

FORMA Y ESTILO. DISEÑO, USO Y APLICACIÓN CREATIVA DE PICTOGRAMAS EN UN PROYECTO DE MATERIAL DIDÁCTICO O DE APLICACIÓN LÚDICA (JUEGO)

E.D.G. Silva Guerrero Ariana Nayeli (1); M.A.V.I. Saldaña Hernández Juan Carlos (2)

1 Diseño Gráfico, Universidad de Guanajuato | Dirección de correo electrónico: ari_silv@hotmail.com

2 Diseño, División de Arquitectura, Arte y Diseño, Universidad de Guanajuato | Dirección de correo electrónico: jcsaldana40@gmail.com

Resumen

El presente trabajo es un estudio desde la disciplina del diseño gráfico, la comunicación y la semiótica empleando pictogramas como medio comunicacional no verbal, en sí mismo es una síntesis visual que funciona sin importar las barreras del lenguaje. Se abordan los usos de este recurso gráfico en lo cotidiano y particularmente en este proyecto de diseño de recetario de herbolaria.

.Abstract

This work is a study from the discipline of graphic design, communication and semiotics using pictograms as a communication medium nonverbal, itself is a visual synthesis that works regardless of language barriers. The project is about the uses of this graphic resource in everyday life and particularly in this design project of herbal recipes.

Palabras Clave

Gráfico; Herbolaria; Signo; Símbolo; Semiótica

INTRODUCCIÓN

La herbolaria mexicana explora el terreno de plantas endémicas y otras que se han sumado desde la conquista, es una tradición milenaria de antepasados prehispánicos y de pueblos indígenas que aún sobreviven en el país, donde tienen escasos recursos para viajar a la ciudad y atenderse con un médico debido a la lejanía y difícil acceso a sus poblaciones.

En este documento presento un trabajo de investigación bajo la formulación de algunos fundamentos de la percepción del diseño visual en el uso del signo señalético (pictograma) para la creación de un recetario de frutas, verduras y plantas, las cuales son reconocidas por sus propiedades curativas, éstas como una alternativa o complemento de tratamientos indicados por el médico. Se emplea el pictograma como un recurso que complementa y refuerza visualmente al lenguaje verbal. Es así que el texto y la imagen (lenguaje bi-medial) pretende facilitar la comprensión y el acceso a la información verbal y no verbal a través del diseño gráfico de un recetario útil para aquellas personas que se les dificulta asimilar medicamentos o simplemente prefieren medidas naturales para tratar algunos de sus padecimientos. Dicho recetario está pensado para utilizarse como una guía práctica de consulta individual o en tiendas naturistas.

La aportación del recetario incluye una recopilación escrita de conocimientos empíricos heredados de generación en generación por lo que siempre se recomienda consultar con su médico de cabecera. Por ejemplo: para evitar reacciones alérgicas u otras reacciones a ciertas sustancias naturales propias de cada hierba, fruta o verdura. El siguiente trabajo se realizó consultando fuentes informativas especializadas que el lector podrá consultar al final de ese trabajo.

El diseño y la comunicación

El diseño en el contexto de lo gráfico, se encarga de llevar a cabo múltiples procesos encaminados a realizar múltiples representaciones visuales destinadas de comunicación visuales destinadas a transmitir mensajes a grupos determinados de la sociedad (target) por lo que el diseño gráfico, a fin

de cuentas, es el objeto que se crea por la actividad de diseñar [1]

La persona que se encarga de diseñar (el diseñador gráfico) trabaja en conjunto con ramas de las ciencias humanísticas para crear estrategias que lo ayuden a resolver problemas de comunicación específicos. Aunque las ciencias humanísticas sean infravaloradas al estar en un ambiente enteramente dedicado a las ciencias puras, somos individuos enteramente sociales y las ciencias humanísticas existen para ayudarnos a relacionarnos con el entorno y engloban investigación y procesos, que, aunque no son totales son indispensables implícita o explícitamente en nuestra sociedad. El diseño gráfico es entonces multidisciplinar por que existe para transmitir cualquier tipo de información en base signos y símbolos para dar solución a la necesidad visual que se presente.

Nociones básicas de la comunicación visual: La semiótica

Desde la antigüedad el ser humano se ha preocupado por comunicarse, antes de la creación del lenguaje hablado como método para transmitir mensajes, los habitantes prehistóricos usaban pictogramas para poder transmitir conocimiento, prueba de ello son las pinturas rupestres como las presentes en cueva de Altamira en España y la cueva de Lascaux en Francia. Más tarde dichos pictogramas evolucionaron y se convirtieron en complejos sistemas pictográficos como los jeroglíficos y más tardar en signos como representación gráfica de un concepto específico, como los alfabetos.

