

**XXIII Jornadas de Investigación FADU-UBA si+morf  
V Encuentro Regional de Investigación.**  
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo.  
Universidad de Buenos Aires.  
3,4 y 5 de septiembre de 2008

Título de la ponencia:

**DISEÑO DE INFORMACIÓN PARA UNA VIDA MÁS COMPRENSIBLE.**

**Una especialización emergente.**

**Autor: Dg. Esteban Javier Rico**

Profesor Titular Regular. FADU. UBA

Director de Investigación UBACyT A425

Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad de Buenos Aires

**Contacto:** [esteban.javier.rico@redinfodesign.org](mailto:esteban.javier.rico@redinfodesign.org)

Dirección Postal: Tucuman 713, Piso 3. CP (1049). Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Tel: 011- 5128-6500

**AREA TEMÁTICA:** Morfología y Comunicación

**Resumen:**

En las últimas décadas, el Diseño de Información (InfoDesign) se ha ido perfilando como un área estratégica de las producciones visual-verbales del Diseño Gráfico contemporáneo. Campos tan disímiles como los sistemas de representación científica, la comunicación periodística de la actualidad, la generación de documentos públicos y privados son sólo algunas de sus aplicaciones estratégicas en el diálogo actual entre ciudadanos, consumidores, Estado, medios y empresas.

El InfoDesign está en el cruce de cambios culturales profundos. El Diseño Gráfico ha operado desde siempre como un mediador entre escritura y lectura, colaborando en la formación de nuevos modos de leer y comprender. (Ledesma, 2001) Esta operación de mediación es importante para Gui Bonsiepe, quien reflexiona sobre la interfase como dominio sobre el cual se estructura un espacio de acción del usuario y la reconsideración del dominio de competencias básicas del diseño gráfico. Este espacio de acción también lo define Nathan Sedroff como "diseño de experiencias" que sería el momento de la estructuración de la información (presentación y organización) para generar una experiencia de conocimiento.

Nuestra hipótesis es que existe un cambio de rol del diseñador gráfico como traductor de información en estado invisible a visible a un **rol de “organizador autorial de información”** creándose un nuevo espacio de intervención que implica una mirada hacia el objetivo de **“organización de información”** y que necesita entonces un cuerpo de saberes que desarrollen nuevos conocimientos y capacidades cognoscitivas.

El Diseño de Información puede aportar a generar nuevas experiencias de valor con la información pública, con preguntas que conciernen a los ciudadanos comunes, preguntas cuyas respuestas no sabíamos que no teníamos, preguntas cuyas respuestas les pertenecen a los ciudadanos y por tanto los afectan.

Analizaremos casos de InfoDesign en medios digitales y gráficos que se caracterizan por intentar responder preguntas en la búsqueda de facilitar la comprensión y la transferencia densa hacia sectores no expertos. Se enfocará en los trabajos desarrollados por estudiantes de Diseño Gráfico de nivel III de la cátedra Rico de Diseño de Información Interactivo para Internet sobre el Plan Integral de Saneamiento de la Cuenca Matanza-Riachuelo, con el objetivo de lograr mayor comprensión en la ciudadanía para la construcción de un espacio legítimo de participación y compromiso de todos los involucrados en la cuestión ambiental.

**Título de la Ponencia:**

**DISEÑO DE INFORMACIÓN PARA UNA VIDA MÁS COMPRENSIBLE.**

**Una especialización emergente.**

**Autor: Dg. Esteban Javier Rico**

**Director del UBACyT A425**

**Profesor Titular Regular de Diseño Gráfico I,II y III.**

**Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad de Buenos Aires**

.....

**Acercamiento hacia una especialización emergente.**

En las últimas décadas, el Diseño de Información (InfoDesign) se ha ido perfilando como un área estratégica de las producciones visual-verbales del Diseño Gráfico contemporáneo. Campos tan disímiles como los sistemas de representación científica, la comunicación periodística de la actualidad, la generación de documentos públicos y privados son sólo algunas de sus aplicaciones estratégicas en el diálogo actual entre ciudadanos, consumidores, Estado, medios y empresas.

