

El concepto de sombra en el tiempo, entendido como símbolo de ambigüedad humana, expresividad, interioridad y conflicto

Werner Von Lippke ⁽¹⁾

Resumen: El texto realiza un análisis crítico del desplazamiento simbólico de la sombra en el diseño gráfico, desde su papel introspectivo y existencial en el Romanticismo hasta su supresión en la estética digital actual. Se sostiene que esta eliminación no es neutral ni estética, sino parte de un régimen de control blando y biopoder que moldea la percepción y subjetividad de los usuarios, en especial los nativos digitales. La imagen ya no representa, sino que regula emociones y comportamientos, privilegiando claridad, positividad y eficiencia.

El principal aporte es la revalorización de la sombra como símbolo de resistencia visual, emocional y política, se propone diseñar desde la ambigüedad y lo complejo como un acto ético, capaz de recuperar lo humano frente a una estética que suprime lo conflictivo. Así, el diseño se convierte en campo de disputa simbólica, o bien reproduce la domesticación perceptiva o abre espacio a la crítica y la subjetividad.

Palabras clave: Sombra - Romanticismo - Corporate Memphis - simbolismo visual - estética digital

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 72-73]

⁽¹⁾ **Werner Von Lippke.** Diseñador gráfico 2018 Instituto Metropolitano de Diseño. Docente Instituto Metropolitano de Diseño 2019 hasta la fecha. El presente artículo ha sido desarrollado en 2024, en el último período de la Licenciatura en Diseño, bajo la dirección de la Profesora Dra. Navarrete. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo.

Introducción

El estilo visual contemporáneo digital, especialmente aquel promovido por corporaciones tecnológicas, ha sido definido por una estructura racionalista de la imagen que privilegia la claridad, la accesibilidad, la eficiencia y el funcionalismo. En este contexto, el estilo conocido como *Corporate Memphis* se ha consolidado como una de las expresiones visuales más omnipresentes en interfaces digitales, redes sociales así como el diseño *ux* y *ui*. Sin embargo, su aparente neutralidad emocional y su vocabulario gráfico despolitizado no deben confundirse con inocencia, detrás de esta estética optimista se enmascara una lógica de poder, alineada con mecanismos de control blando que operan sobre la percepción, el comportamiento y la subjetividad de los individuos, en especial los nativos digitales.

El presente texto propone analizar cómo el concepto de sombra, entendido como símbolo de ambigüedad humana, expresividad, interioridad y conflicto desde el Romanticismo, ha sido progresivamente desarticulado en las formas gráficas contemporáneas, hasta llegar a su eliminación funcional en el diseño digital. Este despojamiento simbólico, que acompaña a la estética plana del *Corporate Memphis*, en su diseño plano, se articula con metodologías de poder analizadas por autores como Foucault (2002, 2005, 2006), Deleuze (1990), Han (2012, 2014) y Zuboff (2019), entre otros, quienes aportan conceptos clave para comprender el vínculo entre estética, control y subjetividad.

La hipótesis que guía este trabajo sostiene que la eliminación de la sombra, como dimensión simbólica de lo inefable, en el diseño actual evidencia una estrategia de homogeneización visual que favorece la adaptación dócil de los nativos digitales a medios digitales cada vez más regulados por estructuras imperceptibles de vigilancia algorítmica y control emocional. La sombra como faceta de lo oscuro, lo ambiguo y lo contradictorio, se vuelve incompatible con los sistemas visuales que promueven la transparencia, la positividad y la eficiencia. En este sentido, recuperar la sombra no es solo una operación estética, sino un gesto de reivindicación humana.

La sombra del Romanticismo al pensamiento moderno

La sombra, en el pensamiento romántico, es más que un fenómeno óptico, es un símbolo filosófico de la representación de la contradicción humana. En los fragmentos de Novalis (1991), la sombra aparece como fundamento constitutivo del individuo, no como un residuo de la luz, sino como una dimensión necesaria de la existencia, de lo oculto, lo inacabado, lo trágico. Este pensamiento se opone radicalmente a la tradición del pensamiento de la ilustración, que ve en la luz la conformación de la razón, la verdad y el orden. Para el Romanticismo, la sombra no es algo que deba eliminarse, sino algo que debe ser habitado. Según la traducción de Alberti (2022) Novalis afirma:

Soñamos con viajes por el cosmos –pero el cosmos ¿no está en nosotros? Las profundidades de nuestro espíritu no las conocemos– hacia adentro conduce el camino misterioso. En nosotros o en ningún lugar está la eternidad con sus mundos –el pasado y el futuro. El mundo exterior es el mundo de las sombras– arroja sus sombras hacia el reino de la luz (p. 113).