Al paso de los años y debido a la impetuosa necesidad del ser humano de comunicarse y transmitir conocimientos del entorno que le rodeaba, se desarrolló una ciencia que estudia los significados de la gama de elementos visuales o de gráficos y muchos más de otra índole conocida como la semiótica.

Bases de la semiótica general

El ser humano usa sus sentidos para poder comunicarse con el entorno, somos un ente que está dispuesto a recibir información todo el tiempo de manera inconsciente y automática, según De la

Torre en su libro *“Lenguaje de los símbolos gráficos”* [2] la percepción de la información que nos rodea es 20% de sentidos como el olfato, el tacto, el oído y el gusto mientras que el 80% restante lo proporciona directamente la vista, es por ello que la comunicación visual, y por consiguiente el diseño gráfico, son tan importantes en nuestro entorno y esta puede ser casual, lo que nos advierte la naturaleza, como por ejemplo las nubes grises que nos advierten una tormenta o intencional, que tiene como finalidad comunicar un mensaje, como las señas de humo, lo que a los diseñadores nos interesa, es la intencional, puesto que buscamos transmitir mensajes por medio de gráficos.

La conducta que toma el receptor ante la presencia e interferencia de signos o símbolos gráficos se le conoce como **conducta semiótica**, de esta conducta se derivan 3 tipos: 1) La información directa que se refiere a la intercomunicación, es decir, el intercambio de información del mismo tipo, por ejemplo, dos personas hablando por teléfono. 2) La información inocua que trata sobre la transmisión de mensajes subjetivos donde la interpretación depende los factores psicológicos y socioculturales del emisor y el receptor, un claro ejemplo de ello es el arte. 3) por último, tenemos la información unilateral que es aquella que se da en un sentido sin que haya respuesta y en esta es en la que el diseño gráfico se interesa, pues un claro ejemplo de ella son los carteles o la TV, que solo se preocupan por emitir un mensaje sin esperar una respuesta directa. Dentro de la información unilateral se encuentra, por un lado, la tipográfica y por el otro pictográfica. La tipografía son sistemas escritos que usan signos convencionales que brindan información y se limitan por el idioma y los pictogramas que son las imágenes usadas para la transmisión de mensajes y que son comprensibles independientemente del idioma.

Semiosis

“Proceso de funcionamiento de los signos para transmitir un significado” [2]

Este proceso resulta indispensable para cualquier signo ya que, como dice su definición, es necesario para poder entender el significado de los mismos. Este proceso se lleva a cabo con cuatro conceptos básicos: Signo (en este caso el

pictograma), significado, interprete e interpretación. Dentro de este proceso hay dimensiones que analizan relaciones específicas entre los cuatro conceptos anteriores, se encuentran así la semántica, la sintáctica y la pragmática, responsables del estudio de la semiosis.

Semántica

La semántica estudia la relación entre los gráficos y el significado que se encuentra implícito de acuerdo con la función que realiza. Aplica el término a todos los signos y símbolos que son portadores de un mensaje [2]. Dichos signos y símbolos tienen un motivo gráfico que puede ser homológico (con significado abstracto, connotativo) como formas irreales de la interpretación humana o analógico (significado lógico, directo, denotativo). Los pictogramas, por su parte tienen un motivo analógico ya que buscan representar el objeto sin posibilidades de interpretaciones que nos lleven a la polisemia.

- *Constantes semánticas*

Dentro de la semántica hay 3 definiciones que no se nos deben escapar y que nos ayudan a la formulación de los pictogramas: el significante que es cualquier gráfico que porta un mensaje, en este caso los pictogramas; el significado que es el mensaje en sí que contiene el significante y la función que sencillamente es el objetivo por el cual fue diseñado el significante. (Imagen 1) Para diseñar un correcto significante la forma más correcta sería elaborarlos de manera creativa, pero cumpliendo con los estándares y las normas convencionales vigentes existentes para no aburrir al receptor o hacer inentendible el significante con conceptos muy abstractos.

