

# Informar para transformar



**Teresa Treviño**

**Profesora del Departamento de Arquitectura y Diseño,  
Universidad de Monterrey  
México**

## ***El que tiene la información tiene el poder.***

Esta frase se le ha atribuido a grandes pensadores y emprendedores, sin embargo haciendo a un lado su procedencia, lo cierto es que tener información, es una forma poderosa de invitarnos a la acción y por consecuencia al poder generar un cambio. Un cambio que, si asumimos es positivo, podría mejorar nuestro nivel de vida en muchos sentidos, ya sea conociendo nuestros derechos, mejorando nuestros hábitos alimenticios, convirtiéndonos en ciudadanos incluyentes dentro de una sociedad desigual entre muchas otras posibilidades.

Lo complejo no está en obtener información sobre cualquier tema y de forma instantánea ya que vivimos en un mundo “conectado”. El reto está en enfrentar la saturación de datos que pueden llegar a abrumarnos y por consecuencia a no poder asimilarlos para así, poder actuar.

Los nuevos métodos de comunicación han convertido a los usuarios en personas que exigen formas más dinámicas e interesantes de recibir y transmitir ideas y es el diseño de información con una mezcla de conceptos complejos planteados de una forma simple, valiéndose de una narrativa y visuales atractivos que en conjunto atrapan al observador. Es en este tiempo de exceso de datos, cuando el

diseñador de información cae como anillo al dedo para hacer accesible y atractivo aquello que sería complejo de entender en un formato tradicional. Kalle Lasn activista y director de la revista Adbusters comenta que “los diseñadores son para la era de la información lo que los ingenieros fueron para la era de vapor y los científicos para la era de la razón”. (Cranmer, Zappaterra 2004)

A pesar de que el diseño de información ha estado presente en nuestras vidas desde mucho tiempo atrás, tan atrás que podemos remontarnos a la era de las cavernas, es en esta “era de información” en la que se ha proliferado su práctica. Una gran variedad de estrategias de marca para productos o servicios se valen del diseño de información para convencer. Mediante la visualización de datos y la presentación detallada de conceptos tales como materiales, el método de fabricación, los beneficios directos, se le da a la estrategia de venta un valor agregado que mediante publicidad no sería factible lograr. Esto ha llevado a quien compra a sentir la satisfacción de que está tomando una decisión inteligente.

Y no solo en el ámbito comercial estamos expuestos a información diseñada. En un día promedio nos despertamos utilizando la alarma de nuestro teléfono móvil dotado de

múltiples aplicaciones y funciones como la de indicar la hora y notificar las actividades de ese día. Encendemos el televisor y mediante gráficas en movimiento, sabremos cual será la temperatura de toda la semana. Si somos curiosos, buscamos los ingredientes y en que cantidad se encuentran en nuestro desayuno. Transitamos por calles señalizadas que nos permiten llegar a nuestro destino y si acaso no supiéramos dónde está ese destino, tomaríamos un mapa ya sea impreso o digital que nos indique el camino. Trabajamos y estudiamos en ambientes llenos de información visual donde nos enfrentamos a íconos, mapas, tablas, formatos, libros. Encontramos información en lo que vestimos, en un elevador, en el automóvil, en el transporte público, en un baño. El diseño de información impacta nuestras vidas todos los días.

En muchos aspectos el impacto positivo del diseño de información es evidente, pero ¿tiene además el poder de transformar de fondo y con fines sociales o humanitarios a una sociedad? Los siguientes ejemplos son solo una muestra de sus las posibilidades.

#### ***Diseño de Información e Inclusión.***

Diseñada a finales de los sesenta, la imagen sintetizada de un humano sentado sobre una silla de ruedas, para muchos es la representación universal de la discapacidad. Lo que en realidad representa, no es a la persona, sino al espacio, indicando que éste, se ha habilitado para el acceso de personas que utilizan silla de ruedas. A esta imagen se le denomina Símbolo Internacional de Acceso, ISA por sus siglas en inglés.

En el año 2011, Sandra Hendren, diseñadora graduada de la Universidad de Harvard, y su compañero, el profesor Brian Glenney, rediseñaron el Símbolo Universal de Acceso. El argumento del rediseño se basó en que la imagen original presenta a un ser humano rígido, casi transformado en la silla misma, imagen que pareciera mecanizada, pero que principalmente refleja a un individuo pasivo y en muchos casos esa no es la realidad actual

de una persona con capacidades diferentes. Los fundadores de The Accesible Icon Project presentan una nueva imagen de alguien que refleja mas dinamismo, con empuje, siendo autosuficiente. (The Accesible Icon Project, 2013)

Comenzaron en la ciudad de Boston en Estados Unidos pegando calcomanías de la nueva imagen sobre señalamientos públicos ya establecidos. Defendiéndose de no estar cometiendo un acto ilegal sino una táctica como “arte de guerrilla”, el proyecto se ha propagado de tal forma que desde el verano del 2013 será implementado de forma oficial en toda la ciudad de Nueva York, en Estados Unidos.

Aceptado por muchos y criticado por otros, esta iniciativa ha despertado polémica con argumentos tales como el que no incluye a todos los usuarios con otras necesidades diferentes. Además, ha sido cuestionado el gasto innecesario que implicará el cambio de algunas señales que aún están en perfectas condiciones. Definitivamente no es solo el símbolo el que puede llegar a lograr el cambio social que se necesita, pero como menciona Hendren en una entrevista realizada en julio de 2013 para la cadena National Public Radio “un ícono, una imagen, un símbolo, pueden ser una poderosa semilla para esfuerzos futuros”. (NPR Staff, 2013)

Quizá este proyecto tenga la única misión de convertirse en detonador de un debate que vaya preparando a la sociedad para cambios mayores y urgentes en cuestiones de integración y equidad social.

