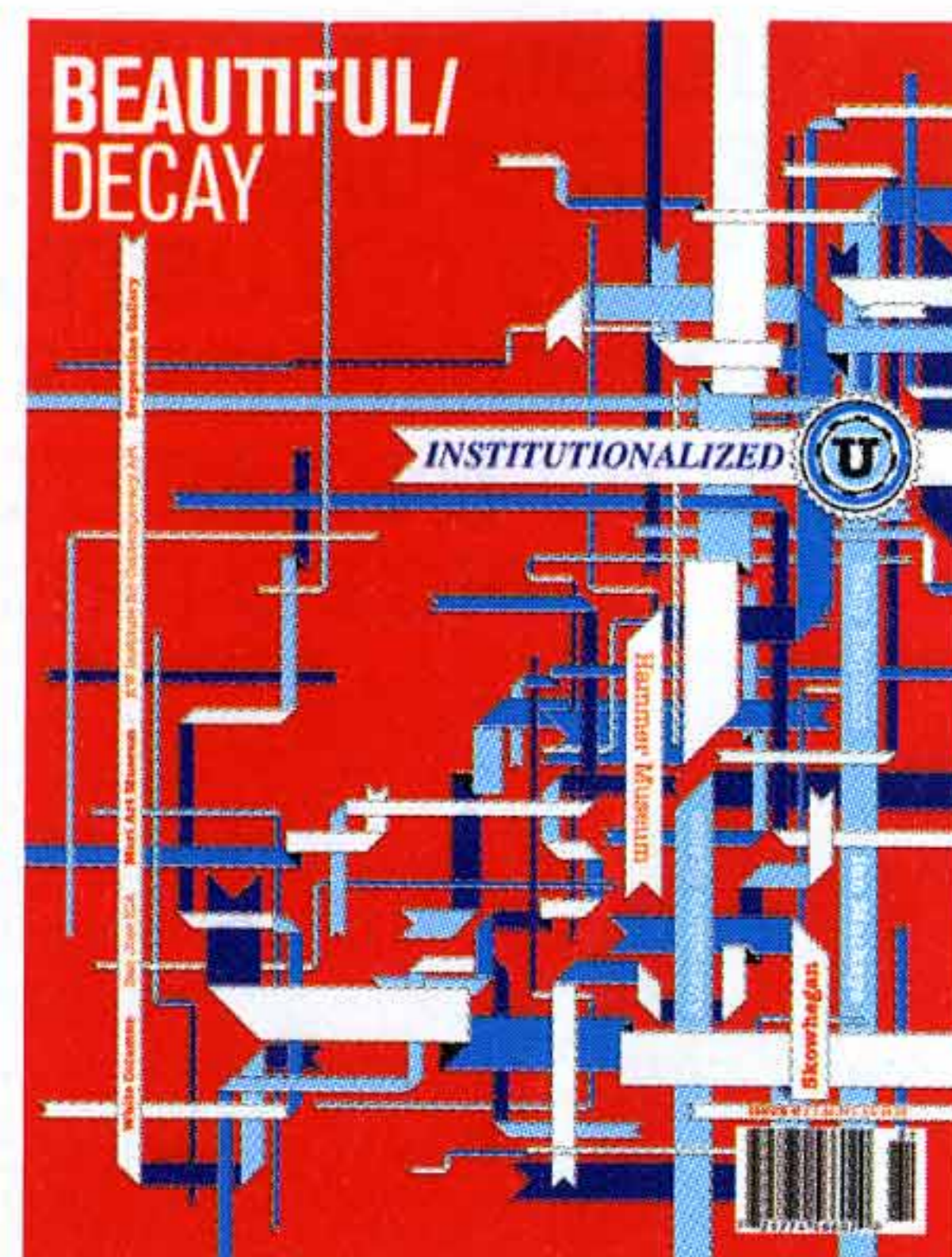