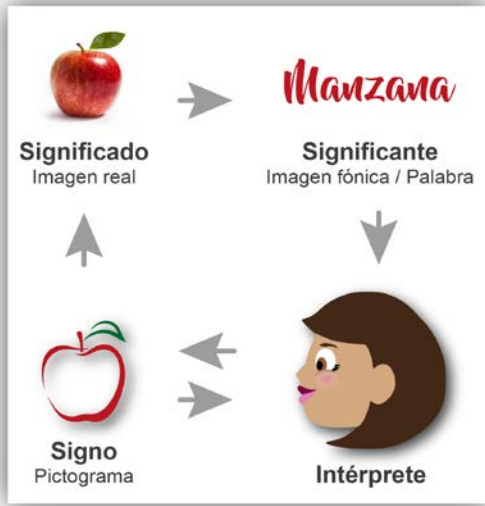


IMAGEN 1: Proceso de semiosis, constantes semánticas

La sintáctica

“Es el estudio de la relación de los significantes entre sí y la relación que guardan con su propia estructura” [2]

Esta estructura puede clasificarse en dos tipos: Formal y relacional. La primera abarca el estudio de los elementos visuales (la forma del significante) y la segunda la estructura relacional, que como lo dice su nombre, estudia las relaciones entre los significantes como parte de un sistema de comunicación.

Las áreas sintácticas son básicamente la estructura armónica, que se relaciona estrechamente con la estética y los sistemas visuales de comunicación que está dirigido a estudiar el correcto uso de los sistemas de información gráficos, lo que nos lleva a las estructuras sintácticas que combinan elementos para integrar una forma tangible hablando de gráficos que dichos elementos se unen a la idea o concepto bajo un objetivo de creación.

La sintáctica tiene procesos específicos de estructuración, sistemáticos y asistemáticos. Los primeros establecen comunicaciones estables y constantes en base a símbolos y trabajan en conjunto y los procedimientos asistemáticos utilizan figuras, símbolos y signos que carecen de un significado preestablecido, es decir, que a pesar de que cambien ciertos elementos de la

composición, el mensaje sigue siendo el mismo y no se modifica. De estos últimos se derivan los procesos asistemáticos independientes, que son sistemas que funcionan sin necesidad de sus demás elementos, la supresión o cambio de alguno de sus elementos no alteran a los demás.

La pragmática

Según Charles Morris, Se define como la tercera dimensión de la semiosis y estudia la relación entre significantes e intérpretes, debido a esto lo que más importa es la expresión del significado [2]. Para poder estudiar dicha relación se toman en cuenta tres aspectos importantes: La pertinencia y potencialidad de las expresiones (1), la actitud del interprete (2) y el significado como consecuencia (3) de manera que $(1+2=3)$.

La pragmática básicamente se encarga de estudiar si el pictograma es interpretado de manera correcta por los espectadores, así pues, si dos personas observan una imagen, pero entienden dos significados diferentes, está mal en su concepto formal y se crea una ambigüedad. Un gráfico diseñado debe dar un mensaje claro y preciso que se asemeje a la idea mental que tenemos de la figura pues enteramente el que interpreta los significados es la mente y hay que comunicarnos con un lenguaje que ella entienda. Para esto el lenguaje gráfico, quien se encarga de las diferentes posibilidades de combinación de signos para establecer prácticos sistemas de comunicación visual [2] hace un análisis de la forma, idea, concepto, expresión e interpretación para crear sistemas comprensibles para la mente.

El significado siempre está sujeto a factores sociales e individuales de la semiosis, puesto que la combinación de diferentes signos puede dar significados diferentes para cada grupo social o individuo bajo la influencia de su entorno sociocultural, por eso, es difícil poder diseñar para todo el mundo y es algo que se debe tener en cuenta al momento de la creación de los pictogramas; por ello, el uso de estos signos (pictogramas y cromas) es esencial para el recetario puesto que la información no verbal refuerza la verbalidad a través de una referencia que aporta datos visuales tales como formas, contornos, colores y texturas, para identificar y diferenciar las diferentes plantas que se mencionan en el trabajo.

La importancia de este trabajo radica en que, en la actualidad la importancia de la herbolaria se ha visto disminuida ante el avance de la medicina moderna, así como a la disminución de la población indígena que son principalmente quienes hacen uso de ésta.

MATERIALES Y MÉTODOS

El trabajo consiste en el diseño gráfico de un recetario de plantas medicinales como apoyo a la medicina alópata o bien para personas que prefieran métodos naturales para el tratamiento de algunas enfermedades. El proyecto está pensado como una guía y como un material de consulta que pueda ser utilizado en tiendas naturistas bien de manera individual para personas de comunidades alejadas que muchas veces no tienen los recursos para acceder a un centro de salud a tratar sus padecimientos.

El recetario es un conjunto de tarjetas para su consulta individual en donde cada una de ellas tiene una receta básica que es fácil de elaborar.

Pensando en su usabilidad, el recetario se ha organizado de dos maneras:

1. El primer método de organización es por orden alfabético con un total de cincuenta plantas representadas pictográficamente.
2. El segundo nivel de organización está basado en las enfermedades que puede tratar cada planta. (Imagen 2).



