

Herramientas Digitales para las Humanidades

Teoría de la composición y diseño bidimensional

Clase 6



Introducción

Tal vez te ha pasado: decides ver un par de reels antes de dormir o mientras haces fila. El primer video te saca una sonrisa, el segundo te sorprende, el tercero ya no tanto... y, sin darte cuenta, llevas más de veinte clips deslizados, con la vista cansada y una sensación de insatisfacción difícil de explicar. Nos encontramos inmersos en una rutina visual donde pasamos de una Figura a otra con rapidez, esperando esa pequeña chispa de sorpresa o emoción. Este patrón, como bien explica Alter (2017), está vinculado con ciclos de recompensa *dopamínica* que rara vez culminan en una verdadera satisfacción: se activa la expectativa, pero no siempre la recompensa.

Vivimos en un ecosistema visual saturado: historias, memes, animaciones, sonidos superpuestos. Y, paradójicamente, cuanto más vemos, menos retenemos. La abundancia de estímulos no necesariamente se traduce en comprensión. Aquí es donde se vuelve esencial desarrollar una **alfabetización visual crítica**: aprender a leer, a interpretar y, sobre todo, a **componer mensajes visuales con sentido**. No se trata solo de elegir una plantilla llamativa o añadir íconos bonitos; se trata de saber **cómo estructurar la información para que comunique de forma clara, emocional y eficaz**. Diseñar un cartel o una infografía (Figura 1) exige más que creatividad: requiere conocimiento de composición, conciencia del lenguaje visual y criterios de diseño ético.

En esta clase, nos adentraremos en la teoría de la composición y el diseño bidimensional, e incluiremos herramientas de la semiótica para entender cómo las imágenes construyen significados. Porque, como afirma **Scolari (2022)**, en una sociedad transmedia, **comunicar visualmente no es una habilidad complementaria: es un acto ciudadano**.



Figura 1. Palacios, G. A. (2025). [Grupo de estudiantes diseñando un cartel con elementos de composición, tipografía y semiótica visual]. DALL-E 3

Clase 6: Teoría de la composición y diseño bidimensional

RDA2: Construir productos comunicacionales que integren texto, Figura y sonido.

6.1. Introducción a la teoría de la composición

Piensa en la última vez que intentaste diseñar algo desde cero: tal vez una diapositiva para una exposición, la portada de un trabajo académico o una simple publicación para redes sociales. Lo más probable es que te hayas detenido más tiempo del que pensabas decidiendo dónde ubicar el título, qué Figura usar, qué colores combinar o cuánto texto era demasiado. Y, quizá, después de mucho esfuerzo, el resultado final no te convenció del todo. Esto es más común de lo que parece, y tiene una explicación sencilla: **aunque vivimos rodeados de contenidos visuales, pocas veces se nos enseña a pensar visualmente con intención y estructura** (Lupetti, 2018).

La **teoría de la composición** surge precisamente para responder a esa necesidad. Nos ofrece una serie de principios que permiten organizar los elementos dentro de un espacio visual de manera significativa. No se trata solo de embellecer una página o llenar un espacio vacío, sino de **comunicar eficazmente**: ¿Qué quiero que el lector vea primero? ¿Cómo hago que la Figura refuerce el mensaje y no lo opaque? ¿De qué forma guío la mirada para que

recorra el contenido como yo lo planeé? En contextos educativos, dominar estos principios (Figura 2) puede marcar la diferencia entre un mensaje que se olvida y uno que se recuerda, uno que aburre y uno que inspira (García García, 2020).



Figura 2. Palacios, G. A. (2025). [Principios de composición visual presentados en un cartel educativo con formas y colores]. DALL-E 3

¿Por qué es importante componer?

En el diseño visual, **componer es decidir con qué herramientas visuales vamos a guiar la experiencia del espectador**. Una buena composición permite destacar lo importante, crear relaciones entre elementos y estructurar el contenido de forma lógica y agradable. En la práctica, la composición:

- **Guía la atención:** establece un recorrido visual lógico que facilita la lectura del contenido.
- **Jerarquiza la información:** diferencia visualmente entre lo central y lo secundario.
- **Crea ritmo y coherencia:** usando la repetición o variación de elementos para mantener el interés.
- **Favorece la legibilidad:** mejora la comprensión cuando hay equilibrio y orden.
- **Evoca emociones o sensaciones:** a través del uso de formas, colores, proporciones y espacios.

Como afirma Dondis (1974), “el diseño no solo organiza, sino que influye en la forma en que se interpreta el mensaje”.

Principios generales de la composición visual

Estos principios han sido desarrollados desde la tradición del arte, el diseño gráfico y la comunicación visual. A continuación, te los presento con breves explicaciones:

- **Unidad:** cuando los elementos visuales se relacionan entre sí de forma coherente. Una composición con unidad parece tener un propósito claro y no genera confusión.
- **Equilibrio:** se refiere a la estabilidad visual. Puede lograrse de forma simétrica (ambos lados son similares) o asimétrica (los elementos son distintos, pero se compensan por su peso visual).
- **Ritmo:** es el efecto que se produce por la repetición o alternancia de formas, colores o direcciones. Ayuda a mantener la atención y da fluidez al mensaje.
- **Contraste:** la diferencia entre elementos (colores, tamaños, formas) que permite destacar lo importante. Un buen contraste evita la monotonía y dirige la atención.
- **Jerarquía:** permite establecer niveles de importancia dentro del diseño. A través de tamaños, posiciones o colores, el lector sabe qué ver primero y qué leer después.
- **Proporción:** es la relación entre tamaños. Si algo es demasiado grande o pequeño con relación al resto, puede romper el equilibrio o desviar el sentido del mensaje.
- **Espacio:** muchas veces olvidado, el espacio vacío (espacio negativo) permite que los elementos respiren. No todo debe estar lleno: el silencio visual también comunica.

Aplicaciones en contextos educativos

Aplicar estos principios en el aula o en proyectos académicos transforma la manera en que los estudiantes presentan sus ideas. No se trata de convertir a todos en diseñadores gráficos, sino de dotarlos de herramientas que mejoren su capacidad comunicativa en entornos digitales. Algunos ejemplos:

- En **Historia**, una línea del tiempo con buena jerarquía y ritmo visual puede ser más efectiva que una lista cronológica (Figura 3).
- En **Literatura**, un cartel para una obra puede transmitir el tono narrativo mejor que un resumen textual.
- En **Ciencias Sociales**, una infografía puede explicar causas y consecuencias de un fenómeno con claridad y orden visual.

- En **Filosofía**, representar gráficamente un dilema ético puede invitar a la reflexión más que un párrafo escrito.



Figura 3. Palacios, G. A. (2025). [Infografía educativa con línea del tiempo sobre el auge del Imperio romano, mostrando eventos clave con jerarquía visual]. DALL-E 3

Como señala Scolari (2022), “vivimos en culturas donde la narración visual no solo acompaña a la palabra, sino que a veces la supera en impacto y alcance”. Enseñar a componer visualmente, entonces, **es una forma de alfabetización extendida y una competencia ciudadana.**

6.2. Elementos del diseño bidimensional: formas, estructuras y equilibrio

¿Cuántas veces has visto una presentación en la que no sabías por dónde empezar a leer? O un cartel donde el texto se pierde entre imágenes borrosas, colores que compiten entre sí y tipografías que parecen sacadas de distintas décadas. Esa sensación de desorden visual no es solo estética: afecta la comprensión, la atención y el mensaje que se quiere transmitir. En la mayoría de los casos, el problema tiene que ver con el desconocimiento de los **elementos básicos del diseño bidimensional**, que son tres pilares fundamentales: **formas, estructuras y equilibrio.**

Formas: más que figuras decorativas

Las formas no son simples adornos: son **contenedores de sentido** (Arroyo & López, 2022). Todo diseño visual parte del uso de formas que estructuran, destacan o simbolizan algo. Pueden clasificarse en:

- **Geométricas:** como círculos, cuadrados o triángulos. Son precisas, transmiten orden y racionalidad.
- **Orgánicas:** irregulares, inspiradas en la naturaleza. Generan dinamismo, fluidez o cercanía emocional.
- **Abstractas:** más simbólicas o expresivas, cargadas de connotaciones.

Por ejemplo, un **triángulo** puede sugerir tensión, avance o conflicto; un **círculo**, unidad, continuidad o comunidad. La clave está en usarlas **con intención**. Cuando se utilizan formas por llenar espacio o sin pensar en su función, se genera “ruido visual”, y el mensaje se debilita.

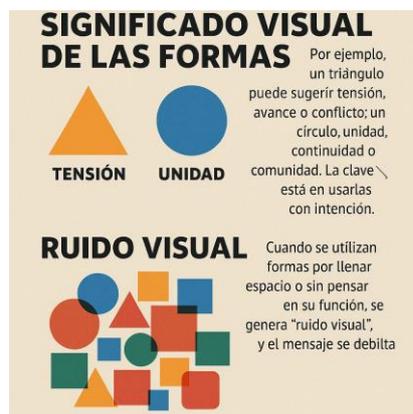


Figura 4. Palacios, G. A. (2025). [Infografía en español sobre el significado visual de las formas y el impacto del ruido visual en el diseño]. DALL-E 3

En contextos educativos, elegir una forma adecuada para representar un concepto puede ayudar a que el contenido se entienda mejor. ¿Quieres representar un proceso cíclico? Un círculo o una espiral es ideal. ¿Deseas mostrar contraste? Usa triángulos opuestos. Como afirma Lupton (2014), “las formas son los signos primarios de la percepción humana: las reconocemos incluso antes de que sepamos leer”.

Estructuras: el esqueleto invisible del diseño

La **estructura compositiva** es aquello que organiza todo el contenido visual, incluso si no se nota a primera vista. Es como la gramática del diseño: cuando está mal, se percibe caos, aunque no se sepa explicar por qué. Algunas estructuras comunes en diseño bidimensional son:

- **Cuadrícula (grid):** estructura en filas y columnas que facilita la alineación de elementos. Muy usada en infografías, presentaciones y diseño editorial.
- **Radial:** los elementos giran en torno a un punto central. Ideal para mostrar procesos que parten o convergen en un núcleo (como los sistemas celulares, mapas mentales o esquemas de influencia).
- **S-curve o curva dinámica:** guía visual que recorre el espacio de forma fluida, generando ritmo. Es útil en diseño de afiches o páginas que buscan acompañar la lectura con movimiento.

Un diseño sin estructura clara se siente desordenado, incómodo. Es como leer un texto sin puntuación: se pierde el sentido y la experiencia se vuelve frustrante (Figura 5). Como explica Samara (2020), “la estructura guía no solo la mirada, sino la interpretación”.



Figura 5. Palacios, G. A. (2025). [Infografía sobre la importancia de la estructura visual en el diseño y sus efectos en la interpretación]. DALL-E 3

Equilibrio: el arte de distribuir el peso visual

En diseño, todo elemento “pesa”. Una Figura grande, un color saturado o un texto en negrita tienen más peso visual que un ícono pequeño o una frase en gris. El **equilibrio** es el principio que regula cómo se distribuyen esos pesos sobre el espacio de trabajo. Existen varios tipos:

- **Equilibrio simétrico:** ambos lados del diseño son iguales o muy parecidos. Transmite estabilidad, orden, solemnidad. Se usa mucho en documentos formales o institucionales.

- **Equilibrio asimétrico:** se logra compensando visualmente elementos distintos. Es más dinámico y moderno, y permite mayor expresividad sin perder armonía.
- **Equilibrio radial:** todo se organiza alrededor de un punto central. Ideal para procesos cíclicos o elementos que deben reflejar centralidad (como una red de relaciones).

Cuando hay desequilibrio —por ejemplo, todo el contenido cargado en un solo lado, sin compensación— el diseño se siente inestable, e incluso puede generar rechazo o desconexión. Como señala López García (2021), “**el equilibrio no es simetría, es compensación inteligente del espacio**”.

6.3. Semiótica y signo lingüístico: pensar en imágenes

¿Te has detenido a pensar por qué una señal de tránsito, sin palabras, puede decirte que debes parar? ¿O por qué un emoji puede expresar más que una frase completa? Las imágenes no solo ilustran: también ordenan el mundo, comunican emociones, representan ideas y transmiten valores. En una cultura dominada por lo visual, aprender a leer y producir imágenes de forma crítica es una necesidad, no una opción. A esto se dedica la **semiótica**, la disciplina que estudia los signos, su estructura y cómo construyen sentido en la vida social (Eco, 2020).



Figura 6. Palacios, G. A. (2025). [Infografía educativa sobre la introducción a la semiótica y el análisis de signos visuales]. DALL-E 3

¿Qué es un signo? ¿Y en qué se diferencia de un símbolo?

Desde una perspectiva general, un **signo** es cualquier cosa que representa otra cosa. Puede ser una palabra, una Figura, un sonido, un gesto o incluso un objeto físico. En términos semióticos clásicos, **Saussure** (1916) lo define como la unión inseparable entre un **significante** (la forma perceptible del signo) y un **significado** (la idea mental que esa forma evoca).

Charles Sanders Peirce (1955), en su propuesta más amplia, clasifica los signos según su relación con el objeto de que representan:

- **Íconos:** signos que se parecen a lo que representan. Por ejemplo, un pictograma de una bicicleta.
- **Índices:** signos que mantienen una relación causal o directa. El humo, por ejemplo, es índice del fuego.
- **Símbolos:** signos cuya relación con el objeto es arbitraria y cultural, es decir, aprendida (como una bandera, una palabra o una cruz).

Esta distinción es clave: **todos los símbolos son signos, pero no todos los signos son símbolos (Figura 7)**. El símbolo es un tipo particular de signo, y su fuerza comunicativa reside en **la carga cultural que lo acompaña**. Como señala Barthes (1957), el símbolo no solo representa: **condensa historias, valores y afectos compartidos por una comunidad**.



Figura 7. Palacios, G. A. (2025). [Ilustración de seis símbolos que representan significados culturales compartidos: género, religión, paz, amor, espiritualidad y energía]. DALL-E 3

Un ejemplo particularmente revelador proviene del **contexto religioso**, donde el lenguaje simbólico es esencial. En el **rito católico**, se hace una distinción clara entre **signos sacramentales** y **símbolos litúrgicos**. Los signos sacramentales —como el agua en el bautismo o el pan en la Eucaristía— son **elementos naturales que conservan su vínculo con una función vital**: el agua limpia, el pan alimenta. No son inventados, sino que **remiten a experiencias humanas concretas**. Por su parte, los símbolos litúrgicos —como el cirio pascual, la cruz o el color púrpura— **son construcciones culturales**, cuyo significado ha sido **instituido por la tradición y compartido por la comunidad creyente**. Así, mientras el signo sacramental manifiesta una realidad visible con un sentido espiritual, el símbolo **eleva ese sentido a una dimensión trascendente y culturalmente reconocida** (Cabrera, 2019).

Este ejemplo ayuda a comprender que los signos no solo operan en el diseño gráfico o en el lenguaje cotidiano, sino también en contextos donde lo visible sirve de puente hacia lo invisible. Como afirma Culler (2002), “el signo no refleja la realidad: la construye”. Y al construirla, también la resignifica, la ordena, la hace comunicable.

Pensar visualmente

Pensar en imágenes es mucho más que decorar una presentación. Es decidir cómo transmitir un concepto, una emoción o una idea sin depender únicamente de las palabras. Cuando eliges una balanza como ícono para hablar de justicia, estás apelando a un **símbolo cultural** que condensa siglos de pensamiento legal y ético. Cuando usas un emoji triste para acompañar una frase irónica, puedes cambiar por completo el tono del mensaje. Las imágenes tienen su propia sintaxis, semántica y pragmática: su propia forma de construir sentido.

Desde esta perspectiva, diseñar visualmente implica una responsabilidad comunicativa. Elegir una tipografía, un color o una figura no es neutro. Cada decisión visual tiene consecuencias sobre cómo será leído tu mensaje. ¿El cartel que diseñaste para la feria de ciencias se ve serio, lúdico, confuso, vacío? Todo eso comunica, incluso antes de que alguien lea una sola palabra.

Como sostiene Scolarì (2022), **la alfabetización visual debe enseñarse con la misma seriedad que la lectoescritura tradicional**, porque lo visual no solo representa el mundo: también lo transforma.

Aplicaciones educativas

La semiótica se convierte en una herramienta pedagógica muy poderosa cuando se aplica al análisis y creación de productos comunicacionales. Algunas propuestas:

- **Análisis de memes y gifs:** ¿qué códigos culturales activan? ¿Qué roles sociales o ideas refuerzan o cuestionan?
- **Diseño de campañas visuales escolares:** con reflexión sobre signos utilizados, tono visual, público meta y potencial de transformación.
- **Visualización de conceptos abstractos:** pedir a los estudiantes que representen gráficamente ideas como libertad, violencia, empatía o poder. ¿Qué signos eligen? ¿Qué símbolos crean?

Este tipo de actividades no solo desarrollan la creatividad: promueven el pensamiento crítico, la reflexión ética y la expresión autónoma. Se trata de **formar estudiantes que no solo consuman imágenes, sino que las lean, las cuestionen y las produzcan con sentido.**

Aplicaciones educativas del diseño bidimensional

Cuando combinamos los principios de la composición con una mirada semiótica, el potencial pedagógico se multiplica. Algunas actividades concretas incluyen:

- **Infografías temáticas**, que articulen datos, íconos y narrativas visuales.
- **Carteles argumentativos**, donde se utilicen recursos visuales con jerarquía clara y simbolismo eficaz.
- **Mapas visuales de ideas complejas**, donde el pensamiento abstracto se convierte en Figura.
- **Historias visuales o cómics educativos**, que integren Figura, texto y estructura narrativa.

Estas prácticas favorecen una alfabetización integral, en la que el estudiante puede expresar su pensamiento de forma visual, crítica y colaborativa.

Herramientas digitales recomendadas:

Herramienta	Aplicación educativa	App móvil	Utilidad
Canva	Diseño de infografías, presentaciones, carteles	✓	Intuitivo, colaborativo y versátil
Genially	Presentaciones interactivas y mapas conceptuales	✓ (limitada)	Ideal para storytelling educativo
Piktochart	Infografías y reportes visuales	✗	Visualización clara de datos
Vennengage	Argumentaciones visuales, resúmenes conceptuales	✗	Buenas plantillas para organización de ideas
Figma	Diseño colaborativo y prototipado	✓	Precisión y profesionalismo en diseño
Adobe Express	Diseño rápido de piezas para redes y proyectos escolares	✓	Ideal para principiantes con buenos resultados
VistaCreate	Publicaciones educativas y gráficas para presentaciones	✓	Plantillas dinámicas adaptables al aula

Nota importante: Las herramientas digitales están en constante cambio. Algunas pueden quedar obsoletas, cambiar de nombre o volverse de pago. Por eso, más que enseñar plataformas específicas, es fundamental **enseñar a pensar visualmente con criterio** (Cobo & Moravec, 2021). El diseño comienza en la mente, no en la herramienta.

Recursos con enlaces externos clase 6: 💡 **7 Elementos visuales del DISEÑO GRÁFICO**

<https://www.youtube.com/watch?v=ivdNulDcKBc>

Antes de mirar: Antes de ver el video, reflexiona sobre los elementos visuales que has observado en diferentes diseños gráficos. ¿Cómo crees que cada elemento contribuye al mensaje general de un diseño?

Después de mirar: Después de ver el video, analiza cómo los siete elementos visuales presentados influyen en la percepción y comprensión de un diseño gráfico. ¿Cuál de estos elementos consideras más crucial en la comunicación visual y por qué?