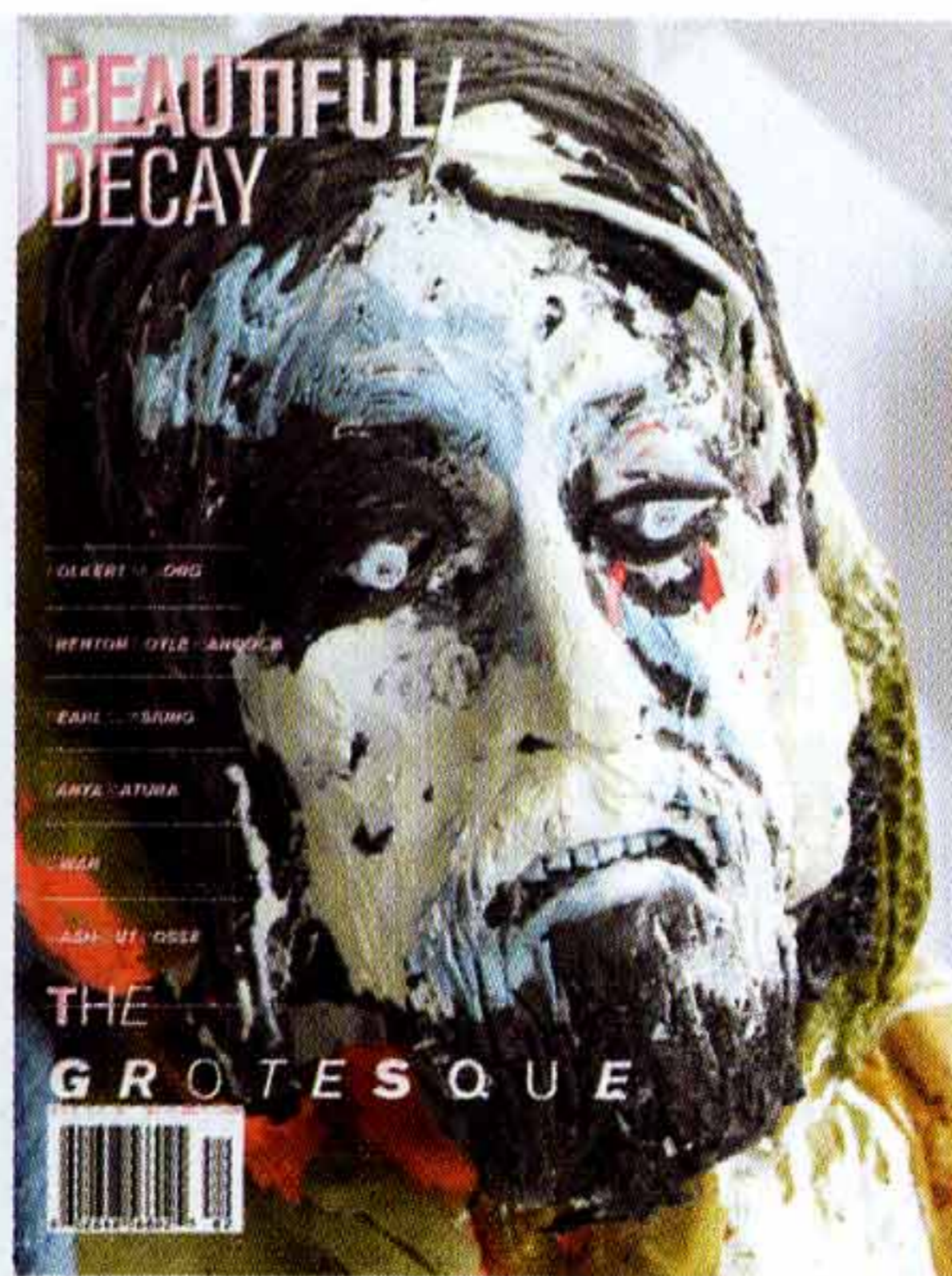
ÁNGEL SANZ

