

# *El desorden y el caos visual como constante en el Diseño Gráfico y su enseñanza: ¿culpa de la tecnología?*

Martha Aideé García Melgarejo  
Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes (EDINBA),  
Universidad Anáhuac  
E-mail: [maidee\\_garcia@hotmail.com](mailto:maidee_garcia@hotmail.com) / [maidee.garcia@gmail.com](mailto:maidee.garcia@gmail.com)

Recibido: Julio 23, 2007. Aceptado: Noviembre 14, 2007

## RESUMEN

En un contexto posmoderno, caracterizado por la vertiginosa representación gráfica, el desorden y el caos se presentan como actitudes estéticas y expresivas altamente valoradas.

El desarrollo de la tecnología digital a través del software actual ha influido en la creación de un nuevo lenguaje de diseño que renuncia, en parte, a los conceptos básicos tradicionales que se imparten en la enseñanza universitaria.

Con la alteración del orden establecido, tanto en la creación de los mensajes visuales como en el consumo de la tecnología, se abren interrogantes sobre el papel del diseñador en el futuro, que cambiará de creador a interpretante de la cultura visual que se generará a partir del perceptor y no del emisor.

*Palabras Clave: desorden, caos, tecnología digital, posmodernismo, estética.*

## ABSTRACT

Within a post-modern context, marked by vertiginous graphing, disorder and chaos are presented as highly appraised aesthetic and expressive attitudes.

The development of digital technology through current software has influenced the creation of a new design language waiver, in part due to traditional basic concepts taught at university level.

With the disruption of the established order both in creating visual messages and the use of technology, questions are open on the future designer's role, which will change from creator to "interpretant" of visual culture that will be generated from the recipient instead of the issuer.

*Key Words: disorder, chaos, digital technology, post-modern, aesthetics.*

## CONTEXTO

El concepto del orden tanto en la vida diaria como en los conceptos de diseño, surge en la modernidad, debido a la necesidad de proponer modelos de representación que presidieran el funcionamiento correcto del mundo; fue más una necesidad psicológica de

“pisar tierra firme” que una necesidad práctica. Para que este sistema funcionara fue necesario que se implantara en todas las áreas de la vida social como un sistema único y verdadero. Una vez que el sistema demostró su eficiencia, la sociedad se dio a la tarea de justificarlo, ya sea a través de leyes y mitos.

Si bien el orden le dio coherencia a los actos sociales, también los limitó. Todo aquel que se atrevió a infringir las normas fue excluido, criticado o eliminado. Como resultado previsible, algunas áreas de la estética se propusieron a sí mismas como transgresoras constantes de las normas, llegando a proponer el caos y el desorden como fines de expresión plástica.

Para el pensamiento moderno, normas como lo centrado, adecuado y correcto eran imprescindibles, pues representaban la posibilidad de influir directamente no sólo en el funcionamiento del mundo, sino también en su creación. Lo central en este sistema era que los integrantes de la cultura de fines del siglo XIX y mediados del XX, legitimizaran sus necesidades, actitudes y deseos por medio de normas establecidas. Así, en el ámbito de algunas expresiones plásticas por ejemplo, se dio paso a la generación de una élite profesional a la que no se accedía fácilmente. Lo manual, lo artesanal y lo que resultaba falto de una técnica común no era bien visto ni aceptado.

La lucha por conseguir una composición ordenada generó metodologías y herramientas que aún hoy auxilian al artista en el proceso aparentemente caótico de la creación. Sin embargo, en la expresión plástica contemporánea el desorden y el caos es recuperado como una actitud deseable en el momento de la iluminación creativa, ampliando su influencia a otros órdenes expresivos, como el diseño y la publicidad, por ejemplo.

Según las tendencias estéticas posmodernas predominantes, el desorden y el caos buscan precisamente violentar las formas de percepción y de los sentidos. Con ello, los efectos llaman la atención por su originalidad, novedad o simplemente por ser *transgresores* del orden establecido.