Figura 1. *La pesadilla* por Johann Heinrich Füssli, 1781.

Fuente: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1170857>

De esta manera Alberti (2022) vislumbra el fundamento para entender la concepción de Novalis sobre la relación entre el mundo interior y exterior, y cómo el exterior puede ser visto como una sombra de la subjetividad, exponiendo con más claridad la dualidad romántica entre luz y sombra, que no representa simplemente un contraste técnico, sino una naturaleza del sujeto moderno. El yo es dual contradictorio, y habita desde esa división. Esta visión, profundamente introspectiva y ambigua, da lugar a una estética donde la oscuridad es provechosa, y la visibilidad absoluta, sospechosa. En las expresiones románticas, la sombra se usa para evocar emociones, sugerir profundidad, y resistir los sistemas de representación rígidos. En este sentido, la sombra se vuelve un acto de resistencia frente a la lógica racionalista. Como se puede ver en los estudios sobre la estética posmoderna del diseño *Discussion on the Aesthetic Style of Memphis Design* ResearchGate. (2016), la eliminación del claroscuro en favor de superficies lisas y brillantes no es una mera preferencia técnica, sino más bien, es una toma de posición frente a lo simbólico. Mientras que en el Romanticismo la sombra expresaba lo sublime, lo interior y lo irracional, en el diseño industrializado es considerada una interferencia visual. Esta transformación no es neutra, marca un cambio en la forma de concebir al sujeto, al espacio y a la verdad, reduciendo a la sombra a un obstáculo óptico o un fenómeno calculable y preferiblemente suprimido.

Ilustración, racionalidad y control desde la luz

La Ilustración, con su exaltación de la razón y la transparencia, propuso una forma de ver el mundo donde todo debía ser visible, comprensible y calculable. Esta visión del conocimiento como iluminación se ve heredada en el pensamiento industrial funcionalista, que hizo de la luz una mecánica de poder. Michel Foucault (2002) retoma el modelo del panóptico de Bentham para ilustrar cómo el poder moderno no necesita castigar para controlar, sino que se organiza en torno a la vigilancia constante y la autorregulación por la idea del vigilante. En este modelo, la visibilidad no es libertad, es control. Y la sombra, al impedir la visión total, se convierte en una amenaza, un elemento no deseado que debe ser suprimido.

La metáfora de la luz como saber y de la sombra como ignorancia se convierte en tecnología de gobierno. En *Vigilar y castigar*, Foucault (2002) describe cómo las instituciones disciplinarias como escuelas, fábricas, hospitales y cárceles, no sólo ordenan el espacio físico, sino también la percepción, imponen un régimen visual donde cada sujeto puede ser observado en todo momento, y por tanto, se autorregula. Esta lógica visual de vigilancia exige la supresión de la sombra, lo que escapa a la vista, escapa al control.

El dispositivo panóptico dispone unas unidades espaciales que permiten ver sin cesar y reconocer al punto. En suma, se invierte (204) el principio del calabozo; o más bien de sus tres funciones –encerrar, privar de luz y ocultar–; no se conserva más que la primera y se suprimen las otras dos. La plena luz y la mirada de un vigilante captan mejor que la sombra, que en último término protegía. La visibilidad es una trampa. (Foucault, 2002, p. 185)

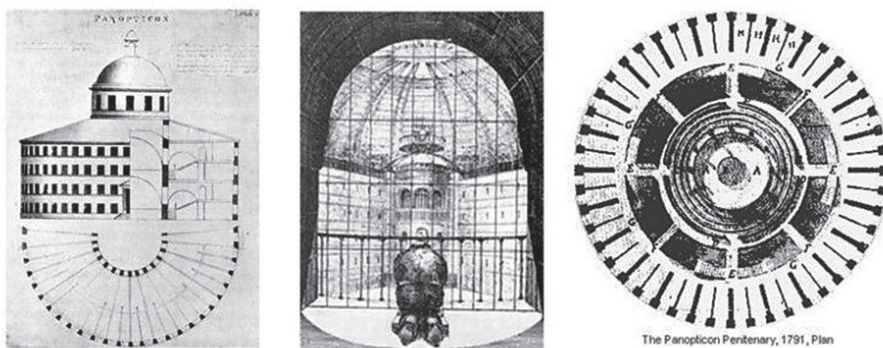


Figura 2. *Le Panoptique*. Por Jeremy Bentham, 1791.

