

## JOGOS OLÍMPICOS: A INFLUÊNCIA DA IMAGEM CORPORATIVA NOS SISTEMAS PICTOGRÁFICOS

**João Vasco Neves**

*Instituto Politécnico de Castelo Branco*  
joaoneves.tag@gmail.com

### Resumo

A utilização dos pictogramas nos Jogos Olímpicos contribuiu de forma significativa para a popularização destes símbolos gráficos, consolidando a sua utilização em muitos outros contextos a partir de então. Na segunda metade do século XX, surgem trabalhos relevantes no campo do design de informação, como dos designers Masaru Katsumie, Otl Aicher ou Adrian Frutiger, os quais desenvolveram programas de sinalética que se tornaram num marco importante na história dos sistemas pictográficos pela utilização das formas geométricas na construção dos signos.

Contudo, os pictogramas desenvolvidos para as diversas olimpíadas não denotavam uma relação gráfica com a imagem corporativa dos jogos. Mas a partir de 1992 verificou-se o abandono das formas geométricas nos Jogos Olímpicos de Barcelona, influenciando de forma definitiva a relação entre imagem corporativa e sistemas pictográficos globais.

### Palavras-chave

Jogos Olímpicos, sistemas pictográficos, pictogramas, imagem corporativa

### 1. Sistemas pictográficos globais

Um dos sistemas de signos para informação pública mais divulgado a nível internacional relaciona-se com os grandes eventos desportivos e feiras mundiais. Eventos realizados à escala mundial, como competições desportivas mundiais (jogos olímpicos, campeonatos europeus e mundiais, etc.), exposições internacionais ou feiras temáticas organizadas internacionalmente, trouxeram consigo o aumento da atividade turística, uma crescente mobilidade transfronteiriça (como em aeroportos e outros locais de afluxo de grandes massas) e a necessidade de comunicar com uma linguagem perceptível e acessível a uma maioria.

Os pictogramas assumem uma função particularmente importante em acontecimentos como exposições universais, feiras ou competições desportivas. Num determinado território e durante um tempo limitado, utilizadores de diferentes idiomas e nacionalidades concorrem estimulados por uma abundante oferta de programas, devendo ser conduzidos aos locais dos eventos através de superfícies limitadas. Nestas condições os pictogramas mostram-se particularmente apropriados para funções de informação e orientação, uma vez que são independentes do idioma. (Aicher; Krampen, 1995, p. 129).

Os sistemas de sinalética desenvolvidos para grandes massas devem possuir uma capacidade perceptível e funcional única, atendendo à sua função e ao facto de normalmente serem limitados no tempo, como é o caso das feiras mundiais. Estes sistemas são desenvolvidos numa tentativa de comunicação universal e para um conjunto de cidadãos das mais diversas proveniências e multilingue. Por exemplo, a Expo Xangai 2010 (considerado o terceiro maior evento do mundo com mais de cinco quilómetros quadrados de espaço) foi realizada durante seis meses, mais concretamente em 184 dias de exposição, reuniu 192 países e totalizou 73 milhões visitantes.

Os pictogramas, encontram as suas primeiras aplicações na organização dos Jogos Olímpicos, antes de se tornarem uma linguagem essencial para grandes espaços públicos de todo o mundo, como sejam os aeroportos, estações, museus, etc. Os pictogramas desenvolvidos para os Jogos

Olímpicos, além de identificar os desportos em competição, devem também informar sobre a variedade e formas de acesso a serviços. Assim desenvolve-se normalmente uma variada tipologia de pictogramas: desde os serviços mais comuns (restaurantes, autocarro, entrada, saída, ponto de encontro, etc.) até ao desporto em competição (Moragas Spà, 1992).



Fig. 1 – Sistemas de sinalética para a Expo 98 de Lisboa (as duas imagens da esquerda) e a Expo 2008 em Saragoça (as duas imagens da direita). (Fonte: Expo 98 – Larus Mobiliário Urbano; Expo 2008 – Magma Design).

## 2. Pictogramas olímpicos

O primeiro sistema de sinalização desportiva baseado em pictogramas foi desenvolvido, segundo Souza e Matos (2009, p. 12-13), para os Jogos Olímpicos de Berlim, em 1936. As primeiras tentativas de desenvolvimento de pictogramas de desportos foram produzidas em 1948, recorrendo a distintos desenhos, enquadrados sob a forma de emblema, representando os diferentes desportos olímpicos. (Moragas Spà, 1992, p. 4).

