O design de um pictograma

Por Yves Zimmermann

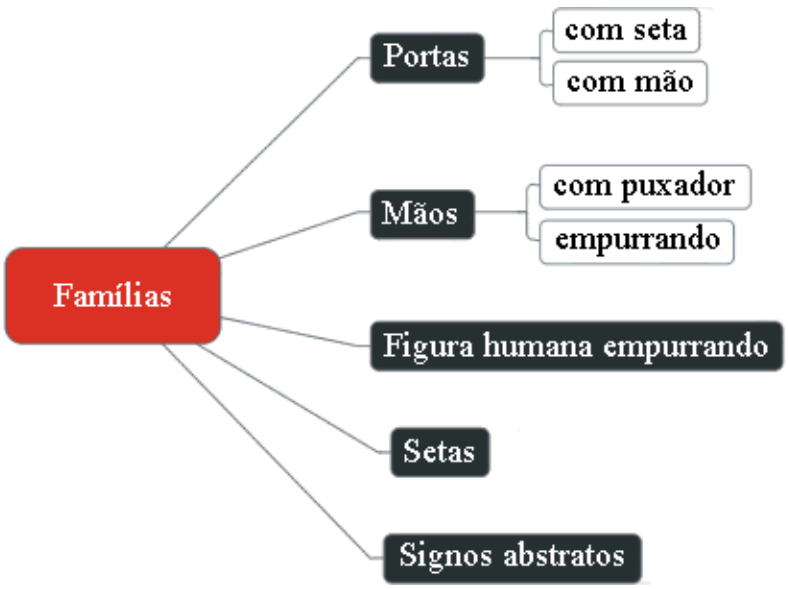
Uma colaboração internacional de designers para fazer o design de um novo e necessário pictograma.

Há uns anos atrás, o meu amigo *designer* industrial André Ricard e eu reunimo-nos para discutir assuntos relativos à profissão. Num desses encontros, disse-me que tinha visto que no conjunto de pictogramas existentes faltava um: o que indicava se para se abrir uma porta se tinha de empurrá-la ou puxá-la. Surpreendeu-me que fosse um *designer* industrial quem o descobrira dado que desenhar pictogramas é um tema que pertence ao âmbito do *design* gráfico.

Comentámos que seria interessante que o seu *design* não fosse obra de um *designer* em concreto, mas sim que resultasse de uma colaboração da comunidade internacional dos *designers* gráficos. Assim, com a colaboração da ONG *Design for the World*, pusémo-nos em contacto com as associações de *designers* gráficos de muitos países, pedindo para que os seus sócios colaborassem com ideias, esboços, maquetes para resolver este pictograma.

Uma vez recebidas as propostas – 105 no total –, pusémo-nos em contacto com um colega *designer* que ensina na escola de design *Elisava* em Barcelona, pedindo-lhe ajuda para ordenar todas as propostas recebidas. Ele incumbiu quatro estudantes de as ordenarem de acordo com a sua parecença conceptual em várias «famílias» de pictogramas.

As «famílias» de signos obtidas são as seguintes:



Alguns dos signos obtidos, que resumem as diferentes famílias.

Uma vez estabelecidas as ditas famílias, os estudantes colaboradores sintetizaram o conjunto de propostas de cada família num único pictograma.

Ora bem, como em muitos outros casos, é necessário investigar o «âmbito de signos» no qual se tem de inserir um determinado projecto de *design* gráfico. Neste sentido, o sistema de pictogramas do AIGA[1], assim como o sistema de pictogramas projectado por Otl Aicher[2] para os Jogos Olímpicos de Munique em 1972, entre outros, constituem o dito «âmbito», o qual mostra características visuais muito específicas que indicam a natureza básica de como se representa um pictograma e de que forma se transmite o seu conteúdo.

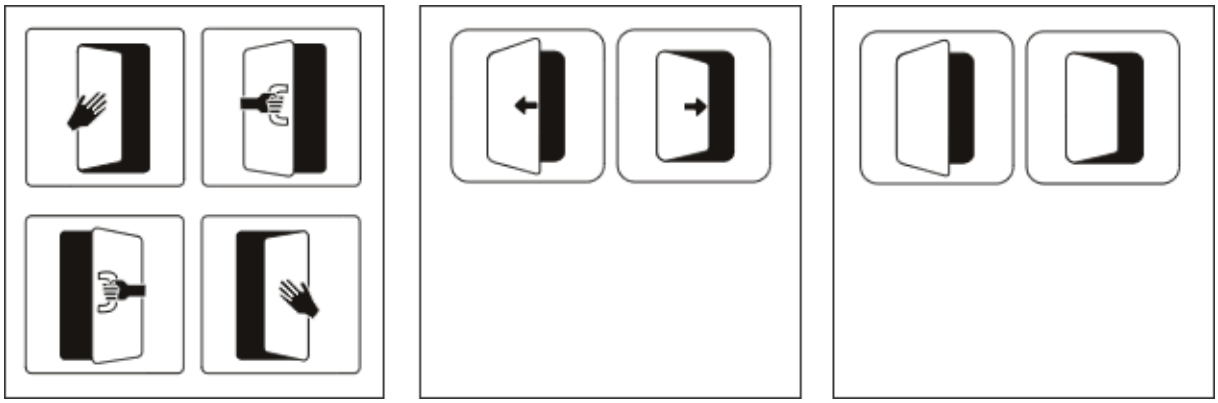
O sistema de pictogramas do AIGA

1. Começando pelo próprio nome: *picto*, do latim, significa imagem, *picture* em inglês, e *gramma*, do grego, significa palavra; assim, pictograma significa imagem-palavra, ou seja, um significado pode ser expresso numa única palavra.
2. Todos os pictogramas explicam-se por si mesmos, não necessitam de ser acompanhados por palavras para a sua compreensão nem necessitam de ser interpretados para a sua compreensão como, por exemplo, no caso de um símbolo.
3. As formas dos pictogramas são extremamente sintetizadas e reduzidas à sua expressão mais básica para serem imediatamente compreensíveis em qualquer contexto linguístico ou cultural.