Fuente: <https://dpauc.udc.es/artigo/el-panoptismo-mas-alla-de-las-prisiones/>

Más adelante Foucault (2006), en *Seguridad, territorio, población*, amplía este análisis hacia la biopolítica, es decir, la gestión de la vida de los sujetos en sociedad. Aquí la transparencia total ya no se limita al cuerpo físico y la autorregulación por miedo, sino que, se extiende a las conductas, los riesgos y las emociones. La luz, ahora convertida en dato, en registro de medición, un recolector de información capaz de predecir, clasificar, corregir e intervenir, invade cada rincón de la subjetividad. La sombra, entendida como lo que no se puede clasificar, se vuelve un fallo del sistema, algo que debe corregirse.

Este desplazamiento de la sombra como símbolo de subjetividad a obstáculo técnico se intensifica en el diseño moderno. Tal como lo explica Byung-Chul Han (2012), en *La sociedad del cansancio*, la sociedad actual no impone mediante la negatividad del “deber”, sino a través de la positividad del “puedes”. En esta lógica, lo oscuro ya no se reprime, simplemente se omite. El diseño, como forma de organización visual, adopta esta función estética del sentido, haciendo a lo visible lo que se puede consumir sin asperezas o contradicciones. La sombra, como portadora de complejidad emocional, es eliminada en pos de la transparencia total.

La peculiaridad del panóptico digital está sobre todo en que sus moradores mismos colaboran de manera activa en su construcción y en su conservación, en cuanto se exhiben ellos mismos y se desnudan. Ellos mismos se exponen en el mercado panóptico. (Han, 2012, p. 89).

El diseño y el poder, del funcionalismo al Corporate Memphis

La transición desde el ideal romántico de dualidad humana hacia un modelo de *dividuos* productivos y eficientes, es visible con nitidez en la historia del diseño. El movimiento funcionalista, especialmente desde la Industrialización, se enmarcó en una estética basada en la legibilidad, la limpieza formal y la supresión de todo ornamento considerado superfluo o innecesario, primando la función sobre la forma desde los preceptos del *Good design*. Este paradigma técnico y visual se puede atisbar como una respuesta de una nueva visión del mundo en favor de una racionalidad funcional.

En este marco, la sombra se transforma en incomodidad visual y lo que introduce profundidad o duda es considerado ineficiente. Tal como lo advierte Han (2012), lo emocional, lo negativo, incluso lo introspectivo, se convierte en una amenaza para una cultura centrada en el rendimiento. Así, el diseño moderno se convierte en una herramienta de simplificación no solo formal, sino también psicológica “la positividad vacía de sentido” (Han, 2012).



Figura 3. Ilustración vectorial genérica estilo Corporate Memphis.

Fuente: https://aesthetics.fandom.com/es/wiki/Memphis_Corporativo

Esta lógica se radicaliza en el lenguaje visual digital contemporáneo, donde el estilo conocido como Corporate Memphis como se explica en ResearchGate. (2016), que es un estilo dominante en plataformas como Meta, Google, Slack o Canva y cientos de otras, impone un nuevo código visual. Personajes de extremidades alargadas, sin sombras reales, sino sólo como efectos técnicos como *drop shadow*, relieves vectoriales, sombras planas, entre otros, en escenarios coloridos, amables, estandarizados, siempre activos e hiper productivos. Este estilo, lejos de ser una simple moda, puede entenderse como un instrumento de neutralización simbólica, que parte desde la homogeneización artificial. Su supuesta inclusividad se puede considerar tan abstracta que termina por borrar la diferencia; su alegría constante elimina el conflicto; su plano visual niega toda profundidad

El Corporate Memphis es heredero de la transparencia funcionalista, pero redoblado por el discurso del bienestar empresarial y la amigabilidad tecnológica. Su función es presentar la interfaz digital como un espacio sin amenazas, sin contradicciones, sin zonas oscuras. En este sentido, la dualidad vuelve a estar ausente, pero ahora bajo la apariencia de accesibilidad emocional. Como dice Baudrillard (1990), en *La Transparencia del Mal*, el simulacro reemplaza a lo real, no hay diversidad real, sino su representación desde el artificio. No hay emoción, sino un guion afectivo predefinido de positividad.

Subjetividad y la era del biopoder

En su texto *Historia de la sexualidad, Vol. I: La voluntad de saber Foucault* (2005), se habla de la noción de biopoder, propuesta que permite comprender cómo el poder moderno ya no actúa mediante la prohibición, la coerción directa o la reprimenda corporal, sino mediante la administración de la vida desde sus procesos económicos y sociales.