La posmodernidad como época histórica, representa un retorno parcial a lo tradicional, a la expresión libre y desenfadada a propósito del creador. Es, como asegura Rick Poynor, la aceptación de que no existe una educación visual masiva y única, sino por el contrario de *que* “la sociedad contemporánea estaba compuesta por diferentes grupos con gustos distintos.” [1:11]

#### [El consumo mediático desordenado](#)

Dice el diccionario: «Caos: Confusión general de los elementos y de la materia. Confusión, desorden. [2:197] Por su parte, la definición del desorden nos regresa al caos: «confusión y alteración del concierto propio de una cosa». Pero más importante, que además nos conecta con las características del diseño posmoderno: «Demasia, exceso».

Severo Sarduy afirma que el caos es ya parte del universo que nos rodea, pues es una actitud estética que se aborda desde los medios de comunicación masiva, los objetos comerciales, los procesos científicos y también la vida diaria:

...la ciudad, que instaura lo cifrable y repetitivo, que metaforiza en la frase urbana la infinitud articulable en unidades, instaura también la ruptura sorpresiva y como escénica de esa continuidad, insiste en lo insólito, valoriza lo efímero, amenaza la perennidad de todo orden.

El consumo caótico y desordenado de diseño es fácilmente observable en los anuncios televisivos donde la velocidad de las imágenes permite una recepción vertiginosa a través de las tomas y encuadres con movimientos vertiginosos y ritmos frenéticos. Sobre todo para aquellos mercados cuyos gustos fluctúan constantemente, entre ellos el infantil (6-11 años) y el juvenil adolescente (12-19).

Para su realización es básico el uso de softwares avanzados que crean y recrean formas fantásticas, fragmentadas y por supuesto, desordenadas y caóticas.

El desorden resulta atractivo precisamente porque es lo contrario a las representaciones estereotipadas y recurrentes de los medios de comunicación. Dichas representaciones surgen del imaginario colectivo y en él se confirman. Así, la variación y lo imprevisible llevan a cambiar los significados y dan pie a una interpretación activa. Como asegura Baudrillard: "los signos pierden su sentido y se agotan en la fascinación: en lo espectacular." [3:10]

La idea de que existen elementos que el hombre no puede controlar y que conviven con él diariamente en todos los niveles de su vida ha provocado ideas o concepciones filosóficas como el *deconstruccionismo* o *pensamiento débil*, recientemente protagonista de la escena cultural contemporánea. Entonces el desorden es reconocido y valorado para explicar el mundo: "Si bien el orden tiene como finalidad definir el origen y la previsión de los fenómenos, el estudio del desorden justifica lo imprevisible o ininteligible de los mismos." [4:132]

El caos hoy es visto bajo una óptica más noble: ya no es un elemento del cual hay que escapar a toda costa, sino que es reconocido como aquella actitud que genera lo imprevisible, cualidad que se ha vuelto deseable en nuestra sociedad posmoderna. Como asegura el Diccionario Crítico del Diseño de Guillermo Tejeda: "El caos puede ser algo no tan absoluto, es decir, solamente como aquello imprevisible. El caos no sería visto desde esta perspectiva como una monstruosidad o un despropósito, sino como un estado de relación entre las cosas." [5:69]

Partiendo de esta definición entendemos que es la relación entre los objetos la que se altera para dar paso al caos y por lo tanto al desorden.

### La representación desordenada y caótica

El desorden como actitud constante de fines de siglo, ha tenido repercusiones en todos los campos no sólo en el ámbito de las artes y la expresión plástica. El desarrollo de la ciencia y la tecnología ha tenido gran responsabilidad en ello, pues ha transgredido los límites entre los saberes. Cada vez más el diseño industrial por ejemplo, acude al estudio de la biología para retomar el diseño de la naturaleza y aplicarlo en mejoras estructurales de los objetos cotidianos. Así, el desarrollo de la tecnología permite a la ciencia incursionar en ámbitos anteriormente inimaginables. A esta actitud intratextual se le ha llamado *multimodal* [6:4], una situación que sólo puede presentarse gracias a la era de la digitalización.