#### ***Diseño de Información y Salud.***

Pudiéramos tener mejores estadísticas en cuanto a salud se refiere si estuviéramos mas dispuestos a conocer mejor nuestro cuerpo y todo aquello que consumimos. La salud y los alimentos son campo muy fértil para el diseño de información. En cuanto al cuerpo humano, crecimos viendo gráficas de cómo funciona el cuerpo humano y todos sus sistemas. Muchos

recordamos el diagrama del ojo humano y los cortes de cada una de las partes de las que se compone. Si pensamos en los alimentos que consumimos a diario, en la mayoría que están empacados comercialmente encontramos la tabla nutrimental. Esta tiene como origen la lucha por los derechos del consumidor a estar informado de lo contenido en sus alimentos. La lucha se logró en el año de 1992 y posteriormente la tabla nutrimental se propagó a otros países convirtiendo su uso en un requisito para comercialización.

Otra representación relacionada con la alimentación es la pirámide alimenticia. Diseñada por el departamento de agricultura de los Estados Unidos, en ésta se indican de forma visual las porciones de alimentos por categoría que se requieren para una alimentación balanceada. Debido a su popularidad, traspasó fronteras y llegó a otros países, sin embargo por la propia cultura y alimentación se ha adaptado a la realidad local asegurando así un mejor uso de parte de los pobladores. En el caso de México y basada en la Norma Oficial de Mexicana para la promoción y educación para la salud, expertos en salud, desarrollaron el concepto del Plato del Bien Comer. Esta gráfica distribuye los alimentos de una forma más cercana a la realidad del país. (Departamento de Salud Pública 2010)

Al igual que entendemos que un ícono no puede por sí solo cambiar a la sociedad tampoco lo podrá lograr una tabla nutrimental, y lo cierto es que hay un camino muy largo por recorrer en materia de diseño de información para la salud. El diseñador en conjunto con un grupo multidisciplinario deben trabajar en encontrar mejores formas de informar sobre todo a niños y jóvenes sobre los riesgos de salud que provoca el no comer de forma adecuada y así efectuar en la sociedad un cambio que impacte directamente a las estadísticas de salud.

### ***El Diseño de Información y las visitas al museo.***

Visitar un museo es generalmente un acto voluntario. Ahí encontramos cultura, arte,

recreación. Cualquiera que sea la clasificación del museo, somos mejores personas al concluir una visita de este tipo. Hay una tendencia a creer que un museo principalmente alberga manifestaciones de arte, sin embargo la oferta de museos en la actualidad abarca temas como la ciencia, historia, historia natural, arqueología y los cada vez más comunes, museos monográficos.

El concepto de museo ha cambiado y la mayoría se han sumado a una forma más dinámica de operar. En lugar de sólo ser visitados, el museo sale de sus instalaciones y se acerca más a la gente. Sale a las calles, a los parques, se apoya de vehículos móviles con el fin de visitar escuelas y hacer recorridos.

Al concepto de colecciones permanentes se le ha sumado el de exhibiciones temporales, inclusive de un día para hacerlas más accesibles al público en general. Sus funciones se han diversificado mediante el desarrollo de nuevos productos tales como cursos, diplomados, presentaciones de libros, entre otros. Un valor que va en crecimiento es el de convertirse en motores didácticos de la sociedad al recibir a escuelas de niños y jóvenes creando una forma distinta de concebir el aula y el aprendizaje.

El diseño de información que se puede ver en un museo cubre la mayoría de las áreas de esta práctica. La variedad en formas incluye textos explicativos, mapas, líneas del tiempo, íconos que identifiquen secciones, diagramas, mapas y los medios van de lo impreso en papel, el uso de los espacios tridimensionales, imágenes proyectadas, medios interactivos entre otros. Visitar un museo da, de forma integral, la experiencia de aprender mediante información graficada de una forma vivencial.

En los años recientes se ha incrementado el número de museos temáticos que enfocan sus esfuerzos a un “gran” tema. Cuando ese gran tema se refiere a cuestiones sociales, el poder de transformar la vida de un visitante es incalculable. Dos temas predominantes en los últimos años son la tolerancia y artefactos de



tortura. Para muchos este tipo de información pudiera ser incómoda y provocar desagrado.

En su visita se enfrenta a realidades que quisiera nunca hubieran existido. En el recién inaugurado museo de Memoria y Tolerancia en la Ciudad de México, el diseño de información cumple una de las más fuertes tareas del museo: Informar para transformar aquellos visitantes que recibe diariamente para que sean ellos con un pensamiento nuevo quienes no permitan que ningún tipo de discriminación se dé en la sociedad a la que van a regresar saliendo de su visita.

La forma en la que la información está presentada, instruye a quien la observa. Tiene un alto nivel de recordación y provoca que muchos de los visitantes concluyan su visita habiendo sido transformados entendiendo

las consecuencias de aquellos actos que causaron tanto mal en la sociedad. Informar para transformar no es una tarea fácil. Las destrezas que se necesitan como diseñador pueden incluir mas de una disciplina. Además, la mayoría de las veces habrá que trabajar en conjunto con un equipo multidisciplinario que le dé una visión holística al material que se presente. Siendo ésta solo la mitad del camino, es el usuario quien con voluntad deberá convertir toda la información presentada en conocimiento que lo lleve a acciones que transformen su conducta. Es en este momento cuando un cambio se habrá dado. Es aquí donde el diseñador deberá entender las limitaciones de sus funciones y permitir al usuario hacer la parte que le corresponde. Sin embargo es mediante el diseño de información donde las posibilidades de ese cambio son muy altas.