Ese biopoder fue, a no dudarlo, un elemento indispensable en el desarrollo del capitalismo; éste no pudo afirmarse sino al precio de la inserción controlada de los cuerpos en el aparato de producción y mediante un ajuste de los fenómenos de población a los procesos económicos. (Foucault, 2005, p. 170)

El diseño y en caso puntual, el diseño gráfico, como tecnología de percepción, participa en este régimen a través de la construcción de modelos normativos de lo que puede ser visto, sentido y experimentado. Ya no se trata de disciplinar cuerpos físicos, sino de regular espectros emocionales, relaciones interpersonales, intrapersonales e identidades visuales. En la estética digital, esta forma de poder se materializa en la manera en que las plataformas configuran experiencias visuales prediseñadas por medio de paletas cromáticas emocionales, ilustraciones alegres, íconos sin aristas, se podría decir que un mundo simplificado y sintético. Todo está cuidadosamente diseñado para influenciar la conducta sin necesidad de imposición directa. Como señala Han (2014), en su obra *La sociedad de la transparencia*, la lógica del control blando, nos induce a actuar voluntariamente según parámetros socialmente deseables, ocultando toda negatividad bajo una capa de positividad visual. Lo que garantiza la transparencia no es la soledad mediante el aislamiento, sino la hipercomunicación. (Han, 2014, p. 89)

En este marco los sujetos inmersos en este régimen ya no se resisten sino que se optimizan convirtiéndose en el concepto de *dividuos* de Foucault. Desde la perspectiva de *La era del capitalismo de la vigilancia*, en palabras de Zuboff (2019), estos *dividuos* se convierten en recursos computacionales, en productores pasivos de datos para el capitalismo de la vigilancia. En este marco, la visualidad ya no es un medio de expresión libre, sino una estructura que organiza lo sensible. La sombra, entonces, ya no es eliminada por razones técnicas, sino porque obstaculiza la previsibilidad algorítmica, como menciona Foucault (2002, 2005, 2006) en la estructura de sus obras, toda tecnología es un nuevo modo de control. Desde esta perspectiva, el estilo Corporate Memphis es funcional al biopoder y al control blando, produciendo una visión del mundo donde todo es visible, todo es controlable, todo es alegre, haciendo que la transparencia ablande el cuerpo y las diferencias se aplaquen ante la homogeneización estructural funcionalista. El diseño deja de ser una herramienta de comunicación para convertirse en una plataforma de regulación emocional positiva. Y en esa plataforma, no hay lugar para la sombra. La ambigüedad, lo inconcluso, lo trágico, son incompatibles con una estética que se presenta como universal pero es profundamente normativista.

Sociedad de control y control blando

En las sociedades disciplinarias siempre había que volver a empezar (terminada la escuela, empieza el cuartel, después de éste viene la fábrica), mientras que en las sociedades de control nunca se termina nada: la empresa, la formación o el servicio son los estados metaestables y coexistentes de una misma modulación, una especie de deformador universal. (Deleuze, 1990, p. 6)

Deleuze (1990) desde su libro *Post-scriptum sobre las sociedades de control*. En *Conversaciones 1972-1990* actualiza la crítica foucaultiana al proponer el concepto de sociedad de control y la transformación del individuo en “dividuales” o “masas”, es decir un conjunto de indicadores, cifras, datos, mercados y contraseñas al servicio de la producción, la sociedad de control es una forma de poder que ya no actúa desde instituciones cerradas, sino desde flujos continuos. “En una sociedad de control, la fábrica es sustituida por la empresa, y la empresa es un alma, es etérea.” Deleuze (1990).



Figura 4. Ilustración vectorial genérica estilo Corporate Memphis. Fuente: https://www.freepik.es/vector-gratis/estampado-gente-joven-diseno-plano_4760937.htm#from_element=detail_alsolike

El control ya no se basa en encerrar, sino en permitir circular bajo vigilancia constante. La imagen digital, como las gráficas de redes sociales, no funciona como límite, sino como superficie de paso. Se podría dilucidar que ya no tienen únicamente una intención

informativa sino que se presentan como herramientas predictivas para la orientación de conductas. En este contexto, el diseño gráfico no es neutral, sino que interviene como interfaz universal, como lenguaje silencioso que determina lo que puede ser sentido. La imagen ya no representa, condiciona a partir de la influencia amigable. Y cuanto más limpia, más plana, más simple y menos conflictiva es la imagen, mayor es su eficacia para inducir una respuesta emocional sin generar fricción, en este sentido, el control blando no se impone desde fuera se interioriza como deseo.