Por exemplo: os pictogramas de «homem» ou «mulher» explicam este significado de extrema síntese. Nenhum deles indica qualquer característica pessoal das pessoas representadas, se é jovem ou idoso, bonito ou feio, se é de raça branca ou negra, casado ou não; não informa mais do que representa o pictograma: «homem»-«mulher».

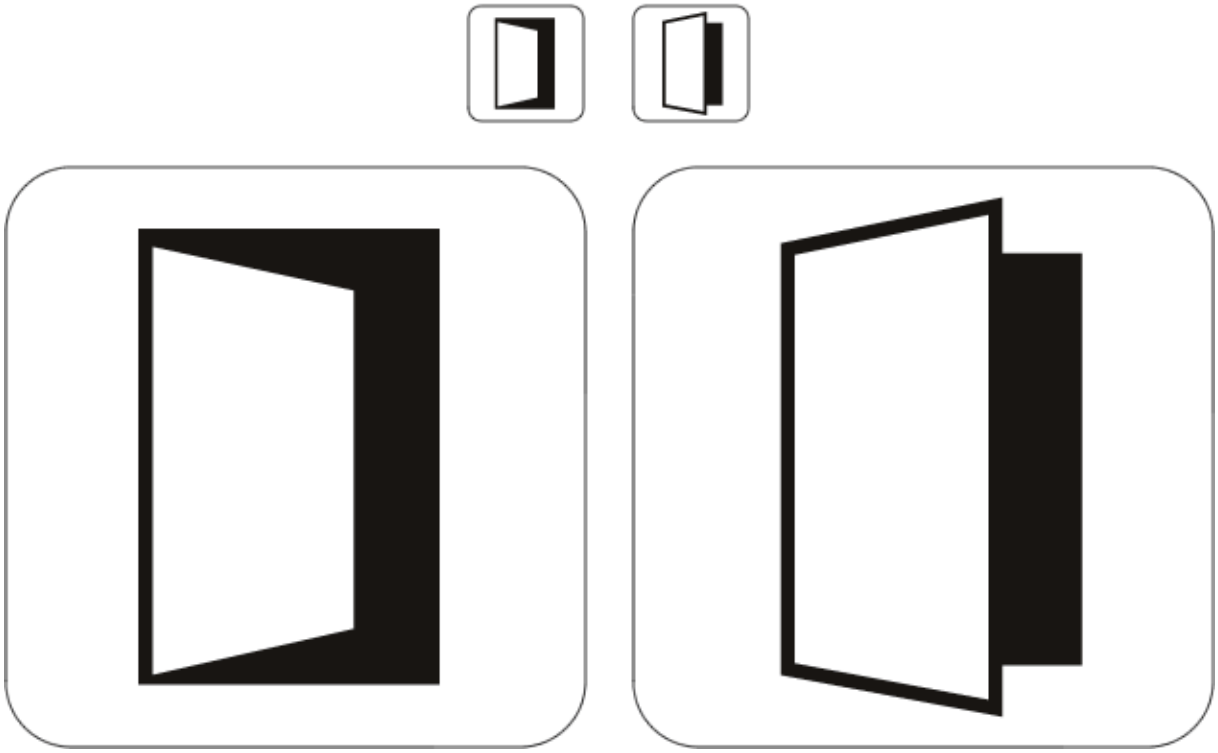
Dadas as características básicas que definem a «linguagem visual» dos pictogramas, as propostas ou «famílias» de signo de empurrar-puxar que não se adecuam a esta «linguagem visual», foram eliminadas, tais como as sob a denominação «abstractas» ou «símbolos». Parece, portanto, óbvio que o novo pictograma de «empurrar-puxar» deveria seguir este carácter de extrema síntese com a finalidade de ser imediatamente compreensível e também poder ser integrado na família dos pictogramas existentes, tais como os mencionados do

AIGA que se mostra acima.



Ora bem, tendo em consideração a reflexão precedente, as três soluções definitivas que foram desenvolvidas através das sínteses das diferentes propostas contidas em cada «família», parecem indicar que quando há uma representação de uma porta empurrada ou puxada, não há necessidade de informações adicionais, tais como o acto de uma mão que empurra ou puxa uma porta, funções já representadas visualmente pela porta empurrada ou puxada.

A intenção era registar os pictogramas definitivos a nível mundial de maneira a que ninguém se pudesse apropriar deles. No entanto, depois de ter pedido conselho a uma empresa de patentes, parece que a imagem da porta empurrada e puxada não pode ser registada. Isto não impede que a partir de agora estes pictogramas possam ser utilizados por quem quer que seja e assim formar parte das famílias de pictogramas existentes. Para promover a sua difusão envolveremos as associações internacionais de design para que nos ajudem neste propósito.



Pictogramas definitivos para «empurre» e «puxe».

Publicado em 30/05/2012

1. *The American Institute of Graphic Arts,* Nueva York (1981).
2. Otl Aicher, *Sistema de signos en la comunicación visual,* Gustavo Gili.

FOROALFA
ISSN 1851-5606
https://foroalfa.org/pt/artigos/o-design-de-um-pictograma