Según Gunther Kress, lo multimodal es una actitud posmoderna donde el creador (de cualquier área) puede decidir sobre qué material y qué lenguaje desea expresarse aunque no se consideren tradicionales de su ámbito: todo es válido. Así, un diseñador puede optar por seleccionar no sólo un lenguaje de diseño para expresarse sino cualquier tipo de lenguaje, el médico, el de la naturaleza, etc. de tal manera que puede imprimir en hojas de árbol, o materiales médicos, por ejemplo, para conseguir llamar la atención y transmitir su mensaje. Estas posibilidades representan la búsqueda de soluciones de diseño desde un punto de vista no ordenado, secuenciado y definitivo, es decir, tradicional, sino desde un gran bagaje cultural con diversas opciones.

Así, en este desorden, o quizá deberíamos llamarlo más amablemente en este *nuevo orden no determinado aún*, no se trata de discutir sobre las prioridades del contenido o la expresión, sino precisamente de encontrar el equilibrio entre las dos a través de superponerlas entre sí. De esta manera se obtienen mensajes que pueden ser expresados lo mismo en periódicos que en televisión o en cualquier otro medio alternativo porque, de hecho, el creador lo mismo se aplica a diseñar un cartel de denuncia ante los horrores de la guerra, que para un comercial de cereal para la televisión. De este modo, los límites entre las acciones y las funciones y por supuesto los significados se alteran para funcionar en diferentes niveles, resultando multimodales.

Los productos resultantes de esta situación nos llevan a comprenderlos de una manera diferente y nos obligan a recodificar los signos cada vez que se nos expresan por primera vez. El desorden y el caos representados en un mensaje visual requieren entonces de una esforzada reinterpretación por parte del perceptor, que va conformando así, una nueva cultura visual.

En diseño, las tendencias hacia el caos y el desorden fueron integradas durante el nacimiento del posmodernismo como corriente artística. A mediados de los 60, los diseñadores se dieron a la tarea de crear imágenes que integraran el juego y la intuición con el fin de hacer más creativo e imaginativo el proceso de diseño para contrarrestar las tendencias hacia lo objetivo y neutral. El *layout* sufre de alteraciones básicas:

...en lugar de alinear las imágenes y los textos en cajones, a la manera de soldados en perfecto orden, aparecen como si hubieran sido colocadas en pilas, intuitivamente, al azar. Los bordes se impactan interrumpidos y fuerzan al observador a completar las líneas faltantes. [7:528-529]

En la historia del arte, ya en el año 1800, el pintor español y grabador Francisco Goya proclamó: “¡vitalidad, proporción ideal y belleza clásica, malditas sean!”. Se puede decir que los diseñadores gráficos que surgieron en los años sesenta asumieron una actitud similar.

Las imágenes de diseño en la actualidad se pueden describir como desordenadas y caóticas: “texturas que incluyen fondos y pantallas a medios tonos agrandadas y modelos repetitivos de puntos o líneas rectas, que contrastan en tono o color con anchas configuraciones aplanadas”. Pero no llega al caos total que impida que el proceso de comunicación se trastoque:

...la dispersión intuitiva de numerosos elementos puede derrumbarse en desorden, pero un sistema de organización de punto y contrapunto mantiene el orden orientando el ojo hacia la página, mediante elementos dominantes que ceden el paso a otros elementos, mientras el observador se mueve a través de la riqueza de las formas de la página. [7:531-534]

Lo anterior se logra cuando el diseñador decide la colocación de los elementos, es decir, manipula el balance. Tradicionalmente el *layout* que no está en equilibrio visual parece ser más cargado de un lado que del otro, por lo que en apariencia parece un error.

Las imágenes y diseños desordenados alteran las normas de la cultura del diseño propuesta desde tiempos de la Bauhaus donde se aplicaron conceptos como: “simple, contenido, ordenado, estático, exclusivo, abstracto, puro, reducido, armonioso, sistemático e integrado”. En contraste, el diseño propuesto para la actualidad resulta “complejo, excesivo, caótico, dinámico, inclusivo, vernáculo, contextual, expandido, disonante, fortuito y fracturado.” [8:21]

El desarrollo de la tecnología fue en gran medida el que permitió al diseño obtener las cualidades antes mencionadas. Gracias a los programas de manipulación de imagen hoy somos testigos de fotomontajes que incluyen planos superpuestos o *layers*, tipografía alterada hasta los límites de la legibilidad y leibilidad; colores saturados y chillantes, acompañados de tipografías fantásticas. Formas improbables en la naturaleza pero de construcción matemática y digital perfectas. Hoy, se experimenta libremente con el pop, llevado a sus máximas expresiones, márgenes alterados y desgarrados, el uso ilimitado del *graffiti*, de los *tags* y otras expresiones provenientes de lo popular, siendo reinterpretadas por una visión más estética y profesional, que de este modo no renuncian a su origen.

