



aunque de ninguna manera están distanciadas; por ejemplo, si eres diseñador tipográfico difícilmente trabajas en *layout*; hay gente especializada en eso y lo mismo en el caso contrario. Se puede ser diseñador editorial y no involucrarse en el diseño de tipografía, y no es que sea malo no dominar a detalle cada práctica, pero esa separación es justo la que le da protagonismo a cada una. Sin embargo, si hablamos de ilustración o de medios audiovisuales, la separación es aún más dramática: los que se dedican a hacer animación no hacen diseño editorial; incluso se consideran carreras distintas. Cuando digo que tengo experiencia con animación, a veces me preguntan si en verdad estudié diseño gráfico. Por supuesto estoy hablando desde el punto de vista académico, todo diseñador tiene derecho a cambiar su perfil cuando le dé la gana, y en ese contexto lo que rescato de mi experiencia en la UAM es que, a pesar de que fueron cursos trimestrales muy breves, fueron muy intensos, al grado de que puedo trabajar en cualquier medio, incluso ahora mezclo cosas. Por ejemplo, cuando hago libros de investigaciones propias me gusta desarrollar un video para estructurar el contenido, aunque dicho video no sea el trabajo final y solamente exista dentro del libro de manera intangible o manifiesta; en ese sentido, uso los conocimientos que adquirí en el área de medios audiovisuales combinados con todo lo demás.

ED. ¿Cómo fueron tus primeros trabajos como egresado y cómo los obtuviste?

IM. Todo pasó muy rápido. En 2005, uno de mis amigos que estaba en el área de Ilustración trabajaba para Carlos Amorales. En ese momento, yo acababa de terminar el proyecto de animación con el que me gradué. Después de mucho trabajo y casi tres meses sin dormir bien, mi amigo me contactó y me dijo que había un trabajo de animación para el artista con el que colaboraba y que se expondría en el museo El Eco, como parte de la exposición inaugural. A pesar de que estaba muy cansado, aquel sería mi primer trabajo y tenía que aprovechar la oportunidad. Era una animación de aproximadamente cinco minutos que debía ser producida en diez días, que es muy poco tiempo. Fue entonces un proceso muy intenso, ni siquiera acudí a recoger mi diploma de la UAM porque estaba trabajando. Al terminar aquella animación titulada *Manimal* fui invitado a trabajar de tiempo completo en el estudio de Carlos. Me integré así no sólo



al mercado laboral, sino también al mundo del arte y desde entonces me he mantenido en ello, trabajando en el desarrollo de animaciones, diseño de instalaciones y, más recientemente, diseñando y produciendo publicaciones.

ED. ¿Cómo se te da la oportunidad de trabajar en el extranjero?

IM. Durante los ocho años que formé parte del estudio de Carlos Amorales, fueron surgiendo diversas oportunidades de empleo y contactos con otros artistas y diseñadores, sobre todo porque parte del trabajo era ir a instalar su obra en otros países. En 2007, en Suiza, conocí al diseñador que hacía los catálogos para una colección de arte latinoamericano. Cuando le mencioné que estaba interesado en la tipografía y el diseño suizos me invitó a trabajar en su estudio, en donde justamente se enfocan al diseño editorial y tipográfico. Le pedí permiso al que en ese entonces era mi jefe y me apoyó, diciéndome que, de ser el caso, conservaría mi trabajo en México al regresar. En 2009 comencé a trabajar en aquel estudio de Zúrich haciendo trabajos pequeños, pero ya totalmente enfocados al diseño editorial, y al regresar a México me dediqué de lleno a la realización de publicaciones.

En 2013, cuando me decidí a estudiar nuevamente, me di cuenta de que al trabajar en el estudio, me acostumbré a desarrollar cada proyecto desde un enfoque más artístico. Ya no estaba solamente interesado en el aspecto técnico ni en el purismo tipográfico, quería trabajar a un nivel más conceptual, por lo que al elegir escuelas para realizar un posgrado fue prioridad encontrar alguna en la que pudiera dar continuidad a ese proceso. Finalmente, comencé a realizar un posgrado enfocado en tipografía en la Werkplaats Typografie, una escuela de muy difícil ingreso, en la que aceptan solo a nueve diseñadores de todo el mundo. Creo que les gustó mi trabajo, y que me desenvolvía entre la animación y el diseño de instalaciones para artistas, o bien que trabajara en museografía y producción, y al mismo tiempo aplicara ese conocimiento en publicaciones más conceptuales.