El InfoDesign está en el cruce de cambios culturales profundos. El Diseño Gráfico ha operado desde siempre como un mediador entre escritura y lectura, colaborando en la formación de nuevos modos de leer y comprender. (Ledesma, 2001) Esta operación de mediación es importante para Gui Bonsiepe, quien reflexiona sobre la interfase como dominio sobre el cual se estructura un espacio de acción del usuario y la reconsideración del dominio de competencias básicas del diseño gráfico. Este espacio de acción también lo define Nathan Sedroff como “diseño de experiencias” que sería el momento de la estructuración de la información (presentación y organización) para generar una experiencia de conocimiento.

Nuestra hipótesis es que existe un cambio de rol del diseñador gráfico como traductor de información en estado invisible a visible a un **rol de “organizador autorial de información”** creándose un nuevo espacio de intervención que implica una mirada hacia el objetivo de **“organización de información”** y que necesita entonces un

cuerpo de saberes que desarrollen nuevos conocimientos y capacidades cognitivas.

El Diseño de Información puede aportar a generar nuevas experiencias de valor con la información pública, con preguntas que conciernen a los ciudadanos comunes, preguntas cuyas respuestas no sabíamos que no teníamos, preguntas cuyas respuestas les pertenecen a los ciudadanos y por tanto los afectan.

## **El Diseño de Información en la vida cotidiana.**

*¿Dónde nos reuniremos?  
¿Qué tipo de lugares de encuentro, plazas,  
foros y mercados surgirán en un mundo  
dominado por la electrónica?*

*¿Cuál será en el siglo XXI el equivalente a la reunión  
en torno al pozo, al aparato enfriador de agua,  
al ágora griega, al foro romano, al prado comunal,  
a la plaza del pueblo, a la calle mayor  
y al centro comercial?  
**William J. Mitchell***

Pensaba cuando preparaba este trabajo que gran parte del equipo de investigadores con los cuales comparto este interés sobre un campo disciplinar nuevo dentro del Diseño Gráfico, pertenecemos a una generación formada en medio del cambio que la revolución del silicio produjo. Un devenir de bits que revolucionaron las prácticas del diseño, las formas de representación y la manera del intercambio de información. Muchas cosas cambiaron en nuestra vida cotidiana y otras no, veremos en el transcurso de estas palabras adonde nos lleva el pensamiento.

Diseñar hoy implica tomar decisiones que afectan la manera de acceso a la información de miles o millones de personas. El Diseño Gráfico se ha desarrollado con tal penetración que hoy podríamos afirmar que es ubicuo en nuestras vidas. Interviene en la mayoría de las comunicaciones urbanas y de aquellas de lugares más alejados a través de múltiples medios: TV de aire, TV Digital, Celulares, Internet y medios impresos por supuesto. En cada una de estos contactos se establecen estímulos de intercambio de información en un entorno “diseñado para tal fin”, una experiencia de conocimiento. Sobre estas experiencias nos interesa centrarnos para analizar el Diseño de Información en la vida cotidiana. Los diseñadores no somos técnicos

especializados sino profesionales-personas directamente implicadas en la “salud cultural” de las sociedades donde operan nuestras formas, somos responsables como co-autores de las relaciones y creaciones de la cultura contemporánea en tanto operadores culturales y co-constructores de la subjetividad contemporánea. Por esta razón no es posible tomar esas posiciones asépticas, apolíticas acerca de los debates de las transformaciones de nuestro tiempo sin tomar posición. La “no posición” es la posición en general más conservadora.

Como es Diseñar hoy en la Argentina, en la ciudad, que ciudad? En el interior, en el interior pujante y urbano, en el interior rural? En el conurbano del olvido y de la desigualdad? En las ciudades del siglo pasado? O en las ciudades de la tecnología y la hiperconexión?