### El desorden en el diseño y la tecnología

Como se mencionó antes, la expresión del caos en algunos aspectos del arte y del diseño gráfico se relaciona íntimamente con el desarrollo tecnológico, pues ha permitido que exista una perfección estética de lo desordenado. El manejo del software contemporáneo estimula la creación y recreación de formas fantásticas, que si bien no resultan productos del azar, si se presentan como fragmentadas y caóticas.

Resulta entonces una paradoja: al utilizar la tecnología el diseño hace uso de los procesos digitales que son matemáticos, cuantificables y precisos, por lo tanto ordenados y secuenciados. Pero también dichos procesos permiten generar resultados gráficos desordenados, caóticos y fragmentarios. Así, no es que al desorden lo genere la tecnología, sino que el desorden, entendido como lo no verosímil ni esperado, permitió que la tecnología y la imagen se unieran para dar forma a un nuevo lenguaje contemporáneo.

Los primeros diseñadores posmodernos vislumbraban ya los cambios en el lenguaje visual gracias a la tecnología para finales de los 90, así lo demostraba Rick Poynor:

Los pensadores posmodernos ya no creen términos absolutos, en sistemas totalizadores, en valores o soluciones aplicables universalmente. Ven con incredulidad las narrativas grandilocuentes o *meta-narrativas* (...) que intentan explicar el mundo y controlar al individuo a través de la región, la ciencia o la política.  
[1:11]

Para Raquel Pelta la discusión sobre la importancia de la tecnología en el diseño gráfico es un tema que se discute por lo menos desde la década de los años 90. Tales discusiones surgieron por la angustia y el vértigo por la rapidez en que cambian los programas y que obligan al diseñador a mantenerse actualizado, invirtiendo gran cantidad de tiempo y dinero para permanecer al mercado. [9]

Contrario a lo que se esperaba, que la tecnología ofreciera al diseñador mayor eficiencia y rapidez en el desempeño de su labor, a través de las metodologías tradicionales facilitando la obtención de productos de diseño, lo que ha sucedido es precisamente lo contrario, pues le ha dado más oportunidad de alterar los órdenes establecidos. La ventaja de realizar varias versiones, saturar los colores hasta lo improbable y la construcción de diferentes planos (*layers*) dio con una aparente libertad de creación. Y decimos aparente porque si bien por un lado se abren las posibilidades matemáticas de variaciones en la construcción digital de las imágenes, por otro lado, se da por resultado una uniformidad en el aspecto general de la imagen. Es decir, la gran mayoría de ellas se parecen, ya sea en la calidad o en la misma gama tonal. Sucede entonces lo que ya había adelantado Abraham Moles acerca de la "democratización de la imagen". Esta también ha dado por resultado la uniformización del aspecto estético. [10]

Moles aseguraba que con la expansión de los avances tecnológicos, se generó también la democratización en la creación y manipulación de la imagen por parte de

aquellos que no tienen una educación visual obtenida de las universidades. Mientras que se ampliaron las posibilidades creativas de expresión para la gente común, también se cerraron fuentes de trabajo para los diseñadores, ya que las pequeñas imprentas adquirieron los sistemas digitales. Aunque esta es una queja común en nuestro medio, las consecuencias recién empiezan a demostrarse de manera concreta.

### El uso desordenado de la tecnología

En un principio el uso de la tecnología era privilegio sólo de los estudiantes universitarios, quienes tenían el acceso a ella, confiriéndoles el estatus de profesional. Fueron éstos los que por un tiempo dictaron las nuevas formas de expresión. Pero a medida que las facilidades generadas por la interfaz y la expansión de la piratería del software abrieron las posibilidades al usuario no diseñador, el estatus de éste último fue en decadencia.