Byung-Chul Han (2012) describe cómo la sociedad contemporánea ha reemplazado los dispositivos disciplinarios por mecanismos de autoexplotación, el sujeto ya no es obligado a trabajar, sino que se explota voluntariamente en nombre del rendimiento y la hiperproductividad estructural, el bienestar y la positividad omnipresente. Esta misma lógica se expresa en el diseño visual, que no obliga a nadie a ver imágenes felices, pero se construyen entornos donde la única emoción posible es la satisfacción inmediata, de la actividad constante.

La estética plana y carente de conflictos del Corporate Memphis no busca representar la realidad, busca regular a través de la eliminación de las diferencias, su fin último es borrar la negatividad, la ambigüedad, la duda. Lo que no entra en ese marco visual no es visible, y por tanto no es pensable. Como plantea Baudrillard (1990), la transparencia se convierte en una forma de censura, no porque oculte, sino porque suprime la posibilidad misma de lo opaco.

Esto se complementa en el panorama de los nativos digitales, aquellos sujetos que han crecido inmersos en estas lógicas visuales se convierten en los principales receptores de esta pedagogía perceptual. Como es señalado por Prensky (2001) en el artículo *Digital natives, digital immigrants*, su socialización tecnológica modifica su estructura cognitiva, están habituados a lo inmediato, lo claro, lo interactivo, lo efímero., haciendo a la estética plana no solo una preferencia, sino, un modelo de mundo en el cual habitan

Los nativos digitales están acostumbrados a recibir información muy rápidamente. Les gusta procesar en paralelo y realizar múltiples tareas al mismo tiempo. Prefieren los gráficos antes que el texto, en lugar de lo contrario. Prefieren el acceso aleatorio (como el hipervínculo). (Prensky, 2001, p. 3)

El nativo digital, objeto estético y político

El concepto de nativo digital, propuesto por Marc Prensky (2001), define a los sujetos que han nacido y se han socializado en un entorno digital tecnológicamente intervenidos, para estos individuos, la imagen digital no es una representación de la realidad sino, más bien, es la realidad misma; han aprendido a interactuar con interfaces, avatares, íconos y códigos visuales como extensiones naturales de su lenguaje y pensamiento. Esta familiaridad temprana con la imagen digital genera una nueva forma de subjetividad visual, inmediata, emocionalmente dirigida y cognitivamente fragmentada.

En este contexto, los nativos digitales no son sólo usuarios de imágenes; son objetos moldeados por estructuras visuales. Las plataformas que utilizan diariamente, como las redes sociales, entornos educativos digitales y aplicaciones, emplean una estructura visual que busca maximizar la claridad, la simplicidad, el uso intuitivo y la accesibilidad emocional. La estética *flat design* del *Corporate Memphis* no es solo una cuestión de estilo y funcionalidad productiva, sino una forma de gobierno perceptual, les enseña cómo deben verse las relaciones, el trabajo, el ocio y, sobre todo, ellos mismos.

Esta pedagogía visual cumple una doble función. Por un lado, facilita la interacción amigable, intuitiva y eficiente; por otro, regula las emociones, limita la ambigüedad y reduce la diferencia. Tal como advierte Han (2014), la estética actual promueve una positividad de la transparencia que elimina todo lo que no puede mostrarse sin fricción. Los cuerpos, los afectos, las narrativas, todo debe poder representarse sin sombra entendida como diferente o ambiguo. El nativo digital, formado en este entorno, se vuelve visualmente dócil al percibir la armonía como normalidad y el conflicto como error.

Desde la perspectiva de Zuboff (2019), este sujeto es también un recurso, su conducta visual, emocional y conductual es constantemente monitoreada, cifrada, traducida en datos y optimizada algorítmicamente. La imagen ya no es un vehículo de expresión, sino una unidad de captura del conjunto de instrucciones sistemáticas; el nativo digital se convierte, así, en un consumidor y productor de imágenes que refuerzan su propio control. La dimensión simbólica de lo inefable, lo incierto, lo contradictorio, no solo está ausente, se vuelve impensable.

La desaparición simbólica de la sombra y la pérdida crítica

“Lo que está en todas partes ya no está en ninguna parte.” (Baudrillard, 1990). A lo largo de este recorrido, se ha evidenciado que la sombra, entendida como símbolo de subjetividad compleja, ambigüedad y diferencia, ha sido sistemáticamente eliminada en el diseño gráfico contemporáneo producto del pensamiento post industrial. La sombra desde su rol central en la estética romántica hasta su total vaciamiento en el *Corporate Memphis*, ha pasado de ser una expresión de lo humano a convertirse en un elemento disfuncional en los lenguajes visuales dominantes en los que se representa únicamente como ornamento funcional.

