

Diseño Digital

Javier Royo

Barcelona, Paidós, 2004, 209 páginas

MARINA RAMOS SERRANO

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad y Literatura (Universidad de Sevilla)

El carácter teórico de la presente obra contrasta con el perfil profesional de su autor, Javier Royo, reconocido diseñador, humorista gráfico e ilustrador. No obstante debemos señalar su interés por la docencia y la investigación como profesor en el *Istituto Europeo di Design*. Además Javier Royo, como se puede leer en la contraportada del volumen que reseñamos, está desarrollando su tesis doctoral sobre el diseño de iconos digitales. Esta doble visión teórico-práctica se refleja a lo largo del libro aunque no siempre con el mismo equilibrio.

Diseño Digital es ante todo un esfuerzo por establecer un marco teórico en un campo de estudio muy mediatizado por las tecnologías que lo hacen posible. A través de toda la obra el autor recuerda al lector el estado “adolescente” en el que se encuentra esta aplicación del diseño y la necesidad de poner orden en el caos digital: “Queda un camino importante que recorrer en la evolución de la madurez del medio digital, y este libro quiere ser un vehículo cómodo para hacerlo” (p. 20). Además el autor continúa afirmando que su principal propósito es la conceptualización de esta disciplina: “Aun así, vamos a intentar establecer una teoría del diseño digital desde una posición lo más atemporal posible, refiriéndonos a lo que en diseño digital es más profundo, a las propias raíces del mismo” (*Ibidem*).

El libro se divide en siete capítulos aunque el contenido principal se desarrolla a través de los cinco centrales. El primer capítulo titulado “Diseño Digital, a vista de pájaro” a modo de introducción justifica socialmente la necesidad del diseño como instrumento de interacción con el usuario. El autor parte de una visión postmoderna de la sociedad que se refleja en las citas de Augé y Pisticelli en las primeras páginas y que impregnan toda la obra. A partir de las características propias de las sociedades postmodernas –“multiplicación de los espacios, la sobreinformación y la individualización de las referencias”–, Javier Royo establece las relaciones condicionantes entre el medio y el lenguaje. La famosa frase de McLuhan “el medio es el mensaje” sintetiza el espíritu no sólo del primer capítulo sino de toda la obra cuando

Royo afirma: “Así, cada vez que surge un nuevo medio (hijo directo de una determinada tecnología), aparece un nuevo espacio de acción y la disciplina del diseño se replantea sus herramientas físicas y conceptuales...” (p. 17). Asimismo, también se adelantan en este apartado los ejes principales sobre los que se articula esta obra, al mismo tiempo que se configuran “condicionantes fundamentales que tiene que darse para que surja un proyecto de diseño” (p. 18): ciberespacio, usuarios, códigos e interfaz. El último capítulo, como cualquier texto sometido a los constantes cambios tecnológicos, intenta dejar una puerta abierta para evitar el inevitable paso del tiempo. El autor resume las tendencias que marcarán el futuro de las interfaces de usuarios en dos, la ubicuidad y la personalización amenazadas por la tiranía de la velocidad. La última reflexión del libro se centra en la responsabilidad de la práctica profesional de los diseñadores como generadores de cultura, que está presente en todo el libro.

Como anteriormente hemos comentado del capítulo dos al seis se desarrolla el cuerpo teórico de esta obra. A través de ellos se deja ver una buena organización de los contenidos que demuestra el intento del autor para poner orden en una disciplina relativamente nueva. Sin embargo, a pesar de la excelente imbricación de los capítulos, la profundidad conceptual es desigual, lo que se manifiesta no sólo en el número páginas tratadas muy inferior en los últimos capítulos sino en la forma de expresión. En cuanto a la redacción también se refleja ciertos contrastes entre el lenguaje elevado propio de la influencia de los autores postmodernos y la sencillez que, en ocasiones roza lo coloquial, de los ejemplos aclaratorios.

