fátima lázaro avendaño
diseño de la comunicación gráfica

"¿Qué es usabilidad? Algo que de pronto es tan claro y al mismo tiempo parece no serlo... es la propiedad de algo en cuanto a su utilización, esto dice todo y no quiere decir nada, aquello que uno utiliza, pero qué hago yo con eso...", son las palabras con las que inició el diseñador brasileño André Stolarski la conferencia *Cuatro usuarios y una u otra usabilidad*, en el XVIII Encuentro de Escuelas de Diseño Gráfico, en la cual propuso una discusión de cómo abordar el concepto en el diseño y dilucidar dónde está presente.

Mencionó que usabilidad es algo más allá de las interpretaciones comunes que le podemos dar. En todo proyecto existe una relación con el usuario aunque no siempre es de manera consciente, directa y positiva; esta relación tiene en su centro una cuestión de usabilidad, la cual está presente en todas las partes del concepto de diseño y que afirma hay cosas no resueltas.

Stolarski sugiere que el calentamiento global es producto del ingenio humano, pues todo lo que hacemos sobre la Tierra son proyectos; lo que puede causar prejuicios, muerte, infelicidad, pérdidas económicas: el fin del mundo, esto es un problema de diseño que ahora nos enfrenta a problemas de usabilidad y es precisamente donde podemos intervenir.

El diseño reúne casi todas las disciplinas, se trata entonces de adoptar una manera de actuar en el mundo, pues estamos tan alejados de lo que realmente importa hacer para garantizar la manutención del planeta, que deberíamos contribuir a que las condiciones de vida sean más dignas con nuestro trabajo.

Pero ante esta diversidad de problemas "¿cómo nos organizamos para hacer algo que realmente haga la diferencia?", es una primera cuestión y la segunda es la presión que existe del mercado para construir proyectos que te exigen seducir, ganar, competir, vender, destacar. Es muy fácil percibir que hay dos caminos o uno se vuelve hipócrita, pues se dice una cosa y se práctica otra, afirma el diseñador y responde con una idea de la artista Jenny Holzer: "Use lo que es dominante en una cultura para cambiarla rápidamente".

En el diseño tenemos los instrumentos, es fácil trabajar desde la periferia e inmediatamente del centro, "transformar las cosas, sin que signifique dejar de lado lo que tiene que ver con el mercado; podemos trabajar con él, sin él, por él o por otra cosa", indica Stolarski.

Ciertamente no se puede decir que usabilidad es eficacia funcional pues nos confunde, tiene todo que ver con el usuario, concepto inventado recientemente, el cual se produce en un momento en que la industria crea condiciones en que las personas dejan de serlo para convertirse en otra cosa dentro de un sistema.

...hay cosas simples que con un gesto de diseño se trasforman.

Stolarski explicó cómo organizar la idea de usuario que él mismo creó, y se trata de una clasificación sencilla: el *usuario universal*, que significa la reducción de alguien a la utilización de algo, es decir, no se piensa en alguien en específico, sino en una masa de gente en la cual todos son iguales, no hay diferencias; el segundo, el *usuario empírico*, es el que se investiga y se critica el uso que hace de algo, éste será el centro y la única cosa importante en el diseño; el *usuario transformador* será el subversivo de la comunicación, usuario extremadamente unilateral, encara a las figuras y al propio proyecto que no es algo acabado, será un transformador de ideas; y finalmente el *usuario identitario*, donde se tratará de juntar a un grupo y decir quienes son, otorgarles identidad.

Todos los usuarios están mezclados, comenta André Stolarski, los proyectos cambian, los usuarios se transforman, se empieza con uno y se convierte en otro, existe un diálogo muy fuerte; hay muchos proyectos en los que se usa el concepto de usabilidad, pero hay algunos en los que no existe conciencia de ello.

"Estamos cada vez más comprometidos con proyectar el planeta[...]hay cosas simples que con un gesto de diseño se transforman", es por ello que la transformación del concepto de usabilidad va a depender de la formación del propio diseñador.

Además de esta investigación teórica, presentó una demostración práctica de su trabajo de los últimos dos años dando una síntesis en cada caso y reiterando una vez más la importancia de la relación con el usuario.

Finalmente hubo una sola pregunta de Román Esqueda para el diseñador brasileño: ¿cuál es su metodología para detectar las necesidades del usuario y las fallas del diseño existente? A lo que respondió que trabaja con métodos y procesos, pero que en casi ninguno con investigación metodológica; más bien sería una "metodología totalmente empírica y no disciplinada" se trata de pensar todo el tiempo en lo que la persona requiere; concluyó diciendo una frase de Gilberto Gil: "El pueblo sabe lo que quiere, pero el pueblo también quiere lo que no sabe".