Esta eliminación responde a una lógica profundamente acoplada a los modelos de control e influencia, o bien un reflejo circunstancial de los mismos a partir de la influencia expositiva. La neutralización del conflicto visual y simbólico, En palabras de Baudrillard (1990), la hipertransparencia de la imagen posmoderna elimina no solo la opacidad, sino también la capacidad crítica del espectador. “Es un poco como el hombre que ha perdido su sombra: o se ha vuelto transparente a la luz que le atraviesa, o es iluminado por todas partes, sobreexpuesto sin defensa a todas las fuentes de luz” (Baudrillard, 1990, p. 51). Lo que no se ve lo que no puede representarse sin resolución inmediata queda excluido del campo de lo visible, y por tanto de lo pensable o posible.

La pérdida de la sombra como recurso simbólico estético, implica también la pérdida de la negatividad como experiencia legítima. Como señala Han (2012), vivimos en una sociedad del cansancio, donde la presión por la positividad constante convierte la depresión, la tristeza o la duda en fallas personales. El diseño gráfico, al participar de esta economía emocional, construye un imaginario donde solo lo alegre es válido, y todo lo demás es descartado por ineficiente.

En este marco, la imagen digital no representa la realidad, la modula en caleidoscopios virtuales y al hacerlo, borra lo oscuro, lo trágico, lo disonante. En esta eliminación, se percibe un obstáculo a la posibilidad de crítica, porque se pierde la capacidad de imaginar alternativas visuales. La sombra, que en el Romanticismo era símbolo de profundidad, hoy es un error de diseño o en otros casos un fenómeno calculable, controlable y suprimible, reducido a particularidad física de la ausencia de la luz o proyección de los cuerpos. “La mayoría de las imágenes contemporáneas, vídeo, pintura, artes plásticas, audiovisual, imágenes de síntesis, son literalmente imágenes en las que no hay nada que ver, imágenes sin huella, sin sombra, sin consecuencias” (Baudrillard, 1990, p. 23)

Recuperar la sombra una resistencia estética

Frente a esta desaparición simbólica, se vuelve urgente pensar una resistencia estética. Recuperar la sombra en el diseño gráfico no implica volver a un estilo nostálgico o romántico, sino reabrir el espacio de lo ambiguo, lo complejo y lo subjetivo. Se trata, desde el contexto actual, de diseñar artes gráficas que no reduzcan la experiencia humana a un catálogo de emociones aceptables, sino que permitan representar, e incluso habitar, el conflicto, la duda, la pérdida, la diferencia, lo ríspido y áspero de la existencia ¿acaso por negar la existencia de algo esto deja de existir?

Así saco de lo absurdo tres consecuencias, que son mi rebelión, mi libertad y mi pasión. Con el solo juego de la conciencia transformo en regla de vida lo que era invitación a la muerte, y rechazo el suicidio. (Camus, 1995, p. 86)

Tal como lo expresa Camus (1995) en *El Mito de Sísifo*, la relación entre lo absurdo y la libertad, que en el caso presente, puede ser considerado como una de las expresiones de la dualidad humana, acercándose a una parte de la sombra simbólica romántica de lo trágico, así como la noción de habitar en esa condición absurda. Desarrolla la idea de que la conciencia del absurdo conduce a una profunda libertad y la adopción de una forma de vida basada en ella, que en este caso vendría siendo una respuesta loable ante las mecánicas de control expuestas por Han (2012, 2014) y Foucault (2002, 2005, 2006). Rechazando las sociedades de control, el biopoder y el control blando permitiendo la expresión de lo subjetivo. Esto no significa renunciar a la claridad comunicativa, sino repensar qué entendemos por accesibilidad: ¿es más accesible lo emocionalmente neutro, o aquello que interpela? ¿Lo previsible o lo simbólicamente activo? Como muestran los estudios sobre soft control de SyncSci (2023) y EUR.nl. (2022), los entornos visuales pueden facilitar la autorregulación o pueden abrir espacio para la reflexión crítica. La elección no es sólo técnica es social e individual.



Figura 5. *Dissecting the monster of Corporate Memphis.* Por Justin Kang, 2022.