En el segundo capítulo, “Conceptos. El paradigma del ciberespacio”, se expone el concepto sobre el que se asienta el diseño digital, el ciberespacio. Esto es para Royo el medio sobre el que se diseña y por lo tanto, es indispensable conocer sus múltiples características con el objetivo de centrar el ámbito de estudio de esta aplicación del diseño. Como bien resume el autor al comienzo del capítulo “en este capítulo se va analizar el ciberespacio en toda su extensión, definiéndolo y examinando sus características fundamentales y diferenciadoras frente al espacio en el que nos movemos cuando andamos, comemos, o realizamos cualquier actividad al margen de los medios electrónicos” (p. 25). A través del discurso se observa un esfuerzo por demostrar la “existencia” de este nuevo espacio comparándolo con el espacio físico. Para ello toma la definición de “tercer entorno” o “Telépolis” del libro de Echeverría *Los señores del aire*, que denomina *ciberespacio*, un concepto más general que prefiere el autor. A partir de este punto se aprecia una excesiva dependencia de la obra de Echeverría, en ocasiones salpicada por ejemplos propios

demasiado evidentes. Por otra parte, el capítulo termina estableciendo las relaciones interdependientes entre cultura, tecnología y diseño. Como ejemplo de esta interrelación se expone la aparición de los teléfonos móviles y su herramienta más utilizada, los mensajes cortos (sms) que han modificado la forma de utilizar este aparato, en principio pensado para comunicación hablada. Según el autor, esta aplicación, en principio secundaria de los móviles, ha propiciado la creación de un nuevo tipo de lenguaje caracterizado por la velocidad y la reducción del espacio, que a su vez ha provocado implicaciones en el terreno cultural, otros medios de comunicación imitan este lenguaje comprimido y en el diseño, que intenta modificar la interfaz de los móviles para facilitar este uso.

El capítulo tercero aborda la “Historia del diseño digital y desarrollo de la interfaz gráfica de usuario” desde un punto de vista cultural y social, haciendo más evidente la relación de retroalimentación entre tecnología, cultura y diseño propuesta en el anterior capítulo. Con el propósito de comprender los orígenes del diseño digital en todas sus dimensiones, Royo plantea analizar “cuatro áreas de evolución, en las que se hallan contenidos prácticamente todos los elementos que nos encontramos en cualquier proyecto de diseño digital” (p. 65). En primer lugar, la evolución de la señalética nos permite entender los orígenes de “los sistemas de navegación que conocemos hoy en Internet o en nuestro móvil” (p. 66). Por su parte, a través de los antecedentes del diseño de la información se muestra la importancia de “los mapas de orientación en el ciberespacio o las imágenes que representan procesos o situaciones que no pueden ser visualizadas por el usuario de otro modo” (p. 71). En tercer lugar, un recorrido histórico por los principales sistemas de identidad visual a lo largo del siglo XX permite comprender la rentabilidad que supone para una empresa la coordinación de su imagen gráfica tanto en el espacio como en el ciberespacio. No obstante en este apartado, el autor puntualiza “además, en las nuevas tecnologías la importancia de la marca se mide también en términos de uso de las herramientas [...]” (p. 76). Por último, como cuarta área de evolución, se realiza un repaso a la historia de la interfaz gráfica de usuario más cercana al diseño digital. Para finalizar esta parte se realiza un recorrido histórico por los principales diseño de interfaz gráfica para la navegación en Internet. Este capítulo de clara orientación histórica destaca el carácter integrador con otras disciplinas que a priori no tienen relación directa con esta aplicación, y que nos ofrece una visión más ampliada del diseño digital.

Después de este paréntesis histórico se retoma el hilo conductor propuesto en el primer capítulo. En el capítulo cuarto se analiza la “lengua y

la identidad en el ciberespacio” desde una propuesta cultural. El capítulo tiene dos partes claramente diferenciadas así como desiguales. En un primer momento se define el lenguaje como materia prima del diseñador y se propone una tipología de los diferentes códigos lingüísticos con los que puede operar. Por otro lado, la segunda parte del capítulo, más ambigua y difusa, intenta explicar el concepto de identidad en el ciberespacio. El autor finaliza con una reflexión sobre la “banalización de la información” que desde nuestro punto de vista se aleja del propósito del libro.