El usuario sin conocimientos básicos de diseño influye a partir de entonces en la construcción de las imágenes, creándolas a partir de su propio bagaje cultural, por lo general representaciones ignorantes de las normas básicas del diseño. Al enfrentar *softwares* muy especializados que requieren de un conocimiento previo de términos y conceptos de diseño se optó por consumir programas con interfaces más sencillas y que unieran muchas funciones aunque con ellas no obtuviera la mejor calidad de representación. Así, el camino se dividió en dos: los diseñadores universitarios y los no universitarios que ejercen un papel de diseñador.

Las soluciones del diseñador están realizadas con base en el uso de programas especializados en cada uno de los procesos del diseño: uno en diseño vectorial y otro para diseño editorial y uno más para la manipulación de imagen, por mencionar un ejemplo. Sus habilidades como diseñador se miden en relación a cuanto más ágil se mueva a través de ellos.

Paralelamente, los operadores de programas de diseño (no diseñadores), prefieren sólo uno que solucione la mayor parte de sus problemas tecnológicos, aunque las opciones sean deficientes por falta de conceptos, no por falta de herramientas.

La confianza del diseñador profesional se centra entonces en que el mercado reconozca la diferencia entre una posición y otra. Lamentablemente, debido al caos reinante en los medios de comunicación y su vertiginosa necesidad de propuestas, las diferencias no parecen ser tan obvias. El desorden en la expresión del diseño gráfico propuesto por el diseñador no profesional gana terreno cada día.

### La enseñanza del diseño gráfico y el desorden

Nuestras universidades enfrentan entonces un grave problema: en virtud de que el caos y lo artesanal son la expresión gráfica dominante, ¿debemos o no seguir incrementando el peso de la metodología de enseñanza en los procesos tecnológicos o aumentar la carga sobre los procesos tradicionales manuales? La reflexión giraría entonces sobre si nuestras generaciones venideras de alumnos deben ceñirse o no a una metodología tecnológica predominante que fue generada en el momento cumbre de la modernidad, pero también en el inicio de su ocaso.

Entonces, ¿hasta qué punto se pueden integrar en los programas académicos el desorden y el caos como conceptos ideales? Existen pues, aquí también dos posiciones al respecto. Una la han conformado los docentes diseñadores de origen, que insisten en la idea de que sin un sistema de creación que guíe al alumno en la solución de problemas de diseño los resultados corren el riesgo de resultar poco eficientes, y por lo tanto indeseablemente caóticos.

La otra posición surge de los docentes que no son diseñadores, provenientes de profesiones relacionadas con las artes plásticas. Ellos proponen que debe dejarse el proceso de la creación a la intuición del alumno, quien debe confiar en su educación visual. Esta última, entre más profunda y vasta, más confiable resulta para su aplicación.

En la práctica docente, se puede observar que ninguna de las dos opciones es viable por sí misma.

Aquellos profesores dedicados específicamente a las materias relacionadas con los procesos digitales saben que la tecnología por sí misma no resuelve el problema de diseño. Programas manipuladores de imágenes como *Photoshop* de la marca Adobe, no son por sí mismos una herramienta que proporcione ninguna ventaja si no hay una educación visual, es útil sólo cuando se tiene un objetivo determinado. Tecnológicamente pueden ser correctos los resultados, pero no visualmente.

Es verdad que es necesario manejar la herramienta más avanzada para lograr el efecto de la "manualidad" en la imagen: el error, y la superposición de imágenes. Irónicamente es necesario el uso de herramientas precisas para lograr la inestabilidad y lo caótico de las imágenes contemporáneas.

En otros aspectos, en el ejercicio práctico de la profesión los jóvenes diseñadores se enfrentan a que los empleos, antes que habilidades conceptuales, piden el uso de lo digital. Basta con ver los clasificados en los periódicos donde se solicitan habilidades comprobables en el manejo de las herramientas digitales y tecnológicas; basados quizá en el dogma que Guillermo Tejeda describe con presteza:

Quien domina la técnica, el instrumento mental práctico, suele poseer el ritmo mediante el cual la información acumulada por la destreza humana se relaciona con el entorno, modificándolo, y es por eso que muchos diseños se concretan en el ordenador, en la sala de máquinas, en el taller de prototipos, conversando con el carpintero, en el taller de costura, etc. [5:259-260]