Depois de outras tentativas de desenvolvimento de sistemas de sinalética para as olimpíadas de verão ou inverno, é pacífico considerar-se a olimpíada de Tóquio de 1964 como o primeiro sistema de pictogramas desenvolvido de forma sistemática, tanto ao nível da representação dos desportos, como dos serviços. Relativamente aos Jogos de Tóquio, Aicher e Krampan (1995, p. 129) consideram que os designers gráficos japoneses Masasa Katsumie (como director artístico) e Yoshiro Yamashita (como realizador gráfico) desenvolveram pela primeira vez pictogramas no verdadeiro sentido da palavra. Estes pictogramas foram ampliados pelas mesmas equipas para a Exposição Internacional de Osaka (1970) e para a olimpíada de inverno em Sapporo (Aicher e Krampan, 1995, p. 129).



Fig. 2 – Pictogramas desenvolvidos para os Jogos Olímpicos de Tóquio de 1964 por Yamashita e Katsumie. (Fonte: < <http://olympic-museum.de/pictograms/Picto1964.htm>>).

Outro sistema que ganhou grande projeção internacional foi o desenvolvido para os Jogos Olímpicos de Munique em 1972 pelo então diretor da Escola de Ulm, o designer alemão Otl Aicher. Seguindo os mesmos princípios adotados por Yamashita e Katsumie, Aicher baseou-se na sintetização e simplificação máxima da forma de seus pictogramas. O sistema tornou-se grande fonte de inspiração para os projetos que o sucederam e quatro anos mais tarde o repertório seria adotado nos Jogos Olímpicos de Montreal, sem qualquer mudança de grafismo (Souza e Matos, 2009, p. 12).



Fig. 3 – Pictogramas desenvolvidos para os Jogos Olímpicos de Munique de 1972 por Ott Aicher. (Fonte: <http://www.bibliothequedesign.com/>).

### 3. Sistemas pictográficos e imagem corporativa

Moragas Spà (1992, p. 6) afirma que se os pictogramas desenvolvidos para os Jogos de 1968 no México representavam a vontade de criar um sistema gráfico de imagem global e identificadora da cultura mexicana, enquanto que os Jogos de 1972 em Munique significaram não somente isso, mas ainda a consolidação do uso dos pictogramas em acontecimentos sociais e em grandes espaços públicos.

Posteriormente, muitos outros sistemas foram desenvolvidos para as diversas olimpíadas, mas os programas concebidos para os Jogos de Tóquio e Munique marcaram de forma profunda o modo como a partir de então se desenvolveram os pictogramas para aplicação nos sistemas sinaléticos.

Nas seguintes edições das olimpíadas não se verificaram alterações significativas na forma de abordagem e desenvolvimento dos sistemas pictográficos, até que, em 1992, o designer catalão Josep Maria Trias concebe a marca gráfica para os Jogos Olímpicos de Barcelona e, a partir desta, todo o sistema de pictogramas, numa relação direta marca gráfica/pictograma/cultura regional.

As olimpíadas de Barcelona 1992 trazem para a história do design gráfico uma nova abordagem na conceção de signos olímpicos, quando os recursos gráficos se integram num processo único de informação e de representação da identidade olímpica e da cultura da cidade organizadora. Os pictogramas de Barcelona'92 têm origem no universo gráfico e cultural do seu símbolo ou logótipo. Mas essa derivação não é o resultado de uma decisão de design arbitrária, mas sim o resultado direto da conceção do símbolo desenhado por Josep Maria Trias. (Moragas Spà, 1992, p. 4-9).



Fig. 4 – Marcas gráficas e a sua relação com a linguagem pictórica dos signos. Da esquerda para a direita: Jogos Olímpicos Tóquio, Munique, Barcelona, Sidney, Atenas e Beijing. (Fonte: do investigador).

### Referências

- Aicher, Ott e Krampen, Martin, 1995. *Sistemas de signos en la comunicación visual*. 4.ª ed. México, Gustavo Gili.
- Moragas Spà, Miquel de, 1992. *Los pictogramas en la historia de los Juegos Olímpicos de Tokio '64 a Barcelona '92* [online] Available at: [-http://olympicstudies.uab.es/pdf/wp011\\_spa.pdf-](http://olympicstudies.uab.es/pdf/wp011_spa.pdf) [Accessed 22 May 2010].
- Souza, Sandra; Matos, Ciro Roberto, 2009. *Usos de símbolos gráficos na educação, comunicação e meio ambiente: do funcional ao estético*. Curitiba: XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação.