

DISEÑO DE SIGNOS PICTOGRÁFICOS PARA UN PROYECTO DE ÍNDOLE COMERCIAL, SOCIAL O EDUCATIVO

Karina Cámara Montoya (1), Saldaña Hernández Juan Carlos (2)

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

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

Resumen

El trabajo realizado es un estudio que viene a partir de la disciplina del diseño gráfico, la comunicación y su relación con la semiótica; haciendo uso de pictogramas, por medio de una comunicación no verbal se hará una aplicación de índole comercial en la industria del longboard.

Abstract

Work done is an study that comes from the Graphic design discipline, and it's relationship with the semiotic. It uses pictograms, which through a nonverbal communication will make a longboard commercial app.

Palabras Clave

Gráfico; Pictograma; Semiótica; Longboarding.

INTRODUCCIÓN

El longboarding es un deporte extremo que se comenzó a practicar en California, cuando los surfistas no podían practicar su deporte, traduciendo la palabra longboard se conocería como tabla larga, el cual se basa en lanzarse por una pendiente encima de una tabla consiguiendo grandes velocidades mientras se hacen diferentes trucos, actualmente la popularidad de este deporte se ha expandido y ahora existen diferentes modalidades.

En este documento se presenta un trabajo de investigación donde se da una explicación mas detallada sobre los fundamentos de la percepción del diseño y la importancia de un estudio visual en el uso de pictogramas. Dichos pictogramas reforzarán y complementaron de una manera visual el lenguaje verbal, se pretenderá organizar y comunicar mediante texto e imagen lo esencial que se necesita para adentrarse en el mundo del longboarding y generar una aplicación grafica la cual promueva una comercialización de dicho deporte. Dicha aplicación deba promover la información de una manera eficiente por medio del diseño gráfico, el cual sera un cartel para aquellas personas que esten interesadas en practicar dicho deporte, ya que uno de los problemas de la industria del skate y longboarding es la falta de la información a simple vista, por lo general no se tiene una noción precisa sobre la diferencia entre skate y longboarding, así como que existen diferentes tipos de tablas y ruedas dependiendo de la categoría que se desee practicar. Dicho cartel tiene como objetivo resumir toda esta información, explicarla de manera concisa y estará exhibido en tiendas de Skateboarding.

Este cartel aportará una recopilación de información que se considera que debe tener un aspirante al deporte del longboarding, así como las diferencias del skate y longboard, las diferentes categorías que existen dentro del longboarding, modalidades formas, tipos de tablas y equipo de protección para que así el aspirante a este deporte tenga un mejor conocimiento para poder seleccionar una tabla de acuerdo a sus necesidades o para la categoría en el cual el quiera iniciar.

Considero que el longboarding esta teniendo mucha popularidad en el estado, jóvenes y niños se han comenzado a interesar en aprender este deporte por lo dinámico y divertido que es. Yo como practicante decidí poner mis conocimientos en una aréa poco conocida y demostrar que el diseño gráfico puede abarcar tipologías proyectuales, y que no unicamente existe un lado práctico si no que tambien se debe hacer una investigación adecuada para que este pueda ser innovativo, acreciente la utilidad del producto, sea estético y duradero. Es una prioridad describir lo que el diseñador hace y como lo hace, enfocando la profesión desde su desempeño hasta la practica[1].

Diseño y comunicación:

El diseño nos propone una definición integradora que abarque diferentes tipos flexibles . Diseño sería una denominación de cualquier actividad relacionada con la creación humana, es una definición integradora que va dirigida a la resolución de problemas de cualquier tipo [1]. Es una actividad que tiene como objetivo la concepción de productos que cumplan con una finalidad util, puedan ser producidos y garanticen su circulación y consumo. Graficamente hablando se encarga de dar una solución visual para transmitir un mensaje a diferentes sectores de la sociedad que son conocidos como objetivo (target).

Diseño gráfico crea estrategias de comunicación, y tiene que ir de la mano la investigación y lo práctico. Se necesita hacer un estudio con ayuda de lo humanístico para resolver problemas de comunicación de la menor manera posible.

Los signos son increíbles para transmitir cualquier tipo de información y poder dar una solución mas precisa a este tipo de problemas.

Principios de la comunicación:

Dentro de las ciencias más antiguas tenemos las de la comunicación. En el pasado, el hombre logró comunicarse a través de sistemas de comunicación basados en un principio de imágenes o formas estilizadas de lo que existía alrededor del hombre y jugaron un papel predominante.

Las imágenes fueron simplificadas y se crearon los símbolos, cuando estas pierden la parte analógica se convierten en signos.

En tiempos antiguos se hacía el uso de pictogramas para poder transmitir mensajes, el ejemplo de los primeros se encuentran en la cueva de Lascaux en Francia o la cueva de Altamira en España, paso más tiempo y en culturas como fue la egipcia hubo una evolución y se crearon complejos sistemas pictográficos para seguir evolucionando y llegar a lo que conocemos como un alfabeto.

La pictografía es un nuevo lenguaje en el cual demuestra características nunca antes observadas como la de evitar estudios especializados para poder comprenderlas, la característica más importante de la pictografía es que se puede entender de forma intuitiva o natural. Usar pictogramas hace que cualquier persona pueda comprender el mensaje que se quiere dar.

A diferencia de un signo los símbolos son un poco más complicados de entender, requieren una observación constante y mediante un uso constante se llegan a comprenderlos.



Símbolo radioactividad requiere una observación constante junto a un signo que es una representación de una imagen y comprensible.

Con el paso de los años y debido a la necesidad del ser humano de comunicación se crea una ciencia que estudia gamas de elementos visuales, significados conocido como la semiótica.

Bases de la semiótica

El ser humano siempre ha usado sus sentidos para tener una mejor comunicación con el entorno, basándonos en el libro de "Lenguaje de los símbolos gráficos" [2] El ser humano suele recibir información de todos lados de manera inconsciente y automática, la percepción de la información que nos rodea es 20% sentidos como el olfato, tacto, oído y el 80% pertenece directamente a la vista. Por ende, en el diseño gráfico, la comunicación visual es vital en nuestra vida cotidiana.

La conducta que suele tomar un receptor ante la presencia de algún signo o símbolo es conocido como conducta semiótica esta se divide en tres tipos: a) Información directa que se refiere a un intercambio de información de la misma índole, un ejemplo claro son dos personas conversando por teléfono. b) Información inocua que trata sobre la transmisión de mensajes subjetivos donde la interpretación es subjetiva y depende de factores socioculturales y socioculturales del emisor y el receptor, por ejemplo el arte. c) Por último la información unilateral la cual solo se da en un solo sentido y no se obtiene una respuesta, esta última es donde está involucrada el diseño gráfico puesto que dentro de esta información se encuentra la pictografía y la tipográfica, un ejemplo de ella son los carteles, la televisión, la radio que transmiten información sin obtener una respuesta de manera directa. Tipografía son los sistemas convencionales que brindan información y se limitan por el idioma y los pictogramas son imágenes que sirven para transmitir mensajes y que son comprensibles independientemente del idioma.

Semiosis

“Conocido como el proceso de funcionamiento de los signos para transmitir un significado” [2]

Este proceso es necesario para cualquier signo puesto que con este proceso podremos tener un significado completo del mismo. Se lleva a cabo teniendo en cuenta los 4 conceptos básicos que son el signo (pictograma), significado, intérpretes e interpretación. Dichos conceptos se relacionan con diversas dimensiones como lo son la semántica, sintáctica y pragmática.

Semántica

Estudia la relación entre los gráficos y el significado que se encuentra implícito de acuerdo a la función que se realiza. Aplica dicho termino a todos los signos y portadores de un mensaje[2] Los pictogramas estan encaminados por su parte analógica ya que buscan representar un objeto sin posibilidades de interpretaciones sin caer en la polisemia.

Constantes semánticas

En el campo de la semántica existen 3 definiciones clave que ayudan a la creación de pictogramas: El significante que es el mensaje que porta el gráfico (pictogramas) , el significado que es el mensaje que contiene dicho significante y la función para la que fue diseñada el significante. (Vease la imagen 1).

Un significante debe ser diseñado de una manera creativa, para que este pueda cumplir los estándares y las normas preestablecidas, y así lograr atraer la atención del receptor evitando lo abstracto e incomprensible.

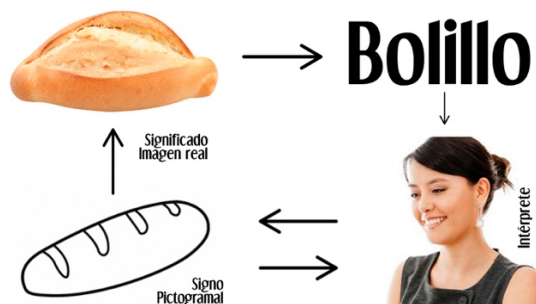


Imagen 1: Proceso de semiosis, constantes semánticas

La sintáctica

Definiéndose como el estudio de la relación de los significados entre sí y la relación que guardan con su propia estructura.[2]

La sintáctica cuenta con procesos específicos de estructuración, sistemáticos y asistemáticos. Los primeros establecen comunicaciones estables y constante por medio de los símbolos y los asistemáticos utilizan figuras, símbolos y signos que no tienen un significado ya preestablecido. Por lo tanto, a pesar de que cambien ciertos elementos de composición el mensaje sigue siendo el mismo y no se modifica.