Recurso web: Fundamentos del diseño – GCFGlobal
<https://edu.gcfglobal.org/es/conceptos-basicos-de-diseno-grafico/fundamentos-del-diseno/1/>

Explicación del recurso:

Este artículo de GCFGlobal ofrece una introducción clara y accesible a los principios básicos del diseño gráfico. Presenta conceptos fundamentales como el uso del espacio, el color, el equilibrio, el contraste, la jerarquía y la alineación, explicando cómo cada uno contribuye a lograr composiciones visuales coherentes y eficaces. El texto está orientado a personas que recién se inician en el mundo del diseño, pero también resulta útil como repaso para quienes buscan mejorar sus habilidades visuales en contextos educativos o profesionales. Es un recurso ideal para complementar la teoría vista en clase con ejemplos prácticos y explicaciones sencillas.

Referencias bibliográficas

- Arroyo, M., & López, R. (2022). *Diseño visual y educación: Fundamentos para una pedagogía de la Figura*. Editorial Octaedro.
- Barthes, R. (1957). *Mitologías*. París: Seuil.
- Burdick, A., Drucker, J., Lunenfeld, P., Presner, T., & Schnapp, J. (2012). *Digital Humanities*. MIT Press.
- Cabrera, J. M. (2019). *El símbolo en la liturgia: Significado y función en el rito católico*. Ediciones Paulinas.
- Cobo, C., & Moravec, J. (2021). *Aprendizaje invisible: Hacia una nueva ecología de la educación*. Fundación Santillana.
- Culler, J. (2002). *Breve introducción a la teoría literaria*. Oxford University Press.
- Eco, U. (2020). *Tratado de semiótica general*. Lumen.
- García García, F. (2020). La Figura como recurso comunicativo y educativo. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 11(1), 109–121. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2020.11.1.9>
- López García, J. (2021). Fundamentos del diseño visual. *Comunicación y Medios Digitales*, 5(2), 88–97.
- Lupetti, C. (2018). *Comunicación visual: Principios y elementos básicos*. Ediciones Gustavo Gili.
- Peirce, C. S. (1955). *Logic as Semiotic: The Theory of Signs*. In J. Buchler (Ed.), *Philosophical Writings of Peirce* (pp. 98–119). Dover Publications.
- Saussure, F. de (1916). *Curso de lingüística general*. Editorial Crítica.
- Samara, T. (2020). *Diseño gráfico: Nuevos fundamentos*. Blume.

Scolari, C. A. (2022). *Alfabetismos transmedia: Narrativas y estrategias para una educación participativa*. Gedisa.

Glosario – Clase 6

- **Alfabetización visual:** Proceso de aprendizaje que permite leer, interpretar, analizar y producir mensajes visuales de forma crítica y consciente.
- **Balanza visual:** Distribución de los elementos visuales dentro de una composición, relacionada con el principio de equilibrio.
- **Composición:** Organización intencional de elementos visuales en un espacio determinado para comunicar un mensaje.
- **Contraste:** Diferencia perceptible entre elementos visuales (color, tamaño, forma), que genera énfasis y jerarquía.
- **Diseño bidimensional:** Diseño basado en dos dimensiones (alto y ancho), centrado en la disposición plana de elementos gráficos.
- **Equilibrio:** Distribución del “peso visual” en un diseño, que puede ser simétrica, asimétrica o radial, para generar armonía.
- **Estructura visual:** Esqueleto invisible que organiza y da coherencia a los elementos de una pieza gráfica.
- **Forma:** Elemento visual básico que puede ser geométrico, orgánico o abstracto, y que comunica de manera simbólica o funcional.
- **Semiótica:** Disciplina que estudia los signos y su capacidad para construir sentido dentro de sistemas de comunicación.
- **Signo:** Unidad compuesta por un significante y un significado; puede ser un ícono, un índice o un símbolo.
- **Signo sacramental:** Elemento natural que, en contextos religiosos, expresa una realidad espiritual a través de su función concreta.
- **Símbolo:** Tipo de signo cuyo significado es cultural, arbitrario y aprendido por convención social.
- **Unidad:** Sensación de cohesión entre los elementos de un diseño que permite percibirlo como un conjunto coherente.



La excelencia no se improvisa

síguenos