André Stolarski es autor de diversos proyectos en las áreas de diseño editorial, identidad visual y diseño ambiental entre los que destacan la señalización del Museo de Arte Moderno de Río de Janeiro y el diseño de identidad del grupo AGORA, además tradujo el libro *Elementos de estilo tipográfico*.

Con una excelente participación, un tema pertinente y un auditorio satisfecho, el diseñador brasileño terminó su conferencia en el XVIII Encuentro de Escuelas de Diseño Gráfico (Encuadre), cuyo tema central residió en la "usabilidad e interacción en el diseño gráfico" el pasado 27 de octubre, último día del encuentro que tuvo como sede la ciudad de Aguascalientes.

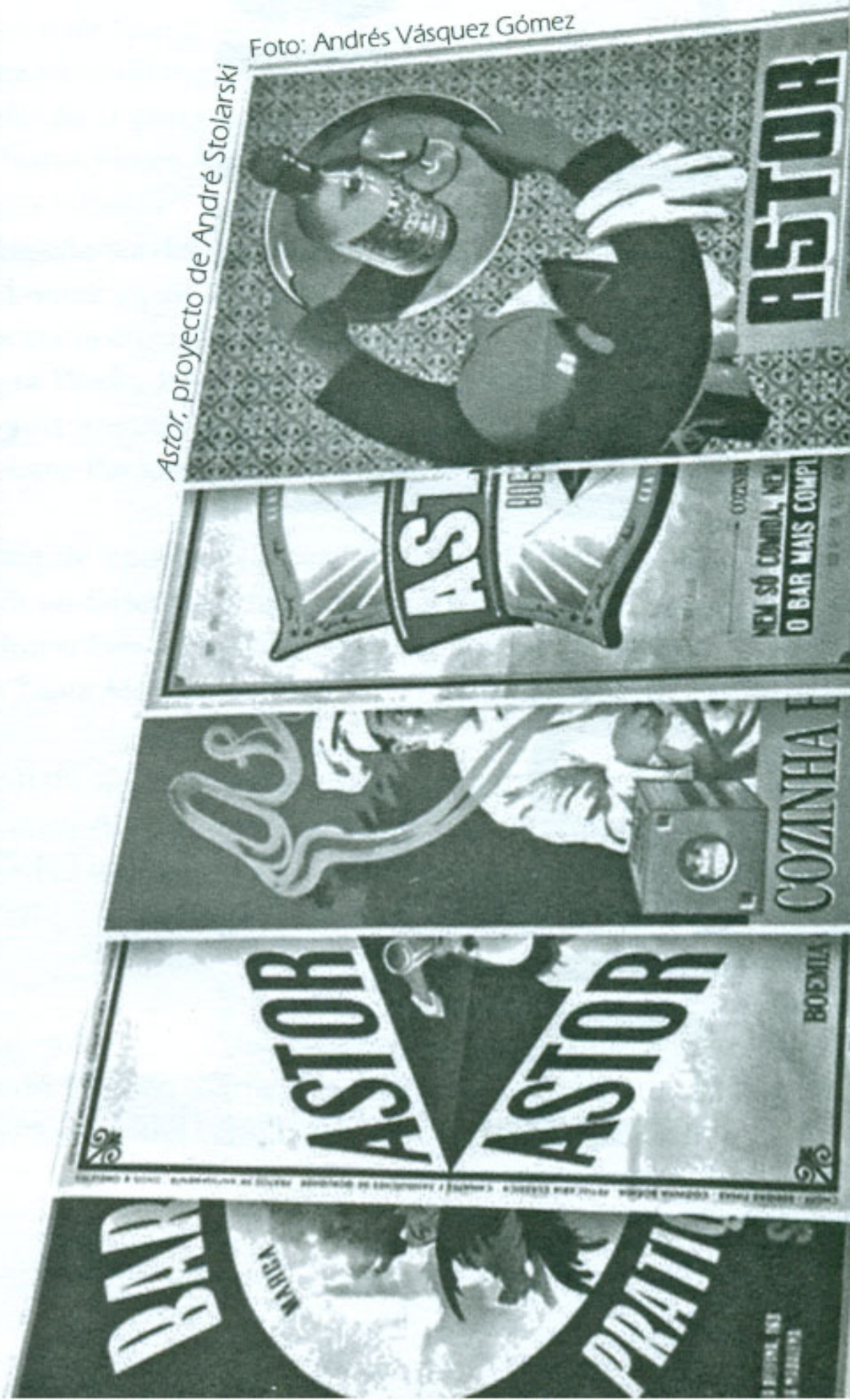

Foto: Andrés Vásquez Gómez

Astor, proyecto de André Stolarski