Como diseñadores gráficos operamos sobre la cultura. Las ciudades, han sido históricamente el ámbito privilegiado de expresión e intercambio cultural de la modernidad en la cual todavía hoy vivimos. Hace más de 40 años, Marshall McLuhan, más precisamente en 1967, decía: *“La ciudad ya no existe, salvo como espejismo cultural para turistas”*. Nuestro campo de acción como diseñadores es la ciudad, una ciudad que se está transformando tal como afirma William J. Mitchell (1999) en tanto que la vida urbana seguirá existiendo, pero no tal como la conocemos.

Me interesa rescatar una historia en relación con la ciudad, aquella del mundo lento y ordenado, aquel que cambió para siempre desde la hiperconexión, donde la información fluye libremente a través de redes y fibras ópticas como nunca antes ( será realmente libremente?) Una vida urbana hacia donde vamos hoy con formas de intercambio de información mucho más vertiginosas que ese mundo lento y ordenado, donde hay más diseño y placer y menos producto, donde se buscan más insights que funciones o necesidades y donde hay más branding y experiencias que comunicación entre personas. La historia que antes mencionaba y quizás viendo el paso del tiempo venga con cierta dosis de nostalgia, pero no hagan caso, compartamos los puntos de vista de William J. Mitchell y veamos que queda:

**La ciudad de la nostalgia:** Muchos teóricos dicen que la ciudad ingresó muerta, cadáver al siglo XXI, pero que les ocurrió a la ciudad que conocemos desde hace tiempo? Es necesario entonces que nos traslademos en el tiempo y quizás espacio, para entender esta historia. Hace mucho tiempo, había un pueblo en una zona bastante desértica que tenía un pozo en el centro. Las casas se agrupaban dentro de la distancia a la que podía transportarse cómodamente una gran ánfora de agua. Por la tarde, cuando bajaba el sol, los habitantes se acercaban al pozo a recoger el agua necesaria para el día siguiente y se quedaban un rato a intercambiar noticias y realizar intercambio de productos y negocios entre ellos. El pozo suministraba un recurso escaso pero sobre todo necesario, convirtiéndose al mismo tiempo en el centro social, el lugar de reunión que mantenía unida a la comunidad.

Un día llegó el suministro de agua por tuberías *¿quién podría negar sus ventajas prácticas?* Era más cómodo y los chicos ya no contraían cólera u otras enfermedades transmitidas por el agua. La población creció y el pueblo se expandió hasta convertirse en una gran ciudad, ya que podía llevarse agua allí donde se necesitara y llegaron las tuberías. Las viviendas ya no tenían que concentrarse en el antiguo centro y los habitantes dejaron de reunirse en el pozo, porque tenían agua en sus casas sin problemas. Así, entonces el espacio alrededor del pozo perdió su antigua función comunal y la gente inventó, diseño nuevo lugares para relacionarse socialmente, más modernos, más especializados – una plaza, un mercado, un café.

La historia parece que se repite, porque ahora el suministro de información y de conocimiento está cambiado ( o habrá cambiado, a ver ustedes siguen allí, es buena señal todavía). Antes, teníamos que ir a lugares para hacer cosas; íbamos a trabajar, a casa, al teatro, a estudiar, al teatro, a conferencias, al bar de la esquina o salíamos simplemente por ahí (a dar la vuelta por el barrio). Ahora tenemos tuberías para bits, redes digitales de gran capacidad para transportar información cuando y donde queramos. Esto nos permite hacer muchas cosas sin tener que ir a ninguna parte desde un celular o desde nuestra notebook compramos, amamos, nos enojamos y cuantas cosas más que ustedes ya saben; por tanto, los antiguos lugares de reunión ya no nos atraen, las organizaciones se fragmentan y dispersan, da la impresión que la vida pública va desapareciendo.

La verdad es que la revolución de los bits necesitará una vez del pensamiento vital para innovar, para rediseñar los espacios públicos y sus formas de comunicaciones, interesante desafío para quienes estén preparados para verlo y entenderlo, interesante desafío para el diseño!