Fuente: https://www.reddit.com/r/fuckalegriaart/comments/xa9p8c/i_forgot_to_post_in_a_while_but_heres_everything/

Para los nativos digitales, este camino exige una educación visual crítica. No basta con enseñar a usar herramientas de diseño, es necesario enseñar a leer lo visual desde lo semiótico, identificando qué emociones son promovidas, cuáles son omitidas y qué estructuras de poder están implicadas en la construcción de lo visible. Solo así será posible formar sujetos que no sólo produzcan imágenes, sino que también puedan resistirse a las imágenes que buscan moldearlos, recuperando el individuo y rechazando la conformación del *dividuo*. En este sentido, la sombra puede volver a ocupar su lugar como símbolo de lo humano, no como error técnico, sino como espacio de libertad estética; donde hay sombra, hay margen para la interpretación, para la subjetividad, para la ruptura.

Conclusión

A lo largo de este recorrido se ha argumentado que la eliminación progresiva de la sombra en el diseño gráfico no responde meramente a decisiones estéticas o funcionales, sino que revela una transformación profunda en las lógicas de representación y control; de esta forma, lo que antes era símbolo de interioridad, ambigüedad y resistencia vislumbrado en la sombra como metáfora de lo humano y su dimensión simbólica de lo contradictorio y su dualidad, ha sido suprimido por una visualidad normada, positiva y transparente que

desactiva la diferencia presente en el conflicto. Este desplazamiento no es accidental, sino que responde a una racionalidad técnica que convierte la imagen y la armonía visual en obediencia del control blando.

En este marco, el diseño contemporáneo no es sólo un vehículo comunicativo, sino un dispositivo regulador de subjetividades, por medio de la estética plana, al borrar la sombra, borra también la posibilidad del desacuerdo, del pensamiento incómodo, de la emoción no estandarizada. El conflicto no desaparece, simplemente deja de tener representación gráfica, haciendo que, lo que no se puede ilustrar sin fricción queda excluido del campo de lo visible, y por ende, de lo pensable; convirtiendo a la imagen en una herramienta de domesticación perceptiva, donde la positividad omnipresente opera como nuevo código moral. La sombra, entendida como lo complejo, lo errático, lo inacabado, es recluida fuera del marco simbólico del diseño masivo.

Ante este escenario, recuperar la sombra no equivale a una nostalgia romántica, ni a una idealización del pasado, sino a una forma de resistencia estética recalcando que la sombra no debe ser entendida como un defecto de iluminación, sino como un lugar simbólico desde el cual volver a pensar lo humano, reintroducirla en la práctica visual implica abrir espacio a lo ambiguo, lo disonante, lo emocionalmente denso; en suma, a todo aquello que no puede ser absorbido por la lógica funcionalista postindustrial. Diseñar con sombra es rechazar la pretensión de totalidad de los sistemas gráficos actuales, es asumir que hay zonas de la experiencia que deben ser protegidas de la sobreexposición, no porque carezcan de valor, sino porque son precisamente el centro inequívoco de lo valioso.

Para los diseñadores formados en este paradigma de claridad estética y neutralidad emocional, el desafío es doble, viéndose en la premisa de, desaprender la pedagogía estética que los formó y reaprender a ver desde la disonancia, interpelando directamente a los nativos digitales, moldeados desde la infancia por interfaces que premian la velocidad, la transparencia y la emocionalidad superficial. En este contexto, educar la mirada crítica no es un lujo intelectual, sino, una necesidad ética, así mismo, no basta con dominar las herramientas del diseño; es imprescindible preguntarse qué imaginarios se consolidan, qué emociones se silencian y qué subjetividades se modelan cada vez que se elige una paleta, una ilustración, un ícono, el diseño también es una enseñanza, un ejercicio ético de pensar en lo que no se muestra.

Donde hay sombra, hay cuerpo, donde hay ambigüedad, hay libertad, no se debe temer a habitar el absurdo, a su vez eliminar la sombra no es sólo una operación gráfica, es una mutilación simbólica, por ende, devolverle su lugar en el diseño es restituir la posibilidad de habitar una estética menos dócil, más honesta, menos instrumental. En un tiempo que insiste en mostrarlo todo sin pausa, sin contradicción y sin profundidad, diseñar desde la sombra es recuperar el derecho a no ser completamente legibles y en esa ilegibilidad, en ese margen de misterio, reside, quizás, el último resquicio de la subjetividad que aún no ha sido colonizada.

