

## 1. Introducció

Els **pictogrames** són **símbols** que permeten una **comunicació** de caràcter **universal**.

Els pictogrames són símbols gràfics que expressen una idea molt concreta mitjançant imatges esquemàtiques d'objectes. Els pictogrames són molt utilitzant per a la senyalització. Per al seu disseny es sintetitzen les formes més característiques dels referents que es representen perquè siguin visualment clares i el missatge sigui entenedor i ràpid de comprendre.

Normalment es prescindeix de text o d'altres caràcters i s'utilitza la combinació de dos colors, un que fa de fons i l'altra de figura. Els pictogrames no es solen dissenyar individualment sinó que es dissenyen diferents pictogrames que conformaran un sistema de senyalització. Aquests pictogrames tindran unes mateixes característiques formals i els traçats gràfics s'hauran realitzat seguint els mateixos paràmetres. [m planellas]



## 2. Inicis

Podem trobar els inicis del desenvolupament de la imatge objectual moderna en els catàlegs dels grans magatzems de finals del segle XIX i inicis del segle XX.

## Otto Neurath.

El 1914 es publicà el primer exemple d'imatge objectual en un llibre de Willard Briton sobre Mètodes gràfics. La primera temptativa de crear un sistema de signes gràfics la portà a terme el Dr. Otto Neurath (1882-1945) a l'any 1920 amb motiu d'una exposició sobre construcció d'habitatges a Viena.

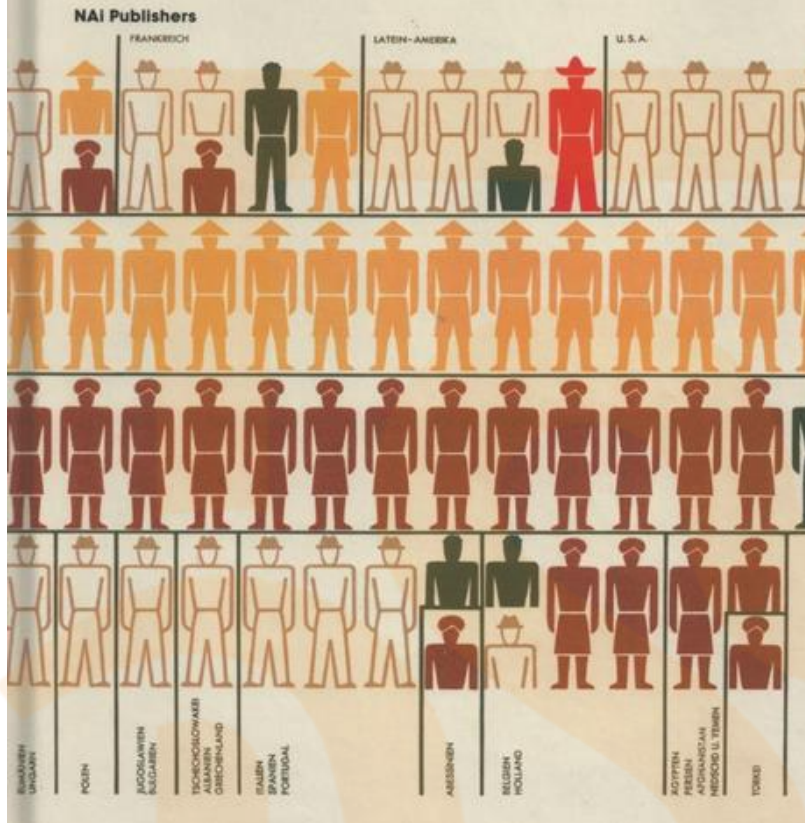
Neurath estava convençut de poder crear un 'idioma gràfic' internacional que ell mateix, més tard 1936, anomenaria ISOTYPE (International System of Typographic Picture Education). D'altres grafistes s'interessaren per aquesta idea i per desenvolupar-la.

Es creia que un pictograma era una imatge que havia de ser comprensible amb només tres mirades. En la primera s'havien de percebre les propietats més importants d'un objecte, la segona les menys importants i la tercera els detalls addicionals. Un pictograma havia de suprimir tots els detalls i variacions supèrflues. Dia el mateix Neurath 'S'està creant una nova escriptura jeroglífica, es dissenyen signes, com més senzills millor.' [m planellas]

# Otto Neurath

The Language of the Global Polis

Nader Vossoughian





## 2. Inicis

### 2.1. Grans esdeveniments

Els esdeveniments de masses que s'esdevenen des de la Revolució Industrial, ja siguin exposicions universals, fires, competicions esportives o festivals internacionals, convertiran els pictogrames en un element important i facilitaran el seu desenvolupament en els sistemes de senyalització.