### **Ciudades con nuevos tejidos y nuevas necesidades de comprensión.**

El nuevo tejido urbano (post 2000) se caracteriza por **hogares para vivir y trabajar**, cada vez con comunidades activas las 24hs y con múltiples configuraciones remotas de acceso a información. Nuestras forma de producir han cambiado con sistemas de producción, comercialización y distribución descentralizados, con servicios solicitados y entregados por la red. Los lugares de reunión se van reconfigurando también ya ahora son soportados electrónicamente,

Estos cambios provocan un crecimiento del consumo de la información pero no se traduce en mejor comprensión y conocimiento. Aquí es donde el Diseño de información tiene una importancia estratégica ya que la velocidad de circulación de la información afecta una instancia fundamental: la reflexión. (Lash, 2005).

El panorama del e-ciudadano parece ir inevitablemente hacia la infoxicación dada por la imposibilidad de “digerir” semejante cantidad de información. En los últimos tiempos se ha producido un crecimiento de déficit atencional ante estímulos informacionales o la imposibilidad de captar los mismos y una reconfiguración del entramado de conexiones cerebrales acorde a los niveles de información actuales. El diseño de información se especializa en trabajar en los consumos informativos de nuestra vida cotidiana para mejorar estos aspectos y lograr comprensión. Es un **dominio indispensable** en el **proceso de comunicar** y al mismo tiempo de **revelar conocimientos**, para la investigación, la educación y el aprendizaje. Encontrar dispositivos y lugares dentro de los nuevos medios donde trabajar con espacios de experiencias como faros de conocimientos son el desafío que seguramente **redefinirá la tarea intelectual y profesional** de los arquitectos, urbanistas, diseñadores y el resto de los profesionales que se ocupan de los espacios y lugares en los que se desarrolla nuestra vida diaria.

### **La información es poder en manos de la ciudadanía.**

Análisis del Caso de Diseño de Información Interactivo sobre el Plan de saneamiento de la Cuenca Matanza Riachuelo.

La disciplina que hoy se conoce como *information design* (ID) intenta responder preguntas en la búsqueda de facilitar la comprensión y la transferencia densa hacia sectores expertos y no expertos. El diseñador de información debe conocer los modos en que los lectores-usuarios acceden, usan y comprenden la Información que se les presenta organizada como estímulos de experiencias pero además deben indagar qué información adicional están necesitando y para qué. (creación de conocimiento).

Los diseñadores de información crean experiencias de conocimiento con información compleja que logran que sea fácilmente comprensible, a través de la selección, organización y presentación. Experiencias es todo lo que nos sucede que implica un cambio por eso ciertas experiencias son distintivas, investigables, reproducibles y DISEÑABLES. Existen muchos tipos de experiencias entre ellas podríamos mencionar: *producir, procesar, planificar, organizar, reorganizar, hacer, construir, preparar, planificar, clasificar, contempla, preguntar, archivar, almacenar, enviar, recibir, actualizar, aconsejar, ordenar, instruir, alertar, ejemplificar, comparar, moralizar, actuar, similar, hablar, decir, demostrar, convencer, jugar, consumir*, entre otras.

El caso de InfoDesign a desarrollar pertenece a la experiencia didáctica del año 2007 en la carrera de Diseño Gráfico de la FADU-UBA en la Cátedra Rico en el nivel 3 donde los estudiantes desarrollaron un proyecto de Diseño de información Interactivo sobre el Plan Integral de Saneamiento de la Cuenca Matanza-Riachuelo, con el objetivo de lograr mayor comprensión en la ciudadanía para la construcción de un espacio legítimo de participación y compromiso de todos los involucrados en la cuestión ambiental.

Los problemas ambientales condicionan la calidad de vida de las personas y se encuentran directamente relacionados con la dignidad y la justicia social. Es por esto que deben ser abordados desde una perspectiva integral que garantice el respeto de los derechos humanos. Se trata aquí de un problema que es mucho más complejo que el saneamiento de un curso de agua y que implica un proceso de degradación social y material de la población que vive y trabaja en la Cuenca Matanza Riachuelo, que es necesario resolver con una mirada de largo alcance.



