

## PICTOGRAMAS E SEU PAPEL NA COMUNICAÇÃO

MARIANA DE OLIVEIRA DO COUTO E SILVA<sup>1</sup>; ANDREIA BORDINI BRITO<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – marianacoutoesilva@gmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – andreiabordinibrito@gmail.com

### 1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa trata-se de um recorte do projeto de graduação *Mini Satolep – criação de pictogramas para a cidade de Pelotas*, que tem como objetivo projetar pictogramas do imaginário pelotense e aplicá-los em uma sinalização urbana para os pontos turísticos da cidade. Para isso, é necessário saber o que são pictogramas, de onde surgiram e como eles são feitos, que é o que esta pesquisa se propõe.

Os pictogramas são uma forma de comunicação visual que se caracteriza pela fácil identificação, podendo ser compreendida rapidamente e por pessoas com alguma dificuldade na comunicação escrita, seja por ser um estrangeiro ou uma pessoa analfabeta devido à condição social ou a problemas cognitivos. Segundo Tijus et al. (2007, p.2, tradução livre), “eles tem o potencial de serem interpretados de maneira mais precisa e rápida do que palavras. Além do mais, podem servir como ‘lembretes instantâneos’ de perigo e mensagens instituídas”.<sup>1</sup>

Entretanto, os pictogramas possuem limitações culturais, pois pessoas de diferentes países podem interpretar um símbolo de diferentes maneiras (TIJUS et al., 2007). Um exemplo são os signos utilizados na sinalização de banheiro, pois há culturas que não identificam a saia como um símbolo do gênero feminino, tendo dificuldade em compreender pictogramas ocidentais. Segundo LUPTON (1986, p. 51, tradução livre), “pictogramas funcionam se conectando com o vínculo cultural de expectativas das pessoas que estão utilizando-os”.<sup>2</sup>

### 2. METODOLOGIA

Este trabalho foi realizado por meio de pesquisa bibliográfica, tendo como principais fontes de referência o livro *Sinais e Símbolos - desenho, projeto e significado* de Adrian Frutiger e o artigo *Reading Isotype* de Ellen Lupton.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para Tijus et al. (2007, p.2, tradução livre), “um pictograma é um desenho figurativo estilizado que é utilizado para [...] indicar um objeto ou expressar uma ideia”.<sup>3</sup> É uma representação icônica, que para Elam (2006) é uma versão simplificada do objeto, mantendo sua visualidade. Os pictogramas são muito

---

<sup>1</sup> “First of all, they have the potential to be interpreted more accurately and more quickly

<sup>2</sup> “A pictogram functions by connecting with the culturally bound expectations of the people using it”.

<sup>3</sup> “A pictogram is a stylized figure drawing that is used to convey information of an analogical or figurative nature directly to indicate an object or to express an idea”.

utilizados em projetos de sinalização, identidade visual e design da informação, devido a facilidade de compreensão e ao seu apelo estético, conforme pode ser averiguado na figura 1.

Figura 1 – Sinalização interna com uso de pictogramas



Fonte: [http://there.com.au/work/cabravale\\_centre](http://there.com.au/work/cabravale_centre), *online*, acesso em 20 de julho de 2016

Para Frutinger (1999), existem três diferentes tipos de comunicação pictórica. Existem os pictogramas que constituem-se de sinais abstratos, como os utilizados em sinalização de serviços como *check-in* e *self-service*, que geralmente não são compreensíveis à primeira vista. Também há os pictogramas formados por diagramas, como os que indicam declive e mão dupla na sinalização de trânsito, e que necessitam de uma aprendizagem prévia para seu entendimento. Outra categoria de pictogramas são aqueles que passam a informação de forma imediata, não deixando dúvidas sobre seu significado. A maioria dos pictogramas dessa categoria se utiliza da forma da silhueta do objeto, que é uma das principais técnicas de redução. A silhueta é uma espécie de sombra do objeto, sendo definida por Lupton (1986, p. 54, tradução livre) como “a caverna de Platão renovada em um laboratório empirista”.<sup>4</sup>

Os pictogramas geram uma compreensão mais rápida e clara do que a de combinação de letras, facilitando a comunicação com um público variado. (TIJUS et al., 2007). Geralmente monocromáticos, devido a sua função primordial que é comunicar de maneira mais simplificada possível, sua simplicidade é conquistada através da redução, que segundo Lupton (2009, p. 54, tradução livre), “significa encontrar a mais simples expressão do objeto”.<sup>5</sup>

<sup>4</sup> “Plato's cave renovated into an empiricist laboratory”.

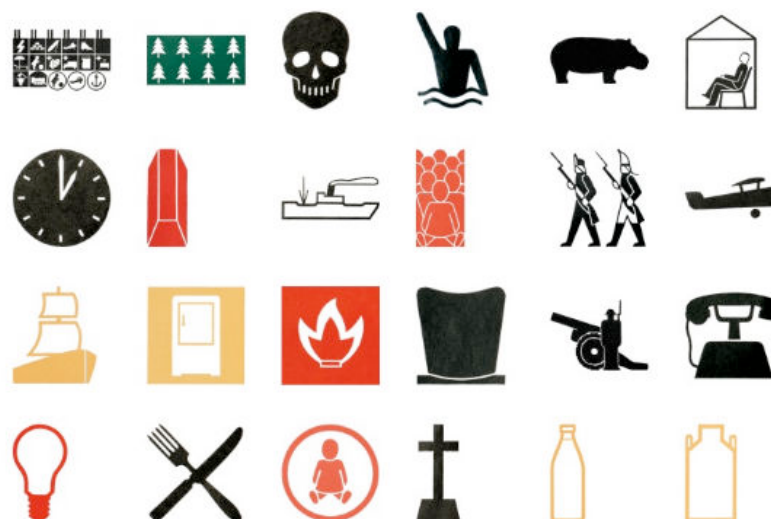
<sup>5</sup> “Reduction means finding the simplest expression of an object”

Amplamente utilizados no design gráfico contemporâneo, os pictogramas possuem origem nas escritas antigas, como a suméria e a hieroglífica. Ao invés de utilizar uma letra para cada som individual, as escritas antigas se utilizavam de imagens simplificadas que representavam palavras inteiras. A escrita suméria tratava-se de pictogramas grafados em argila enquanto os hieroglífos eram considerados sinais sagrados, criados por sacerdotes e gravados nas paredes dos gigantescos monumentos egípcios. Os pictogramas deram origem aos fonogramas, criando os sons silábicos e representando um grande papel na história da escrita (FRUTIGER, 1999).

Antes da invenção da imprensa por Gutenberg, a leitura e a escrita eram um privilégio do clero, portanto o restante da população desenvolveu um sistema de imagens, símbolos e sinais para registrar o pensamento. Essa comunicação pictórica, que se perdeu quase por completo, continha tanto imagens com significado facilmente compreensível quanto com significado oculto e codificado (FRUTIGER, 1999). Para Flusser (1985), essas pessoas estavam sujeitas à vida mágica, pois sua realidade se refletia pelas imagens, presos à idolatria. Com o surgimento da imprensa, cada vez mais pessoas tiveram acesso à alfabetização e as imagens foram marginalizadas pela textolatria.

No início dos anos 1920, um cientista social chamado Otto Neurath, inspirado nos sistemas de escrita antigas, desenvolve em conjunto com sua equipe um sistema de linguagem pictórica chamado ISOTYPE. Projetados para serem auto-explicativos, os símbolos figurativos do ISOTYPE eram sintéticos, comunicando de forma simples e visual (LIMA, 2008). Para Lupton (1986, p.50, tradução livre), “um pictograma do ISOTYPE é como uma fórmula científica<sup>6</sup>, devido ao seu nível de neutralidade e objetividade.

Figura 2 – Pictogramas do ISOTYPE.



Fonte: <http://www.cutedrop.com.br/2011/02/isotype-um-fundamento-na-historia-do-design/>, online, acesso em 20 de julho de 2016

Considerado um dos pioneiros do design gráfico, Neurath modernizou a linguagem pictórica e exerceu uma grande influência sobre o design da informação e o design de espaços. Lima (2008) ressalta que Neurath não

<sup>6</sup> “An Isotype character is similar to a scientific formula”

pretendia substituir a linguagem tipográfica, e sim criar uma linguagem auxiliar, baseada em imagens.

#### 4. CONCLUSÕES

De acordo com Flusser (1985, p.7), as imagens são “mediações entre homem e mundo [...] com propósito de representar o mundo”. Para Frutiger (1999), estamos vivendo uma era em que a difusão maciça de imagens, ocasionada pela tecnologia, está levando a sociedade de volta às escritas pictóricas, fechando um ciclo.

Os pictogramas são uma forma de comunicação ideal para a sociedade globalizada em que vivemos, e estudar a forma em que eles possam ser melhor projetados para o melhor entendimento dos mesmos é contribuir para que mais pessoas tenham acesso à informação.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABDULLAH, R. HÜBNER, R. **Pictograms Icons and Signs - A Guide to Information Graphics**. New York: Thames and Hudson, 2007.
- ELAM, K., **Graphic Translation**, Charleston: BookSurge LLC. 2006.
- FLUSSER, V. **Filosofia da Caixa Preta**. In: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 1985.
- FRUTIGER, A., **Sinais e símbolos - desenho, projeto e significado**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- LIMA, R.C., **Otto Neurath e o Legado do ISOTYPE**, In: InfoDesign, v. 5, n. 2, p. 36 - p.49, 2008.
- LUPTON, E., **Reading Isotype**. In: Design Issues, v.3, n. 2, fall ed., p. 47-58, 1986.
- TIJUS, C.; BARCENILLA, J.; LAVALETTE, B, C.; MEUNIER, J. **The design, understanding and usage of pictograms**. Saint Dennis/France, 2007.
- Disponível em: <http://www.cognition-usages.org/chart/dmdocuments/inrets22.pdf>. Acesso em: 23 set. 2015.