IMAGEN 2: Clasificación por color.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN



IMAGEN 3: Resultado gráfico final de las tarjetas creadas para el recetario.

El lenguaje de los signos gráficos aporta al tema un mar de conocimientos que todo diseñador gráfico debe contemplar al resolver un problema de diseño, independientemente de la necesidad planteada o de las características específicas del mensaje comunicacional que necesite ser resuelto puesto que sin estas bases el trabajo final no aseguraría cumplir al 100% con su efectividad.

La realización de este proyecto me ha llevado a un análisis más profundo y preciso de los signos, que incluye su clasificación para elaborarlos de forma adecuada para su correcta y determinada aplicación. Personalmente considero que se ha fortalecido mi conocimiento para realizar las tareas académicas y profesionales que se presenten en un futuro dándole un *plus* a mi trabajo. Así mismo el diseño de este recetario es un orgullo tanto personal como profesional, puesto que desde que tengo memoria, en mi familia hemos recurrido a estas prácticas ya que mis padres vivieron en pueblos alejados donde no había forma de acudir a hospitales ni tener acceso a medicamentos. Puntualmente mi abuelo materno que fue “hierbero” hasta el día de su fallecimiento, heredándole algunos de sus conocimientos a mi madre quien a su vez me los transmitió a mí y que plasmé en parte, en este recetario, que no solo abarca un estudio de mi disciplina como diseñador gráfico, si no también mi esencia y la de mi familia además de las tradiciones y raíces mexicanas de las que me siento enormemente orgullosa.



IMAGEN 4: Fotografía de la maqueta final del proyecto.

CONCLUSIONES

Las nuevas ciencias, tanto humanísticas como exactas cambian al paso de los años, en el último siglo se han hecho avances extraordinarios y relativamente rápidos en ellas, sin embargo, estos avances no deberían desplazar nuestras tradiciones, puesto que ellas nos dan la identidad que, a través de las mismas se honra a nuestros antepasados. Considero que se debería buscar la manera de combinar las ciencias con las diversas tradiciones sin desplazar la esencia de cada una.

El diseño gráfico está incierto en el proceso de la comunicación (Ciencias de la Comunicación), por lo que cualquier proceso que necesite transmitir ideas o conceptos puede recurrir a la disciplina; esta multidisciplinariedad hace entonces del diseño gráfico una herramienta para transmitir y rescatar tradiciones de diversas maneras de forma eficiente y funcional para compartir (cierta) información a las nuevas generaciones y a su vez presentar y rescatar propuestas para las pasadas.

Por último, queda claro que el diseño gráfico tiene su especificidad en el *target* o público objetivo (auditorio), sin embargo, el centrarnos en necesidades particulares y basándonos en los fundamentos teóricos de la semiótica se pueden crear resultados prácticos específicos.

AGRADECIMIENTOS

A mi profesor M.A.V.I Juan Carlos Saldaña Hernández quien me apoyó y me encaminó para la realización de la investigación teórico práctica, a mi familia quien fue mi más grande inspiración para la elaboración del proyecto, así mismo a mi alma mater la Universidad de Guanajuato por trabajar para el mejor desarrollo profesional de sus alumnos por medio de las convocatorias de Veranos UG.

REFERENCIAS

- [1] Vilchis L. (2002). Diseño universo de conocimiento. (2da edición.) México, DF: Editorial Limusa S.A. de C.V. Grupo Noriega Editores.
- [2] De la Torre G. (1992). El lenguaje de los símbolos gráficos. Introducción de la comunicación visual. (1ra edición) Editorial Limusa S.A. de C.V. Grupo Noriega Editores) México, DF.
- [3] Frutiger A. (2007). Tercera Parte (7ta edición) Signos, símbolos, marcas y señales. (pp. 165-267). Editorial Gustavo Gilli. Barcelona, España.
- [4] Frascara J. (2000) Diseño gráfico y comunicación. (7ma edición.) Ediciones Infinito. Buenos Aires, Argentina.
- [5] Cabrera L. (1984) Plantas curativas de México (6ta edición.) DF: Libro-Mex editores, S. de R.L. México.
- [6] S/A. (s/f). México y la herbolaria antigua 26-06-2016. Recuperado de <http://www.mexicodesconocido.com.mx/mexico-y-la-herbolaria-antigua.html>
- [7] Varios Autores. (2009). Biblioteca digital de la medicina tradicional mexicana 26-06-2016 Recuperado de <http://www.medicinatradicionalmexicana.unam.mx/monografia.php?l=3&t=&id=7912>
- [8] S/A (2006). Listado de remedios caseros y naturales. 27-06-2016 Recuperado de <http://www.remediospopulares.com/html>