El estado actual de la Cuenca Matanza – Riachuelo está determinado, en gran medida, por los altos niveles de contaminación de sus aguas, las inundaciones periódicas, el desarrollo urbano e industrial no planificado ni controlado y la falta de conciencia ambiental.

Ante la complejidad que reviste la situación de la Cuenca, el Plan de Saneamiento se basa en **4 nudos problemáticos** a partir de los cuales es posible definir las políticas y acciones.



**Institucional:** La compleja problemática ambiental de la Cuenca Matanza Riachuelo no es sólo un problema del estado de la contaminación actual, sino que responde en parte a un conflicto en materia institucional derivado de la inter-jurisdiccionalidad y la superposición de competencias, la diversidad de regulaciones existentes, la demora de las acciones precautorias y a la ausencia de un pensamiento integral de la Cuenca como unidad de gestión.

**Saneamiento:** El problema de la contaminación del Matanza Riachuelo es causado por el inadecuado tratamiento de las sustancias que se descargan al río, por los insuficientes controles de la contaminación en las fuentes puntuales y por la ausencia de una gestión integral en materia de residuos sólidos y de calidad del cuerpo de agua. En otras palabras, el problema comprende la falta de definición de criterios de uso y de calidad de los diferentes tramos de la Cuenca, a la hora de definir las obras de saneamiento y la infraestructura urbana. Tampoco se ha tenido en cuenta la

capacidad del cuerpo de agua de recepción de los efluentes. Los aspectos de saneamiento se refieren básicamente a obras de infraestructura relacionadas con el acceso universal a los servicios públicos de agua potable y cloacas, a la infraestructura de obras pluviales, con definición de los criterios de uso mencionados.

**Social:** Si bien es cierto que los problemas ambientales impactan en la sociedad en general, en la Cuenca viven más de dos millones de personas que sufren de manera desproporcionada los efectos de la degradación ambiental. Este sector de la población tiene los índices más elevados de pobreza y vulnerabilidad y menos posibilidades para mitigar los efectos nocivos de la contaminación. Esta formulación del problema a encarar delimita un camino a seguir en donde el factor social es el eje principal a abordar dentro de la búsqueda de soluciones, lo que obliga a proyectar acciones coordinadas entre los distintos Ministerios y niveles de gobierno.

**Ordenamiento ambiental del territorio:** La localización y el crecimiento anárquico de la población y las actividades productivas han generado áreas altamente degradadas en el ámbito de la Cuenca. Esto generó una sobrecarga sobre el curso hídrico que perdió su capacidad de resiliencia, deteriorando de manera creciente la calidad de vida de amplios sectores de la población. Por estas razones, la calidad ambiental y la dotación de servicios de infraestructura se han tornado inadecuadas para la vida y el desarrollo sostenible de las actividades económicas.

El proyecto de diseñar un micrositio de internet interactivo basado en conceptos de Diseño de Información, en base al Plan Integral de Saneamiento de la Cuenca Matanza Riachuelo de la Secretaría de Ambiente y Desarrollo Sustentable - Jefatura de Gabinete de Ministros, tiene como objetivo central revelar conocimientos hacia los ciudadanos afectados y hacia la que produce la contaminación. Hace unos años Richard Saul Wurman, autodefinido arquitecto de la información, realizó bajo el concepto “comprender la información es poder” un trabajo interdisciplinario basado en un estudio sobre preguntas que se denomina “Understanding USA”. Es desde este punto de partida que pensamos en lograr hacer más comprensible y accesible la estructura y la importancia de esta temática desde el aporte de la enseñanza e investigación en la universidad.

La responsabilidad, desde el ámbito público, es promover la movilización de las comunidades para el desarrollo y mejora de la calidad de vida. Sin duda alguna, para comenzar a revertir el profundo proceso de degradación ambiental y social existente en la Cuenca Matanza Riachuelo es fundamental, la toma de conciencia, la educación y la participación activa de todos los actores sociales involucrados en esta problemática.

Los proyectos definieron una audiencia/usuario modelo basado en el concepto de derechos políticos del acceso a la información, o sea en el ciudadano. Esto implica que se trabajó para diseñar un entorno para hacer accesible información compleja a usuarios no expertos en la temática. El desafío disciplinar como estudiantes de Diseño Gráfico que se acercaron a la problemática fue diseñar estrategias visuales informativas interactivas para cambiar la subjetividad construída de una sociedad, de un vecino que es más “cliente” que “ciudadano”. Para tomar una referencia internacional una de las prioridades fundamentales de la Comisión Europea consiste en garantizar a los ciudadanos europeos el acceso a la información necesaria sobre el medio ambiente. La divulgación de la información y una mayor participación de los ciudadanos en el proceso de toma de decisiones resultan fundamentales para la protección del medio ambiente. Sólo cuando los ciudadanos estén al tanto de lo que ocurre en el medio ambiente en el nivel local podrán desempeñar un papel activo en la elaboración de políticas que respondan a sus deseos y necesidades. Del mismo modo, la participación de los ciudadanos garantiza la aplicación correcta de las políticas medioambientales y el logro de los resultados deseados.

Partimos desde la convicción que se deben ofrecer nuevos medios de acceso al conocimiento, anticipación y respuesta a problemáticas específicas, y por eso proponemos acciones que tienen que ser efectivas en el corto plazo, con el objetivo de generar estímulos participativos de la ciudadanía para la toma de conductas responsables que impliquen construir proyectos políticos y sociales de una ciudad y un país justo y equitativo. La única posibilidad de políticas transformadoras en el mediano y largo plazo, es aportar conocimiento dejando instalada una nueva institucionalidad en la materia que pueda abordar el acceso y comprensión de la problemática de la contaminación a millones de personas, niños, adolescentes y adultos víctimas directas de un proceso de exclusión social y económico.

El aporte desde la cátedra (estudiantes y docentes) de esta Universidad Pública es el compromiso de que el diseño llegue con nuevos modelos de comprensión y estrategias socio-culturales a las necesidades de las mayorías del país.

Este es un lugar en general vacante que necesita del pensamiento y la práctica del diseño y en especial del Diseño de Información. Finalmente, esperamos aportar desde estos proyectos de investigación nuevas ideas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estos futuros diseñadores, hoy estudiantes.

### Dg. Esteban Javier Rico

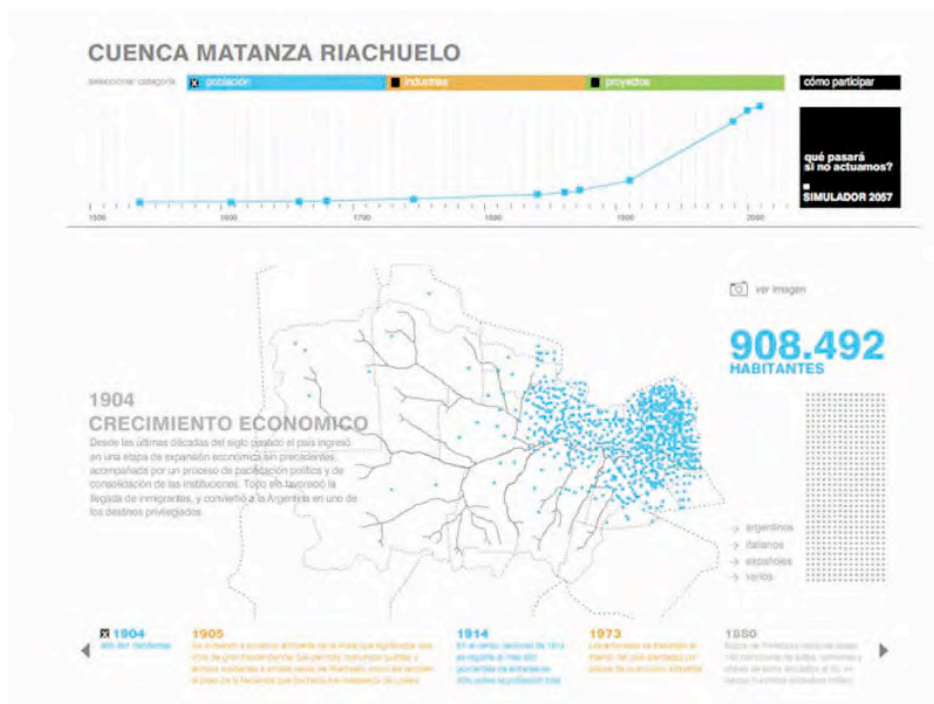
Profesor Titular Regular FADU. UBA.