La pragmática

A grandes rasgos se encarga de estudiar si el pictograma puede interpretarse de manera correcta para los espectadores así pues, si 2 personas observan una imagen pero entienden significados diferentes se considera erróneo.

Un gráfico debe de dar un mensaje claro y preciso que se asemeje a la idea que tenemos de la figura. Para esto el lenguaje gráfico se encarga de las diferentes posibilidades de combinación de signos para establecer prácticos sistemas de comunicación visual [2]

El significado esta sujeto a factores sociales o individuales en la semiosis ya que el uso combinación de diversos signos nos pueden producir diferentes significados para cada grupo social o persona debido a la influencia del entorno sociocultural lo cual conduce a que; un diseño es difícil de adaptarlo para todo el mundo por eso es importante el uso de pictogramas apoyándose con el cromatismo para que se refuerce la verbalidad a través de una referencia que apoye los tipos de tablas y estilos que se mencionan en deporte del longboarding

MATERIALES Y MÉTODOS

El trabajo consiste en el diseño gráfico de un cartel dicho cartel fue diseñado como una guía útil para el aspirante a entrar al deporte del longboarding conozca las modalidades que existen en este deporte y los tipos de tablas existentes para que pueda escoger su tabla de acuerdo a la modalidad que desee aprender.

El cartel contiene los pictogramas necesarios para capturar la atención del cliente, dichos pictogramas tienen un diseño de acuerdo al sector que nos vamos a dirigir. Se hace uso del cromatismo para dividir los pictogramas en:

a) Diferenciación de skate y longboard, b) Modalidades c) Tipos de tablas d) Equipo de protección.



Imagen 2 – Cartel con sus respectivos pictogramas y clasificación del cromatismo ubicado en ZeVen Skate shop Irapuato.



Imagen 3 – Ejemplo pictograma de medida de seguridad.

Realizar este proyecto me ha dejado asombrada, es increíble todo el proceso de investigación que se tiene que realizar respecto a los signos, desde recolectar la información, clasificarla, resumirla para poder llevarla a la práctica. Considero que la Señalética es demasiado extensa y esta investigación es prueba de ello. Ahora me voy mejor preparada en este campo, y podré aportarle algo extra a mis futuros diseños mediante algo tan simple y a la vez tan complejo como lo son los signos.

CONCLUSIONES

El estudio de las ciencias de carácter humanísticas ha tenido un enorme avance con el paso de los años como hemos visto, la comunicación siempre va a ser una parte indispensable en la vida cotidiana y el diseño gráfico. El diseño funciona como una herramienta para comunicar de acuerdo a las necesidades de las personas de manera funcional y eficiente.

El diseño requiere de una parte metodológica, el buen diseño siempre hará uso de esta parte, comprender y analizar la información va mucho más allá de solo el acto de diseñar, las ciencias humanísticas colaboran con ello y se aplican al público que va dirigido.

El uso de la semiótica siempre nos dará resultados más prácticos y específicos por eso es necesario que los aspirantes a ser diseñadores tengan una noción más fuerte sobre esta.

AGRADECIMIENTOS

Al experimentado profesor M.A.V.I Juan Carlos Saldaña Hernández quien me animó a investigar, y me ha orientado estos años en mi carrera como diseñadora, dándome las fuentes y bases de este proyecto y los ánimos para poder concluirlo con éxito, a mi madre que siempre cree en mí y me apoya en todo lo que hago y a la Universidad de Guanajuato por brindarme esta maravillosa experiencia de investigación a través de Veranos UG.

REFERENCIAS

[1] MsC D.I Milvia Pérez Pérez y MsC D.I Sergio Peña Martínez. (2014). Diseño una definición integradora. A3manos, volumen 1, pp. 21-23.

[2] De la Torre G. (1992). El lenguaje de los signos gráficos. Introducción Apellidos, A. A. & Apellidos, B. B. (Año). Título del capítulo. En A. A.

[3] Modalidades y estilos de Longboard extraído de <http://longboardmag.es/modalidades-y-estilos-del-longboard/>, 13-10-2010