El capítulo quinto es uno de los más extensos de la presente obra ya que versa sobre el “Diseño de usabilidad en la interfaz gráfica de usuario”, concepto esencial para comprender el diseño digital en la actualidad. No obstante a lo largo del capítulo se refleja ciertas carencias bibliográficas sobre el concepto de usabilidad, su propuesta integradora se aleja de los debates fundamentalistas en la profesión lo que demuestra su buen quehacer como diseñador. De esta manera, Royo a pesar de considerar “la usabilidad parte muy importante” del diseño digital no olvida “el componente visual y estético de las interfaces” y continúa explicando que “una interfaz usable sin un criterio de diseño visual coherente con una identidad y una estética agradable al usuario, jamás será un buen diseño de interfaz gráfico” (p. 117). Asimismo el capítulo analiza la importancia del usuario y su experiencia a la hora del diseñar la interfaz gráfica desde el punto de vista propuesto por Norman en su famoso libro *La psicología de los objetos cotidianos*, referencia básica para cualquier diseñador. En este sentido, Royo no realiza propuestas novedosas sino que se limita a transcribir las variables culturales de los usuarios y el funcionamiento de la memoria de la obra de Norman. Por otra parte, propone una serie de “factores para mejorar la usabilidad” (p. 140) que no se ajustan exactamente a los definidos por la ISO¹. También se echa en falta la referencia a autores notables como Nielsen, escritor paradigmático a este respecto. En este mismo capítulo se define y analiza las estructuras hipertextuales como instrumentos invisibles que permiten al usuario navegar a través del ciberespacio. Aunque utiliza la taxonomía de las estructuras propuesta por Sotillos en la obra capitular de Knapp, *La experiencia del usuario*, los ejemplos y gráficos mejoran sustancialmente la explicación. Por último, el autor completa el capítulo con un epígrafe sobre la usabilidad aplicada al diseño de iconos, que rompe con el estilo anterior. De esta manera, se propone una serie de principios prácticos sobre el diseño de iconos que se aleja del carácter teórico de la obra pero, sobre todo lo que más sorprende es la falta de conexión con el resto del capítulo.

1. International Organization for Standardization

Lo que hemos denominado contenido central de la obra finaliza en el capítulo seis donde se analiza el “Diseño visual de la interfaz gráfica”. Como en otros pasajes del libro este capítulo peca de desordenado desde el plano conceptual: el sistema de iconos se presenta pormenorizadamente mientras que el color se trata de forma escueta. También se refleja una excesiva dependencia de las obras de Horton y Costa. Por otra parte su principal aportación a la teoría del diseño digital se materializa en la funciones que, según Royo, el diseño visual aporta al trabajo del diseñador, la identificación visual y sobre todo la señalización digital “por ser esencial en un medio configurado por redes y nodos” (p. 169).

En definitiva, el autor realiza un gran esfuerzo de teorización y estructuración en una aplicación del diseño sin apenas tradición científica. Sin embargo, presenta algunos problemas. Como antes afirmamos, se observan ausencias bibliográficas importantes (como la obra de Orihuela, dedicada precisamente al Diseño digital). Asimismo, en algunos capítulos Royo depende excesivamente de ciertos autores. Por último, hay un inconveniente de naturaleza formal: el cambio de registro verbal. Esto es, los continuos saltos bruscos entre diferentes estilos de redacción, especialmente visibles en los capítulos dos y cuatro. Con todo ello, la virtud del presente libro radica, desde el punto de vista conceptual, en la delimitación del campo de estudio de una disciplina determinada por las tecnologías y el paso del tiempo, y desde el punto de vista de la organización, en una excelente estructuración de las diferentes unidades temáticas en un riguroso orden que apenas se rompe a lo largo del libro. Para terminar es reseñable el diseño de la obra: en un intento de mostrar la ruptura de la linealidad propia del diseño digital, los laterales de los capítulos sirven para simultanear la lectura con citas, esquemas, imágenes y gráficos. En este sentido, se observa por parte del autor un especial cuidado en ofrecer un conjunto de gráficos coherentes, aunque no siempre relacionados con los contenidos.

Bibliografía

- NIELSEN, J. (2000): *Usabilidad. Diseño de sitios web*. Madrid, Prentice-Hall.
- ORIHUELA, J.L., SANTOS, M.L. (1999): *Introducción al diseño digital*, Madrid, Prentice-Hall.
- KNAPP BJERÉN, A. (2002): *La Experiencia del Usuario*, Madrid, Anaya Multimedia.