Director de Investigación UBACyT Red InfoDesign. FADU. UBA

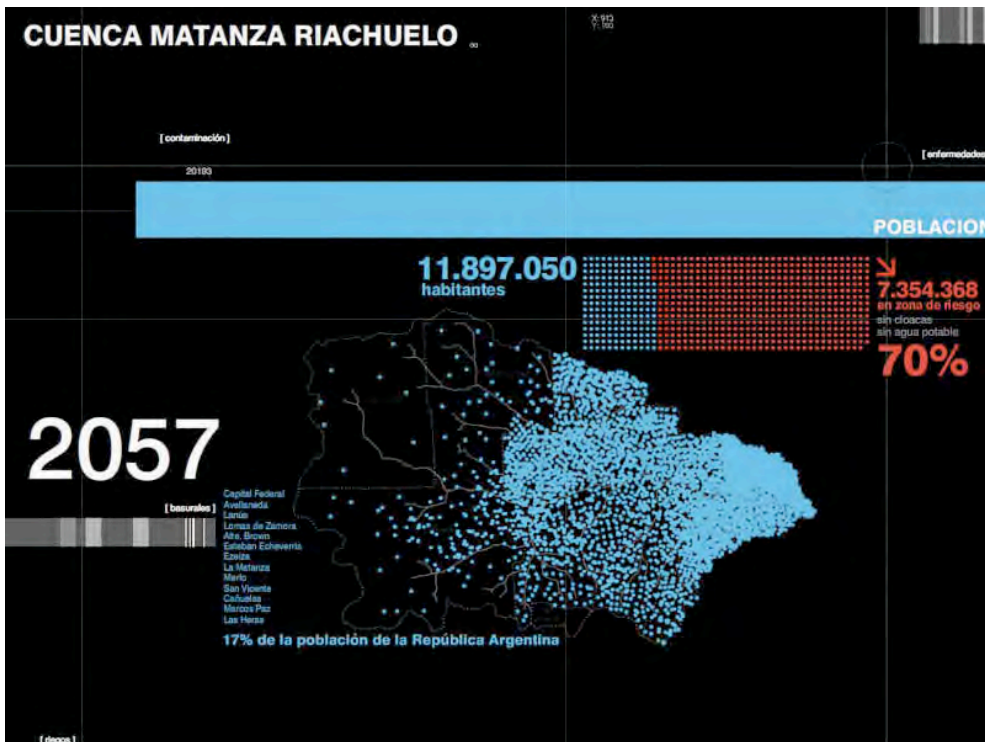
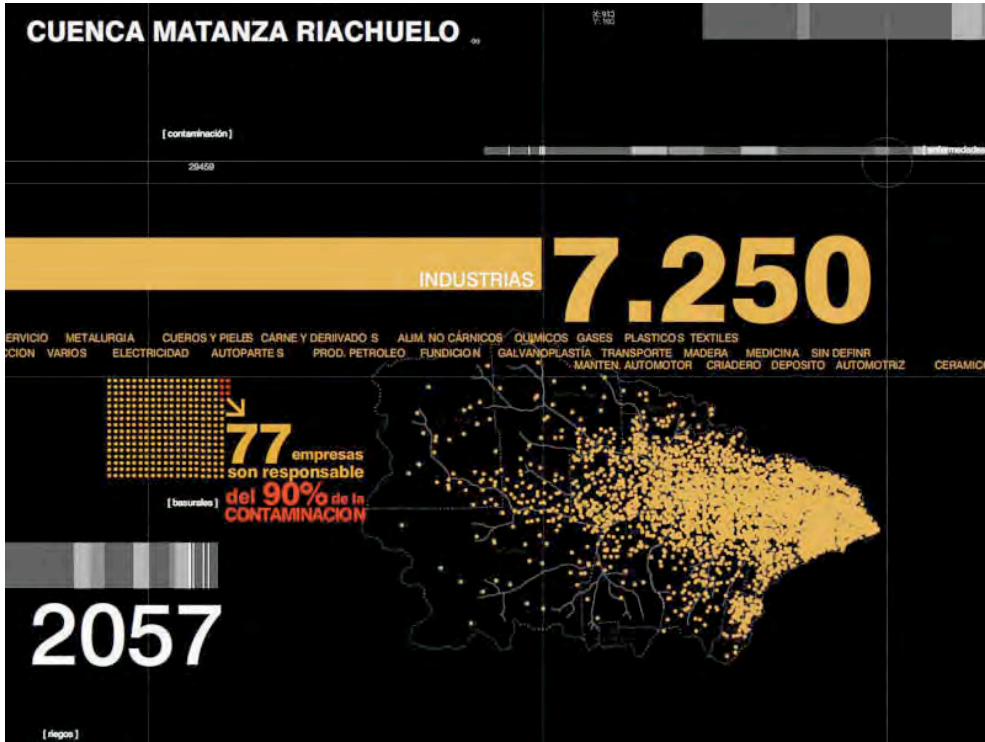
.....