Por esa razón vine a Holanda, a estudiar la maestría que concluí hace un año. Posteriormente apliqué a una residencia en Oporto, Portugal, que realicé durante la segunda mitad del año pasado; al concluirlo,

Iván Martínez, *Corrupted Pictures*, 2013

Ya no estaba interesado en el aspecto técnico, quería trabajar a un nivel más conceptual

el director de la maestría que recién había terminado me propuso a ser el artista invitado de una galería que acababan de abrir en la escuela. Así fue como regresé a Ámsterdam, en donde volví aplicar a otra residencia en la Jan van Eyck Academie (propiamente situada en Maastricht), que es donde actualmente me desenvuelvo realizando proyectos de investigación y otros trabajos. Al finalizar la exposición volví a México por unos meses y colaboré en un proyecto con Carlos Amorales y otros artistas. En la Casa del Lago hicimos una intervención a la comunicación del museo. Después de eso, impartí el taller de Diseño Restringido en la UAM como Retribución Social del programa de becas de Estudios en el extranjero FONCA-CONACYT 2013.

ED. ¿Cómo ejerces cotidianamente tu profesión?

IM. Normalmente divido mi práctica en proyectos autoiniciados y trabajos comisionados, tratando de mantener un balance entre ambos. El trabajar predominantemente con artistas e instituciones culturales me lleva a desarrollar no sólo mis propios proyectos sino una especie de práctica artística, que es la manera en la que yo me puedo apropiiar del contenido de otros artistas para colaborar y realizar un "objeto de diseño" y no meros libros o catálogos ilustrativos y biográficos, aunque algo de ello también es parte importante de mi trabajo, por ejemplo, cuando diseño alguna publicación para un museo.

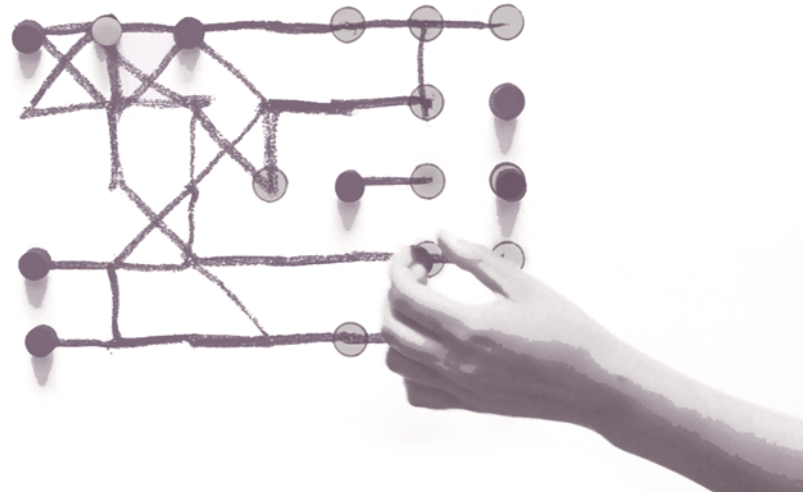
Como lo mencioné anteriormente, soy investigador en la Jan van Eyck Academie, y actualmente estoy trabajando un proyecto en torno a rumores, esto es, cómo se propaga la comunicación paralelamente

entre la ficción y la realidad; me interesa mucho la especulación, las cartas cadena, la estética de los periódicos baratos. Mis influencias son muy mexicanas, pero trato de mantener ese aspecto en segundo plano, puesto que el trabajar en un contexto internacional hace que tales referencias carezcan de relevancia. Me interesa que mi trabajo sea contemplado e interpretado por una audiencia más amplia y que no solo tenga sentido en nuestro contexto. Por ejemplo, y volviendo a esa ficción mezclada con realidad que pasa mucho en México, desarrollé *The Sunken School*, un proyecto acerca de una escuela secundaria que quedó bajo el agua en Chimalhuacán en los años ochenta. No obstante, ante la falta de material documental tuve que "recrearla" yo mismo, yuxtaponiendo mi interpretación con entrevistas a gente que realmente participó en los hechos; ese proyecto lo expuse en Ámsterdam, Arnhem y Sao Paulo el año pasado. En Ámsterdam también expuse *Unusual Persecutions*, una instalación mediante la cual hice un análisis formal del juego de mesa "el Coyote", por medio de un video y una publicación que se complementan.

Procuró siempre mantener mi lenguaje visible y que interactúe con los artistas con quienes colaboro. En cuanto a proyectos comisionados, por ejemplo, hice un libro para una artista australiana en el que me inspiré en unos cromos con *trailers* y focos *leds* que se hacían en los talleres de electricidad de las secundarias públicas hace algunos años. Por ahora tengo cuatro libros para producir: dos con artistas mexicanos y dos con un artista holandés, para un museo situado acá en los Países Bajos.

Lo importante no es el contenido en sí mismo sino la manera en que se aborda

Iván Martínez, *Unusual Persecutions*, 2014



ED. ¿Qué diferencias existen entre el diseño mexicano y el de otros países?

