

El diseño de un pictograma

Por Yves Zimmermann

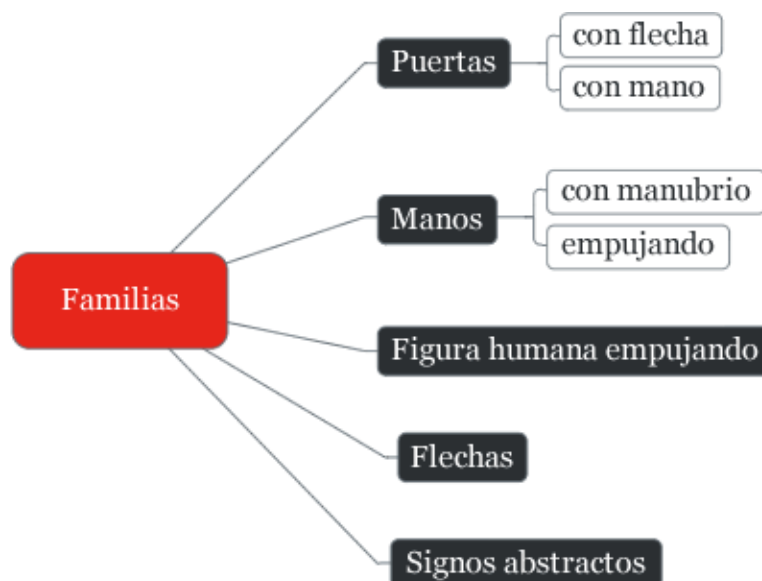
Una colaboración internacional de diseñadores para el diseño de un nuevo y muy necesario pictograma.

Desde hace unos años, mi amigo el diseñador industrial [André Ricard](#) y yo nos solemos reunir para discutir asuntos relativos a la profesión. En uno de estos encuentros me comentó que había visto que en el conjunto de los pictogramas existentes faltaba uno: el que indica si para abrir una puerta hay que empujarla o estirarla. Me sorprendió que fuera un diseñador industrial quien lo descubriera ya que diseñar pictogramas es un tema que pertenece claramente al ámbito del diseño gráfico.

Comentamos que sería interesante que su diseño no fuera obra de un diseñador concreto, sino que resultara de una colaboración de la comunidad internacional de los diseñadores gráficos. Así que, con la colaboración de la ONG *Design for the World*, nos pusimos en contacto con las asociaciones de diseñadores gráficos de muchos países, pidiéndoles que sus socios colaboraran con ideas, esbozos, maquetas para resolver este pictograma.

Una vez recibidas las propuestas —105 en total—, nos pusimos en contacto con un colega diseñador que enseña en la escuela de diseño Elisava en Barcelona, pidiéndole ayuda para ordenar todas las propuestas recibidas. Él designó a cuatro estudiantes para que las ordenaron por su parecido conceptual en varias «familias» de pictogramas.

Las «familias» de signos obtenidas son las siguientes:





Algunos de los signos obtenidos, que resumen las distintas familias.

Una vez establecidas dichas familias, los estudiantes colaboradores sintetizaron el conjunto de propuestas de cada familia a un único pictograma.

Ahora bien, como en muchos otros casos es necesario de investigar el «ámbito de signos» en el cual ha de insertarse un determinado proyecto de diseño gráfico. En este sentido, el sistema de pictogramas del AIGA¹, así como el sistema de pictogramas diseñado por Otl Aicher² para los juegos olímpicos de Munich en 1972, como también otros, constituyen dicho «ámbito», el cual muestra muy específicas características visuales que indican la naturaleza básica de cómo se representa un pictograma y en qué forma se transmite su contenido.

El sistema de pictogramas del AIGA

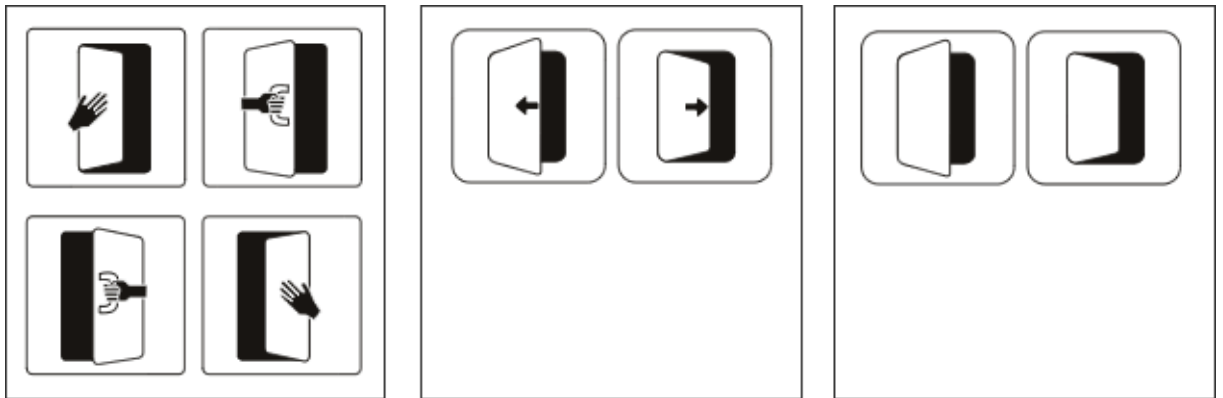


1. Empezando por el nombre mismo: *picto*, del latín, significa imagen, *picture* en inglés, y *gramma*, del griego, significa palabra; así, pictograma viene a significar imagen-palabra, o sea, un significado que puede ser expresado en una única palabra.
2. Todos los pictogramas se explican por sí mismos, no necesitan ir acompañados por palabras para su comprensión ni tampoco necesitan ser interpretados para su comprensión como, por ejemplo, en el caso de un símbolo.
3. Las formas de los pictogramas son extremadamente sintetizadas y reducidas a su expresión más básica para ser inmediatamente comprensibles en cualquier contexto lingüístico o cultural.