Beautiful/decay es una revista con base en California y que se encuentra en los orígenes fanzineros de las revistas independientes de graffiti y arte urbano. Una publicación que ha crecido tranquila pero sólidamente en los últimos doce años hasta conseguir un nivel de comisariado excelente a la vez que único en la escena, habiendo incluso establecido una línea de ropa basada en la obra de los artistas más destacados aparecidos en sus números. Nos pusimos en contacto con su editor, Amir h. Fallah, para ver qué podía contarnos de su forma de trabajar

Como revista artística de espíritu independiente que sois, vuestro nombre surgió de una manera personal y un tanto romántica, al parecer de una idea que tuvisteis leyendo una cita del famoso artista de San Francisco Barry McGee. Para los lectores menos informados, ¿podrías hablarnos un poco de este nombre?

Cuando tenía 16 años leí un artículo en una revista de graffiti llamada *12oz Prophet* sobre el artista Barry McGee. En una de sus respuestas él utilizaba el término "Beautiful/Decay" (bella decadencia). Inmediatamente me tocó la fibra sensible. Unos días más tarde intentaba pensar en un nombre para un fanzine y aquella cita se me vino a la cabeza. Resumía completamente mi interés por el arte que era a la vez bello y destructivo y grotesco. Y por esto, el nombre "Beautiful/Decay".

Al final de vuestro número "T" tratáis un tema muy interesante. Explicáis los orígenes de vuestra revista, que fueron iguales a los de muchas otras publicaciones de nuestros días. Describís un tanto melancólicamente cómo empezásteis siendo un fanzine de graffiti, grapado e impreso en blanco y negro y distribuido de manera local, y cómo en aquella época la difusión de la información era algo mucho más trabajoso y romántico. Uno debía desplazarse a su tienda o galería local para conseguir las publicaciones independientes y, dado el esfuerzo que suponía, la consiguiente digestión de aquella información tan exclusiva era un ritual al que se le dedicaba mucho tiempo, amor y



Todas y cada una de las portadas de Beautiful/Decay son un termómetro de actualidad en el mundo del arte gráfico. A la derecha, camiseta de Saiman Chow para BD Apparel.

concentración. Los que vivimos aquellos días entendemos perfectamente lo que suponía existir sin Internet y la información global, inmediata y gratuita. Pero para los que no estuvieron en la época que tú defines como "zineolítico" (de fan-zine), hálbanos de la influencia de esta era "www" en el ámbito de las publicaciones artísticas.

La Web ha sido una gran ayuda para mí. Descubro artistas, investigo y consigo noticias al instante en la Red. Es extremadamente gratificante conseguir información de forma instantánea con un *click* de ratón. No creo que nunca la Web suplante a los medios impresos. Hay algo inherentemente humano en coger un libro o una revista y pasar las hojas. No me puedo imaginar un mundo en el que las revistas se lean en pantallas de ordenador.

¿Crees que el presente de las publicaciones artísticas sería muy diferente sin la Wikipedia? ¿En qué medida podría haber cambiado...?

Para ser sincero, rara vez utilizo Wikipedia. Es una gran fuente, pero no la utilizo en mi día a día.

Si hay algo de lo que Beautiful/Decay puede enorgullecerse es de saber permanecer apartada de las modas y de promover y promocionar a artistas aún desconocidos para la gran mayoría. En lugar de publicar lo que otras tantas revistas editan copiándose entre ellas, siempre conseguís tener una cabeza por fuera (o por delante, según se mire). No vamos a pedirnos que desveléis vuestras fuentes de información e inspiración, por supuesto, pero, ¿qué recursos sugerís a aspirantes a comisarios de arte para conseguir información fresca manteniéndose apartado de las olas de tendencias?

Creo que estar relacionado con el mundo del arte me proporciona una gran ventaja en cuanto a contenidos. Encuentro muchos de los artistas con los que trabajamos en expos colectivas, ferias de arte o a través de amigos artistas. Siempre estoy viajando y buscando el próximo contenido. Por ejemplo, ahora mismo estoy en Dubai por una feria de arte en la que participo. No vine aquí por Beautiful/Decay, pero mientras he estado aquí he conocido a muchos artistas con los que me interesa trabajar.