Según Pelta, el uso de la tecnología tiene además otras vertientes: "La escena del diseño globalmente interconectada y altamente diseminada, que tomó la delantera en los noventa, ahora podría transplantar incluso las tendencias más provincianas en cuestión de meses." [9:100]

Un ejemplo de lo anterior a continuación: recientemente una universidad del interior de la República Mexicana cambió sus planes de estudios dejando de impartir los programas tradicionales de diseño desarrollados por *Adobe Systems*, tales como *In-design*, *Illustrator* y *Free Hand*, para cambiar a *Corel Draw*, un programa que reúne las mejores herramientas de los programas mencionados, pero con pocas posibilidades en calidad. La razón: los proveedores de impresiones de alta calidad y rotulistas no conocen las extensiones de dichos programas ni sus usos, considerándolos demasiado complicados y por lo tanto se negaban a imprimir o elaborar archivos que provinieran de dichos programas, incluyendo el tan popular PDF. Tal ejemplo será seguido sin duda por otras universidades de la misma localidad en poco tiempo.

## CONCLUSIÓN

Cabe entonces aquí la reflexión sobre el tipo de diseño que se hace hoy y que logra imponerse en un mercado caótico. Es innegable que hay un diseño que es realizado por quien controla la tecnología sin ser diseñador. Luego entonces, ¿qué tipo de imágenes se están construyendo? ¿Quiénes están construyendo el imaginario colectivo si no son los diseñadores, los artistas plásticos o arquitectos? La respuesta pudiera entonces ser: la colectividad.

El diseño resultante de esta situación es precisamente la creación de imágenes desordenadas y caóticas que a su vez educarán a las generaciones venideras aún más caóticas y desordenadas, quienes digirán más rápidamente las herramientas digitales y alterarán las imágenes hechas por sus antecesores de manera natural.

Hay que señalar que el estudiante de diseño se siente más estimulado frente a este tipo de representaciones porque le parecen reconocibles, lúdicas y creativas frente a la rigurosidad aplicada en los conceptos básicos del diseño. Aparentemente el desorden representa la ventaja psicológica de la expresión personal sobre las normas establecidas para la creación durante la modernidad, normas que a decir de Pelta, son cuestionadas sobre su validez actualmente. Sobre todo por las generaciones más jóvenes.

Así, quizá en un futuro cercano, el diseñador que desee ser estéticamente aceptado tendrá que mirar continuamente a la colectividad ya no para proponer, sino para recrear lo que propone el público. Con ello se alterará el orden establecido, ya no será el creador que proponga a la sociedad, ahora será la sociedad quien proponga y el nuevo papel del diseñador será precisamente el de traductor e integrador de elementos estéticos que le permitan, si no la creación, por lo menos la recreación de la imagen como novedad. Frente al desarrollo tecnológico, el diseñador tendrá que seguir adaptándose a los cambios que el mercado impone, atento a que la colectividad dicte ahí también sus preferencias.

Y por supuesto, el papel de la enseñanza tradicional del diseño tendrá que revisarse y aceptar estas dos constantes, el caos y el desorden como parte de las expresiones contemporáneas, preparando a los estudiantes a manejar también estas variantes estéticas.

## REFERENCIAS

[1] Poynor, R. (2003). *No más normas. Diseño gráfico posmoderno*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, España.

[2] *Pequeño Larousse Ilustrado*. (1999). Ed. Larousse, Colombia.

[3] Baudrillard, J. (2001). *La transparencia del mal*. Ed. Anagrama, España.

[4] Calabresse, O. (1987). *La era neobarroca*. Ed. Cátedra, España.

[5] Tejeda, J. G. (2006). *Diccionario Crítico del Diseño*. Ed. Paidós, Barcelona, España.

[6] Kress, G. y Leeuwen, V. T. (2006). *Multimodal Discourse. The modes and media of contemporary communication*. Ed. Arnold, Nueva York, EUA.

[7] Meggs, P. B. (1991). *Historia del diseño gráfico*. Ed. Trillas, México.

[8] Weingart, W. Citado en: Poynor, R. Op. Cit.

[9] Pelta, R. (2004). *Diseñar hoy*. Ed. Paidós, Barcelona, España.

[10] Moles, A. (1991). *La imagen, comunicación frontal*. Ed. Trillas, México.