Persones de diferents idiomes es troben en un mateix espai i en unes mateixes activitats. En aquestes circumstàncies els pictogrames s'utilitzen per a tasques d'informació i orientació. És a partir de la segona meitat del segle XX que es comencen a dissenyar vertaders sistemes d'orientació unitaris per a aquests esdeveniments.

En l'Olimpíada de Tokio del 1964 els dissenyadors gràfics japonesos elaboraren per primera vegada el que podem anomenar pròpiament pictogrames. Aquests foren ampliat per a l'Exposició Internacional d'Osaka del 1970. A partir d'aquí els dissenyadors de l'Expo de Montreal 1967, dels Jocs Olímpics de Mèxic del 1968 i de Grenoble i finalment la de l'Olimpíada de Munic del 1972 es projectaren pictogrames per a definir un ampli sistema d'orientació pública.

[m planellas]



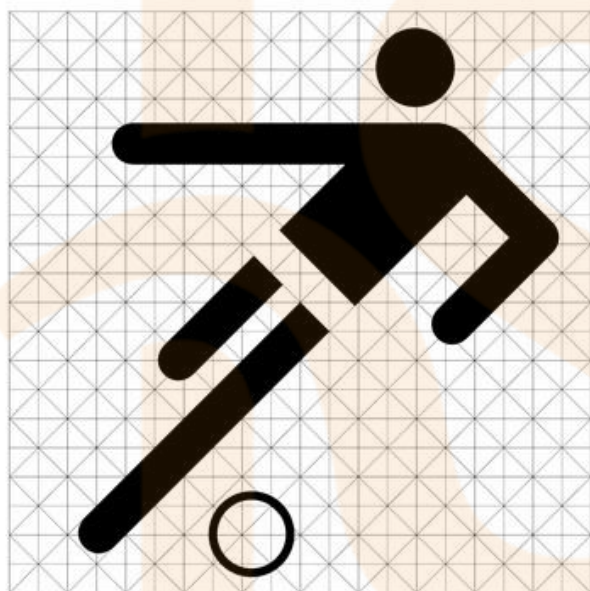
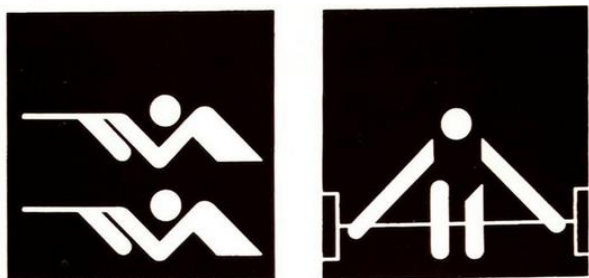
## 2. Inicis

### 2.2. Exemples de jocs olímpics

#### Otl Aicher, pictogrames dels jocs olímpics de Munic 1972 i Montreal 1976.

El dissenyador alemany Otl Aicher (1922) procurà crear una pictogrames molts senzills i depurats que fossin comprensibles per un públic internacional. L'objectiu professional d'aquest dissenyador ha estat crear una obra clara i racional que integri la imatge i la tipografia, sempre amb sobrietat i austeritat. Per a realitzar aquests pictogrames s'han emprat traçats geomètrics que permeten determinar la gruixària del pal de les figures, els espais intermitjos, les línies rectes i també la circumferències i les formes corbes amb què acaben les figures.





**Josep Maria Trias (Quod), pictogrames dels jocs olímpics de Barcelona'92.**

El barceloní Josep Maria Trias (1948) guanyà el concurs per a escollir la imatge definitiva dels pictogrames dels Jocs Olímpics de Barcelona. La gestualitat d'aquests pictogrames suposaren una novetat enfront del traçat geomètric tradicional, que des del projecte d'Otl Aicher era considerat encara el paradigma perfecte. El traçat gestual intervé com un elements expressiu en aquest pictogrames, accentuant el moviment de l'activitat que representen. Es juga amb l'espontaneïtat del gest i del traç a mà. [m planellas]