IM. Es un tema muy complejo; es muy difícil generalizar y no quisiera ser especulativo. Considero que el diseño es un aspecto que proviene de cada sociedad y no hay manera de hacer una comparación; cada uno tiene sus cualidades y pertenece a un contexto específico. Sin embargo, si hablamos de aspectos formales, la diferencia más notoria que he encontrado es que el diseño europeo es muy claro y contundente, ofrece un estilo y pertenece a ciertas tendencias sociales que paulatinamente se van modificando sin perder su identidad originaria; mientras que el diseño mexicano es más estático, se mantiene en íconos y fetiches nacionales que muy difícilmente se adaptan a corrientes de pensamiento contemporáneas universales. No quiero decir que esto sea malo o bueno o que alguno de los dos diseños es mejor (sobre todo porque soy un diseñador mexicano y por lo tanto hago diseño mexicano), pero me refiero a la relevancia social del diseño y la interacción de esferas que no están necesariamente conectadas con el diseño gráfico.

Por ejemplo, desde que estaba en la Universidad, nunca entendí el cartelismo o por qué la gente lo admiraba tanto. Todo el mundo quería hacer carteles, exponerlos en alguna bienal o enviarlos a algún concurso. Es un formato que yo cuestiono y que normalmente no utilizo porque a mi parecer se mantiene en la esfera de los diseñadores y sólo a ellos les resulta útil. Nunca entendí la fetichización de la técnica y el valor que se le agrega al ser producido por tal o cual impresor famoso o técnica artesanal, mandando algunas veces a un plano secundario el proceso del diseño y el potencial de interacción con la audiencia más allá de ese formato. En suma, el cartel se vuelve una especie de pintura que no es valorada como arte en un contexto más serio, quedando en desventaja con éste y aislándose a sí mismo.

Creo que esos fetiches e idealizaciones son los que hacen la mayor diferencia. En México se pretende conservar la técnica tradicional, la estética *kitsch* de la artesanía y ciertas posturas educativas como las revolucionarias que heredamos del muralismo; esto cuando en Europa y otros países están investigando el posinternet y cómo se van a modificar los

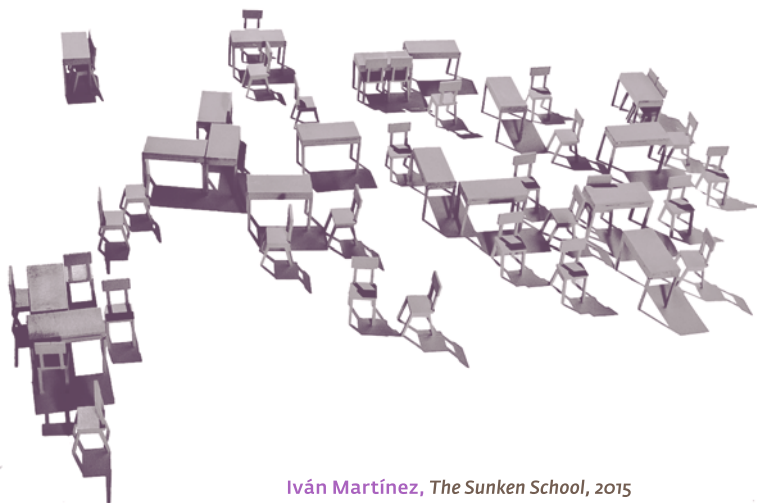
alcances del diseño en una sociedad que se la pasa enfrente de la pantalla todo el tiempo. De ninguna manera quiero decir que las técnicas tradicionales o el valor artesanal de ciertos productores esté mal; al contrario, ahora trabajo con máquinas de escribir o tipos móviles, por ejemplo, pero quiero ser claro en que hay que pensar en la relevancia de la técnica y su importancia conceptual y no sólo verla como un fetiche o un valor agregado independiente. El diseño y el concepto deben de ser lo más importante.

ED. ¿Tuviste algún problema con el idioma?

IM. Sí claro, yo estudié inglés, pero de todos modos es muy difícil, sabes decir oraciones conjugar, pero, por ejemplo, ser sarcástico, decir los chistes que quieres decir, ser irónico, toma más tiempo.

ED. ¿Puedes darnos algún consejo para los diseñadores que quieran trabajar en el extranjero?

IM. Quien tenga la ilusión que lo haga; que no les dé miedo. No es tan difícil como se cree. Pero que piensen en el desarrollo de su individualidad, y no dejen de incluir sus propios intereses en su práctica como diseñador. Eso es justo lo que hace el trabajo interesante en otros países. La técnica ya no es lo más importante; hay tutoriales para todo en internet, pero la personalidad en el trabajo no se sustituye tan fácilmente. ✈



Iván Martínez, *The Sunken School*, 2015

Referencias

- Martínez, Iván, *Some Memories of the Sunken School*. Impresión Digital. Serie de 50 ejemplares, 2014.
- Martínez, Iván, *I Knew That Was You*. Laca y tinta permanente sobre papel plastificado. Pieza única, 2012.
- Martínez, Iván, *Corrupted Pictures*. Serie de 16 impresiones: toner transferido a papel y tinta permanente. Piezas únicas, 2013.
- Martínez, Iván, *Unusual Persecutions*. Videoproyección monocanal 8'02". Video a color sin sonido, 2014.
- Martínez Iván, *The Sunken School*, Videoproyección monocanal 3'00". Video blanco y negro con sonido, 2015.