### Imágenes de los Proyectos de Diseño de Información Interactivo.

Estudiantes: Cintia Gima y José Gramajo.









#### Bibliografía:

- BONSIEPE, Gui. *Del Objeto a la interfase. Mutaciones del Diseño*. (Buenos Aires: Infinito, 1999)
- BONSIEPE, Gui. 2000. *Una tecnología Cognoscitiva. De la producción de conocimientos hacia la presentación de conocimientos*. Conferencia presentada en el Symposium Ricerca+Design, Milano, en Mayo 2000. En <http://www.guibonsiepe.com>
- Documento de trabajo del 2º ENCUENTRO DE ORGANIZACIONES CON TRABAJO EN LA CUENCA EN EL MARCO DEL PLAN INTEGRAL CUENCA MATANZA RIACHUELO.
- FORD, Aníbal. Resto del Mundo. Nuevas Mediaciones de las agendas críticas internacionales. (Buenos Aires: Grupo Editorial Norma (Vital), 2005)
- LEDESMA, María. *El Diseño Gráfico, una voz pública. De la comunicación visual en la era del individualismo*. ( Buenos Aires: Argonauta, 2003)
- MITCHELL, William. *E-topía* (Barcelona: Gustavo Gili, 2001)
- PELTA, Raquel. *Diseñar Hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico*. (Barcelona: Paidós 2004)
- RICO, Esteban Javier y PINKUS, Nicolás. "Pedagogía de los aspectos tecnológicos y comunicacionales del *infodesign*. Experiencia de transferencia de investigación académica a cátedras de grado de la carrera de Diseño Gráfico". Ponencia presentada y publicada en las actas del X Congreso Iberoamericano de Gráfica Digital organizado por SIGRADI. Facultad de Arquitectura y Urbanismo. Santiago de Chile. Noviembre 2006.
- SHEDROFF, Nathan. Consulta en website personal en mayo de 2005: URL: <http://www.nathan.com>
- STC, Information Design. Consulta en website mayo de 2005: URL: <http://www.stc.org>
- WURMAN, Richard Saul. 1989. *Information Anxiety: What to do when Information Doesn't Tell You What You Need To Know* New York, (NY: Doubleday/Bantam.)
- 1997. *Information Architects* (New York: Watson-Guption, 1997).
- 1999. *Understanding. Information is power* (New York: TED, 1999).