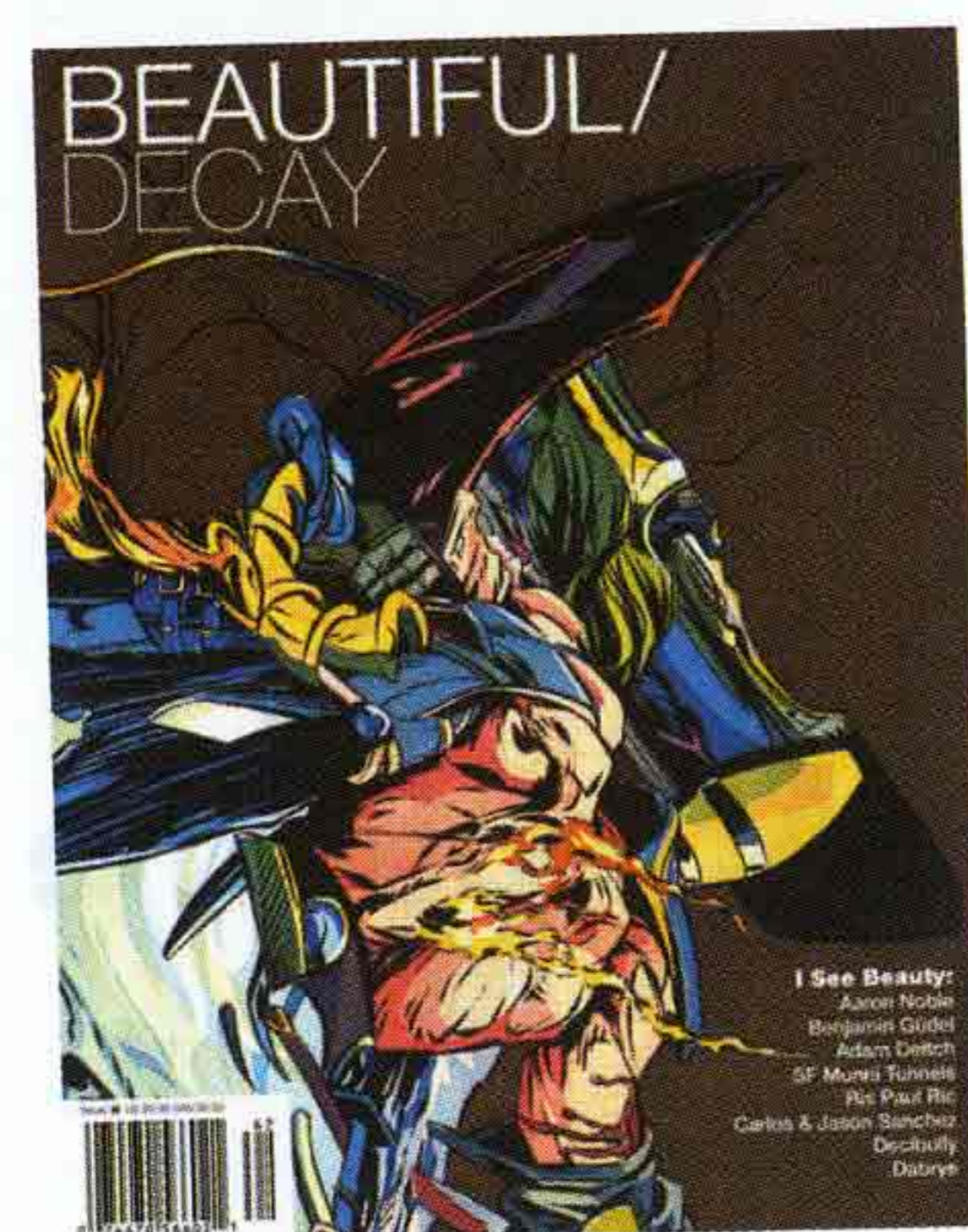
Además, se os conoce por promover una iniciativa que después han copiado otras tantas revistas y marcas. Pro-

ponéis una segunda plataforma para los mejores artistas de cada número: les pedís que diseñen piezas de ropa que vendéis en vuestra web y en tiendas exclusivas de todo el mundo. De este modo difundís aun más los brazos editoriales y promovéis la obra del artista o diseñador. Dado que hoy en día ese planteamiento genérico ha sido bastante copiado, ¿qué normas seguís para manteneros originales?

