

# La web de papel

---

Por Sebastián Vivarelli

## Apuntes sobre la relación entre el diseño, el papel y lo digital.

«El proyecto de interfaces para programas de computación constituye un nuevo campo del diseño. Un área híbrida, donde los límites entre diseño gráfico e industrial se diluyen».

Gui Bonsiepe, «Del objeto a la interfase».<sup>1</sup>

En el inicio fueron los libros. Algunos de ellos, tanto por forma como por contenido, adelantaron la lógica de internet. Hansel y Gretel (1812), famoso cuento de los hermanos Grimm, traza una conexión con la web cuando Hansel marca un camino —dejando trozos de pan— para recordar la ruta de regreso; hoy se llama «*breadcrumbs*» (migas de pan), a la zona de la interfaz que indica al usuario su ruta de ubicación en el *site*.

Rayuela (1963), novela de Julio Cortázar, propone leer sus capítulos de dos maneras: a la lectura tradicional, siguiendo el orden de las páginas, se agrega otra en la que el lector puede saltar y alternar entre capítulos. Llevada al entorno digital, esa idea anticipa el acto de saltar entre contenidos mediante los hipervínculos.

### Papel blanco

Las —cada vez mayores— posibilidades expresivas que soportan los navegadores, acercan el diseño de páginas web a las publicaciones impresas, generando un soporte híbrido. El sitio The Grid System<sup>2</sup> —que en su portada cita a Josef Müller-Brockmann y ofrece la descarga de grillas predefinidas (HTML+CSS)—, recuerda la importancia del uso de las mismas como organizadoras de contenidos. Ese control del espacio que ya es posible, sumado al desarrollo del html5<sup>3</sup> y de la web semántica, brinda al diseñador herramientas para pensar y proyectar, no solo el aspecto visual de un sitio web (su *look & feel*), sino también su código de programación HTML, que deberá dar cuenta —respetando estructuras lógicas de etiquetas<sup>4</sup> y microdata<sup>5</sup>— del significado del contenido para un mejor posicionamiento en motores de búsqueda. El lápiz y el papel por lo tanto, vuelven a ser elementos importantes al diagramar la estructura integral de un sitio.

### Papel digital

Lejos quedaron los tiempos en los que la selección tipográfica para web se limitaba a «Arial», «Verdana», «Georgia» o «Trebuchet». Si bien estas familias se siguen utilizando ya que

garantizan buena legibilidad, la proliferación de nuevas fuentes (para ser embebidas en el código HTML), sumado a las posibilidades del lenguaje CSS<sup>6</sup>, desafían la sensibilidad y las posibilidades de ajuste tipográfico del diseñador, algo que era más propio del diseño editorial sobre papel. La gran variedad y calidad de fuentes ofrecidas en sitios como Font Squirrel<sup>7</sup> y Google Webfonts<sup>8</sup> —uno de los principales proveedores— acercan el soporte digital a las ediciones impresas. Ajustes de variables, interlineados y maridajes tipográficos y uso de retículas, son algunas de las capacidades que el diseñador deberá ir perfeccionando en forma constante.

## **Papel plegable**

Con la llegada de las pantallas táctiles, la dimensión de zonas activas dejó de tener como única referencia al puntero del mouse (de un pixel). La usabilidad deberá estar reformulada en base al tamaño del dedo del usuario (50 pixeles aproximadamente), razón por la cual la estructura de la interfaz deberá proyectarse en base a estas nuevas definiciones. La gran variedad de dispositivos disponibles en el mercado (teléfonos móviles, tabletas, lectores de libros electrónicos, smart TV), determinan que, desde su génesis, la arquitectura web deba pensarse como adaptable a diversas resoluciones<sup>9</sup> (un rango que podría delimitarse a grandes rasgos entre 320 x 480 pixeles y 1024 x 768 pixeles) y a modos de pantalla horizontales y verticales. Las denominadas «interfaces líquidas», exigen replantear la presentación de la información y la usabilidad en base a cada tamaño de pantalla —lo que se denomina *responsive design*—. Al trabajar con imágenes, deberá tenerse en cuenta la relación entre peso y velocidad de transferencias de datos, que difiere notoriamente entre cada aparato. En caso de no disponer del dispositivo para probar el funcionamiento de la aplicación (situación ideal) existe gran variedad de simuladores<sup>10</sup> que reproducen con gran fidelidad situaciones reales.

El diseñador web —término quizás obsoleto— es hoy un profesional híbrido que se define constantemente entre el entorno gráfico y digital. A los conocimientos sobre gráfica, programación, tecnología y usabilidad, deberá agregar capacidad de adaptación y versatilidad, ya que el contexto en el que se desenvuelve está en permanente transformación.

Publicado el 24/05/2012

- 
1. «Del objeto a la interfase». Mutaciones del diseño. Gui Bonsiepe, Ediciones Infinito, 1999.
  2. Ver [thegridsystem.org](http://thegridsystem.org)
  3. Ver [HTML5](#) en Wikipedia
  4. Ver [referencia HTML5](#) en el sitio del consorcio W3

5. Ver [información sobre microdata](#) en el sitio del consorcio W3
6. Ver [css3.info](#)
7. Ver [fontquirrel.com](#)
8. Ver [Google Webfonts](#)
9. Ver [resizemybrowser.com](#)
10. Ver [página de simuladores](#) de Blackberry

**FOROALFA**

ISSN 1851-5606  
<https://foroalfa.org/articulos/la-web-de-papel>

---