Referencias bibliográficas

- ALBERTI, M. (2022) Fragmentos de Teplice. Novalis. Bol. estét. [online]. n.60, pp.31-40. Epub 01-Sep-2022. ISSN 2408-4417.
- Baudrillard, J. (1990). La transparencia del mal. Barcelona: Anagrama.
- Camus, A. (1995). El Mito de Sísifo. El Libro de Bolsillo. Alianza Editorial.
- Deleuze, G. (1990). Post-scriptum sobre las sociedades de control. En Conversaciones 1972-1990. Pre-Textos.
- EUR.nl. (2023). Soft controls and employee well-being: An analysis of SMEs in Europe. <https://pure.eur.nl/en/publications/soft-controls-and-employee-well-being-an-analysis-of-smes-in-euro>
- Foucault, M. (1975). Vigilar y castigar: Nacimiento de la prisión. Título original: Surveiller et punir. © 1975, Gallimard. © 1976, Siglo XXI Editores, S.A. de C.V.
- Foucault, M. (2005). Historia de la sexualidad, Vol. I: La voluntad de saber. Siglo XXI.
- Foucault, M. (2006). Seguridad, territorio, población. Fondo de Cultura Económica.
- Füssli, J.H. (1781) La pesadilla. <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1170857>
- Han, B.C. (2012). La sociedad del cansancio. Herder.
- Han, B.C. (2014). La sociedad de la transparencia. Herder
- Ilustración vectorial genérica estilo Corporate Memphis. (s.f.) [Imagen]. https://aesthetics.fandom.com/es/wiki/Memphis_Corporativo
- Ilustración vectorial genérica estilo Corporate Memphis. (s.f.) [Imagen]. Freepik. https://www.freepik.es/vector-gratis/estampado-gente-joven-diseno-plano_4760937.htm#from_element=detail_alsolike.
- Kang, J. (2022). *Dissecting the monster of Corporate Memphis*. [Imagen] Reddit https://www.reddit.com/r/fuckalegriaart/comments/xa9p8c/i_forgot_to_post_in_a_while_but_heres_everything/
- Novalis. (1991). *Fragmentos filosóficos*. Anthropos.
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. On the Horizon.
- ResearchGate. (2000). *Soft Controls: Technical Basis and Human Factors Review Guidance*. https://www.researchgate.net/publication/235214478_Soft_Controls_Technical_Basis_and_Human_Factors_Review_Guidance
- ResearchGate. (2016). *Discussion on the Aesthetic Style of Memphis Design*. https://www.researchgate.net/publication/306062037_Discussion_on_the_Aesthetic_Style_of_Memphis_Design
- SyncSci. (2023). *Recent advances in internal control: Soft control overcoming the limitations of hard control*. <https://www.syncsci.com/journal/FMB/article/view/FMB.2023.01.004/785>
- Zuboff, S. (2019). *La era del capitalismo de la vigilancia*. Paidós.

Abstract: This text critically analyzes the symbolic displacement of the shadow in graphic design, from its introspective and existential role in Romanticism to its suppression in current digital aesthetics. It argues that this elimination is neither neutral nor aesthetic,

but rather part of a regime of soft control and biopower that shapes the perception and subjectivity of users, especially digital natives. The image no longer represents, but rather regulates emotions and behaviors, privileging clarity, positivity, and efficiency.

The main contribution is the revaluation of the shadow as a symbol of visual, emotional, and political resistance. It proposes designing from ambiguity and complexity as an ethical act, capable of recovering the human in the face of an aesthetic that suppresses conflict. Thus, design becomes a field of symbolic dispute, either reproducing perceptual domestication or opening space for critique and subjectivity.

Keywords: Shadow - Romanticism - Corporate Memphis - visual symbolism - digital aesthetics

Resumo: Este texto analisa criticamente o deslocamento simbólico da sombra no design gráfico, desde seu papel introspectivo e existencial no Romantismo até sua supressão na estética digital atual. Argumenta que essa eliminação não é neutra nem estética, mas sim parte de um regime de controle suave e biopoder que molda a percepção e a subjetividade dos usuários, especialmente dos nativos digitais. A imagem não mais representa, mas regula emoções e comportamentos, privilegiando clareza, positividade e eficiência.

A principal contribuição é a revalorização da sombra como símbolo de resistência visual, emocional e política. Propõe projetar a partir da ambiguidade e da complexidade como um ato ético, capaz de resgatar o humano diante de uma estética que suprime o conflito. Assim, o design se torna um campo de disputa simbólica, seja reproduzindo a domesticação perceptual, seja abrindo espaço para a crítica e a subjetividade.

Palavras-chave: Sombra - Romantismo - Memphis Corporativo - simbolismo visual - estética digital

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]