No pensamos mucho en eso. Mi mayor preocupación es que la marca Beautiful/Decay signifique calidad e integridad. En la actualidad, hay mucha gente haciendo colaboraciones con artistas, pero muy pocos utilizan artistas nuevos e inesperados para sus proyectos. Nos enorgullecemos de descubrir nuevos artistas y de sorprender a nuestros lectores con productos y contenidos inesperados. Por ejemplo, acabamos de unimos a Furni para crear un revistero personalizado. Furni ha contribuido con su elegante y modernista estilo de diseño, mientras que Beautiful/Decay ha creado un logo manual para el frontal, creando una pieza única que combina la estética de Furni en una manera funcional que tiene que ver con el contenido creativo de nuestra revista.

Por último, y visto que pones tanto énfasis en promover la creación independiente, ¿cuáles son los consejos que le darías a alguien que quisiera arrancar con un proyecto de iniciativa propia? Por concretar... ¿Qué tres cosas le dirías que necesita y qué tres le dirías que intentara evitar?

Creo que el trabajo duro es uno de los ingredientes más pasados por alto cuando se habla del éxito. El trabajo duro triunfa sobre el talento la mayoría de las veces. Estar centrado es también importante. No puedes dejar que lo que otros hacen se interponga en el camino de tu visión. De vez en cuando me intereso por ver lo que otras compañías y artistas andan haciendo. Esto siempre me tira para atrás. Está bien estar informado sobre lo que ocurre en el mercado, pero al final del día has de creer en tu visión y hacer cualquier cosa y todo no sólo para que se haga realidad, sino para hacer que otros crean en ello. Y por último, pero no por ello menos importante, animaría a todo el mundo a trabajar en algo que amen y en lo que crean. Si estás en esto por el dinero fácil o por la fama, seguro que fallarás. El dinero y la fama llegan. Tu primera prioridad debería ser convertir tu visión en realidad.



Arriba, más portadas de Beautiful/Decay. Sobre éstas líneas, diseño de Skwak para la línea de ropa de la revista canadiense.



Dirección de arte en una revista de arte

Para comenzar: hay un punto muy interesante al inicio de cada número de B.D. donde tú eres el protagonista. Siempre dedicas un párrafo a hablar del diseño de la revista. Ofrecéis quince líneas en las que se describe no sólo la corriente estética trabajada para ese número sino también sus orígenes en la historia del arte, sus precursores y el porqué de la tipografía escogida. ¿Por qué crees que explicar "verbalmente" tu trabajo gráfico resulta importante?

Siempre nos hemos enorgullecido de tener un gran diseño y tipografías. En el último año hemos decidido incluir un pequeño texto que habla sobre la perspectiva de nuestro diseño y maqueta. Algunas veces tenemos densas capas de significados y referencias en nuestros temáticas de diseño, y tener ese texto nos permite iluminar un poco nuestro proceso.

¿Consideras una necesidad o un privilegio que los diseñadores "hablen" de su propia obra? ¿No es suficiente la comunicación gráfica?

No creo que tener ese texto sea una necesidad, pero hemos tenido buenas respuestas de nuestros lectores sobre el mismo. En el pasado, muchas veces las referencias que hay en la maqueta se le han pasado a la gente, y esto ha sido de ayuda para explicarlas.

Cada número de B.D. es diferente. El hecho de cambiar constantemente las familias tipográficas, colores y demás recursos estéticos, otorga a la revista una gran libertad mutante. Los aspectos positivos que a uno le vienen rápidamente a la cabeza son la oportunidad de hacer siempre cosas nuevas (atractivo para el diseñador) y el onanismo estético que ofrece (atractivo para el lector). Los negativos serían el esfuerzo extra que esto supone en cada número (difícil para el diseñador) y la dificultad de reconocer a la revista como algo "estable" (tal vez un problema para el lector). ¿Por qué trabajar así?