Por ejemplo: los pictogramas de «hombre» o «mujer» explican este significado de extrema síntesis. Ninguno de ellos indica rasgo personal alguno de las personas representadas, si es joven o viejo, guapo o feo, si es de raza blanca o negra, casado o no; no informa de nada excepto lo que representa el pictograma: «hombre»-«mujer».

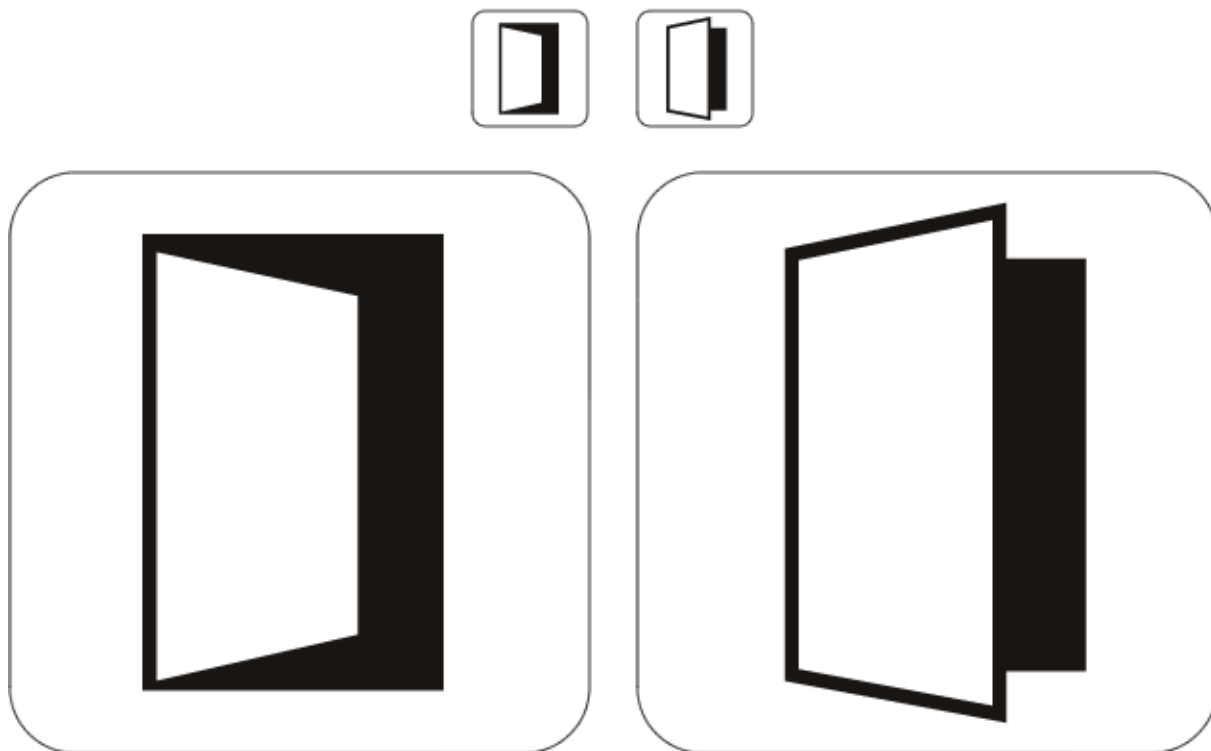
Dadas estas características básicas que definen el «lenguaje visual» de los pictogramas, aquellas propuestas o «familias» de signos de empujar-estirar que no concuerdan con este específico «lenguaje visual», han sido eliminadas, tales como aquellas bajo la denominación «abstractos» o «símbolos». Parece, por tanto, obvio que el nuevo pictograma de «empujar-

estirar» debería seguir este carácter de extrema síntesis con el fin de ser inmediatamente comprensible y, también, de poder ser integrado en la familia de los pictogramas existentes, tales como los mencionados del AIGA que se muestra más arriba.



Ahora bien, tomando en consideración la reflexión precedente, las tres soluciones definitivas que han sido desarrolladas mediante las síntesis de las diferentes propuestas contenidas en cada «familia», parecen indicar que cuando hay una representación de una puerta empujada o estirada, no hay necesidad de informaciones adicionales, tales como el acto de una mano que empuja o estira una puerta, funciones ya representados visualmente por la puerta empujada o estirada.

La intención era de registrar los pictogramas definitivos a nivel mundial con el fin de que nadie pudiera apropiárselos. Sin embargo, después de haber pedido consejo a una oficina de patentes parece ser que la imagen de una puerta empujada y estirada no puede ser registrada. Esto no impide que a partir de ahora estos pictogramas puedan ser utilizados por cualquiera y así formar parte de las familias de pictogramas existentes. Para promover su difusión implicaremos a las asociaciones internacionales de diseño para que nos ayuden en este propósito.



Pictogramas definitivos para «empuje» y «hale».

Publicado el 27/01/2010

-
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/articulos/el-diseno-de-un-pictograma>

