



# EL HIJO NEGRO

Israel Campos Nava  
Artista visual

Ilustración para la revista *El Comité* 1973, núm. 20, *Novela Negra*, nov-dic 2015.  
Israel Campos Nava

## Lo a priori y a posteriori en la práctica del diseño

“Frente a un cuadro o una escultura, el espectador tiende a identificarse con el tema, a interpretar las imágenes por ellas mismas; frente a un dibujo, se identifica con el artista, y utiliza las imágenes para adquirir la experiencia consciente de ver como si fuera a través de los ojos de éste”.

John Berger

**P**LATICAR NUESTRAS EXPERIENCIAS para demostrar que hemos descubierto el hilo negro es igual de inútil que tener una lámpara de trabajo carísima, que al final sólo servirá para alumbrar nuestro espacio de creación sin modificar en absoluto nuestra obra. Esa labor significativa que llamamos experiencia se obtiene solamente de la franqueza con uno mismo y con los demás, es así como comienzo por declarar que soy un “diseñador de clóset” nacido de las circunstancias que me rodearon.

Mi juicio *a priori* del diseño se gesta de mi experiencia con las artes, por lo que pude deducir que el diseño era un espejismo de similitudes para con las artes visuales; cada una desde sus propias perspectivas defienden qué y cuándo un objeto es diseño o arte, pero esa discusión la dejaremos para los teóricos.

Por mi parte, me interesa hablar sobre el proceso de mi trabajo y cómo éste se modificó a medida que el conocimiento *a posteriori* sobre el diseño se cultivó a través del uso de conceptos y prácticas tales como: *branding*, *brief*, *iso-tipo*, *offset*, *cuatricromía*, *pantone*, *guías de color*, *rebases*, *dummy*, etc, al igual que una

vasta cantidad de software y herramientas digitales que a su vez contienen su propio lenguaje.

Las primeras veces que me enfrenté a crear diseños gráficos, un cartel, un imago-  
logo, un catálogo, una revista o una ilustración, en cada caso me encontré con la imperiosa necesidad de resolverlos a partir del conocimiento que tenía como artista visual dejándome llevar en su totalidad por un lirismo que, fuera de ser un obstáculo, se volvió una circunstancia que le permitía al trabajo obtener una poética, una estética y una armonía visual, pero con un mensaje diluido, hablando en términos de diseño. Innumerables veces se repitió la solución, y esto me llevó a replantear que en mi práctica tenía que existir un

conocimiento *a posteriori* del diseño, es decir, que necesitaba las bases conceptuales y prácticas; comprender cómo construir un mensaje a partir de símbolos, íconos, retóricas visuales y no solamente signos que muchas veces repre-

sentaban conceptos abstractos; proceso que, si bien era práctico para hacer una pintura o una escultura, no lo era para realizar un cartel.

El diseño se gesta de mi experiencia



Portadilla para la revista *El Comité 1973*, núm. 15, Séptimo Arte, ene-feb 2015  
Israel Campos Nava

Esta asociación lírico–pragmática en sus primeros intentos fracasó, ya que encontrar el equilibrio es parecido a aprender a andar en bicicleta: tus primeros metros recorridos son torpes e ingenuos llenos de inseguridad, pero entre más practicas la experiencia te va demostrando qué si funciona y qué no. Esto, a su vez, se convierte en libertad; es decir, cada vez lo lírico y lo pragmático dejan de competir para complementarse y fue ahí donde pude realizar un juicio *a posteriori* sobre el diseño gráfico como una poderosa herramienta de comunicación visual capaz de incidir en la percepción de un espectador al grado de persuadir en cuanto a su toma de decisión.

## Enfrentar al artista o diseñador al espacio vacío es el punto de partida

Tiempo después, me encontraría con el texto de Vilém Flusser, *Filosofía del diseño*, donde una extraña coincidencia me llevó a encontrar la siguiente frase:

Y esta máquina, este diseño, este arte, esta técnica tiene por objeto engañar a la gravedad, burlarse de las leyes y, usando de malicias, liberarnos de nuestras condiciones naturales, precisamente aprovechándose de la ley natural.

Para alguien que se formó en el contexto de las artes fue un hallazgo conocer todas estas herramientas. Aclaro, no estoy diciendo que en las artes visuales no exista un mensaje que transmitir a través de las obras, sino que, más bien, la conceptualización del concepto a comunicar equidista en ambas disciplinas. Algunos defienden la tesis de que la obra de arte debe generar una experiencia estética como finalidad en el espectador, mientras que en un diseño el fin estético no es su objetivo, pero usa lo estético para generar en el público una reacción y, en muchos casos, la toma de decisiones, pero sea el caso o no, ambos comparten una cosa: enfrentar al artista o diseñador al espacio vacío; una hoja, un lienzo, o un área de trabajo digital en todos los casos es el punto de partida; es una tabla rasa.

¿A qué me ha llevado todo esto? A entender que hay mucho de ambas disciplinas (arte–diseño) y que sabiendo complementarlas puedes arribar a soluciones totalmente poéticas, estéticas, sin que el objetivo de comunicar se diluya. Esto aplicado para ambos

lados de la moneda. Hoy me siento cómodo conviviendo con conceptos, formas, técnicas y soluciones que ofrecen ambas líneas de trabajo. Muchas veces los resultados podrán dar pauta para discusiones, sin embargo



Technicolor Rooster, ilustración, 2016. Israel Campos Nava

creo que no se trata de clasificar un producto por la mano de quien lo originó (diseñador o artista), sino a partir de cómo utiliza sus recursos perceptivos, sensoriales, conceptuales o técnicos para crear.

Retomando el inicio del texto, el hilo negro ya se inventó; cualquier intento por descubrirlo nos llevará al mismo resultado. Lo que nos corresponde es generar *a priori* y *a posteriori* nuevas formas a partir de la experiencia; es aprender y desaprender: utilizar el conocimiento adquirido y llevarlo hacia ese lugar profundo que nos permita advertir nuevas perspectivas orgánicas en esta labor de crear, producir y consumir imágenes.

Por último, hoy (no sé mañana), me quedo con la reflexión de Hans Belting tomada de su libro *La historia del arte después de la*

*modernidad*: "Antes pensaba que el problema estaba en los inadecuados métodos de la disciplina; hoy, la experiencia acumulada con gran cantidad de métodos me ha forzado a cambiar mi punto de vista". ▲

#### Referencias

- Belting Hans, *La historia del arte después de la modernidad*, México, Universidad Iberoamericana, 2010.  
Berger, John, *Sobre el dibujo*, Barcelona, Gustavo Gili, 2011.  
Flussen, Vilém, *Filosofía del diseño: la forma de las cosas*, Madrid, Síntesis, 2004.