Queremos que la revista sea algo que nuestros lectores coleccionen y a la que vuelvan una y otra vez. El esfuerzo extra para el diseñador no nos preocupa. Nos enorgullece crear una publicación bellamente diseñada que es una obra de arte en sí misma. No me interesa que la revista tenga una

aparición estable. Hay muchos significantes que utilizamos para crear nuestra imagen en cada número.

No debe de ser muy fácil hacer convivir tu obra entre tanta maravilla gráfica. ¿Cuáles son tus trucos para sentirte a gusto "maquetando" la obra de artistas tan buenos y tan diferentes?

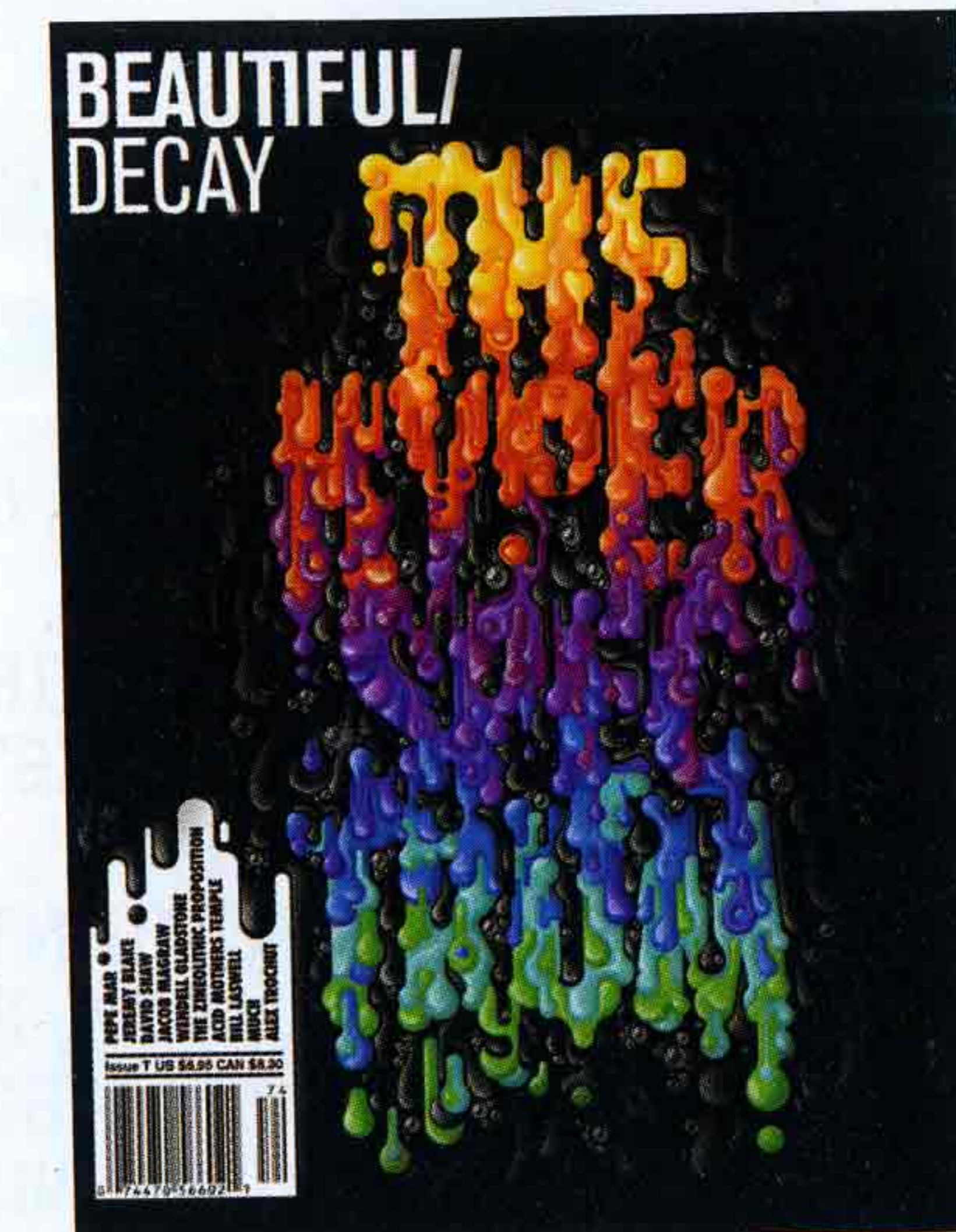
Intentamos hacer que el diseño no compita con el contenido, sino que lo complete.

¿Podrías hablarnos de las esquinas redondas de la revista?

Con cada número intentamos nuevos métodos y técnicas de impresión. Hace unos años intenté esa apariencia de las esquinas redondas por un antojo. Conseguimos una gran respuesta de nuestros lectores: a todo el mundo le encantó. Nuestro distribuidor nos dijo que en veinte años trabajando en la industria de las revistas nunca se había encontrado con algo así. Decidimos que eso se convertiría en nuestra seña de identidad para la revista. Nos siguen llegando cientos de cumplidos por esta técnica cada semana. Durante los dos últimos años, los marcos redondos se han convertido en la seña de identidad de Beautiful/Decay.

Para acabar, ¿Qué consejos le darías a alguien a quien le interesa trabajar en diseño editorial en el ámbito artístico?

Esto es extremadamente difícil de responder sin conocer ni el bagaje ni la experiencia de cada individuo. Por ejemplo, nunca intentaría trabajar en una revista de deportes, ya que mi experiencia no se centra en ese mundo. El mejor consejo que puedo dar es ser coherente y profesional. Tener un buen currículum, una carta de presentación bien escrita, y ser puntual. Enviar muestras de tu trabajo o de tu portafolio a los editores y decirles por qué mereces estar en su equipo. Además, una vez que llegues allí asegúrate de hacerte cargo de tu puesto y de no aflojar... Conozco a mucha gente que habla mucho pero que no producen nada una vez que se les da la oportunidad. www.beautifuldecay.com



"T" ISSUE COVER BY ÁLEX TROCHUT

Para aquellos que hayan seguido B.D. en los últimos meses, seguro que hubo una portada que no pasó desapercibida. En el pasado número "T", dedicado a la psicodelia y sus artes, los chicos de la revista tuvieron el ojo muy afinado al escoger al tipo que ilustrara su preciada "cover". Y es que Álex es un joven diseñador barcelonés que justo comienza a despegar en el panorama internacional, con suficiente mecha y carrerilla como para llegar muy arriba en el paisaje estelar. Si hay algo que sabemos de él es que don Trochut es alguien que hace lo que quiere, y eso se nota en la riqueza y positividad de sus obras. Su especialidad es la tipografía ilustrada, o lo que es lo mismo, crear composiciones con textos que no sólo te hablan con sus caracteres sino con sus seductoras formas, colores saturados y complicados entramados. Por si fuera poco, Álex ha trabajado repetidas veces en el tema de la cultura urbana en su obra y, además, tiene experiencia en el diseño inspirado por las sustancias psicotrópicas. No era ninguna sorpresa que su composición con la frase "the hyper spectrum" fuera a ser una detallista exquisitez del color del arcoiris. Palabras que, vibrantes, se derriten en esa característica estética líquida que tanto le gusta.

Nos cuenta que su experiencia trabajando para B/D fue muy interesante y agradecida, puesto que Amir Fallah, el editor, pese a orientarle y ayudarle en el desarrollo conceptual, nunca se interpuso en su desarrollo estético. En concreto dice que le "sorprendió y ayudó mucho la libertad que me dio como editor, al no sacrificar y perjudicar el diseño por querer evidenciar en exceso la lectura en contra de la expresividad", y que le "gustó el poco miedo que tenían a experimentar". Por si fuera poco, durante el proceso de transformación de la idea inicial hacia el resultado final, Álex tuvo la suerte de incorporar un nuevo elemento a su obra que nos cuenta que le ha servido para trabajar en piezas futuras. El fondo negro, que actúa como contraforma o espacio negativo de la composición textual, se acaba mezclando de manera tangente con las letras, consiguiendo así entidad gracias a su propia luz y volumen, y dando aun más dimensión a la obra final. www.alextrochut.com