

---

# Introducció a la senyalística

---

PID\_00250260

Rosa Llop

---

Temps mínim de dedicació recomanat: 1 hora

---





# Índex

<b>Introducció</b> .....	5
<b>1. Tipologies d'espais</b> .....	7
1.1. Casos d'estudi .....	8
1.1.1. Zaans Medical Center .....	8
1.1.2. Itinerari Sensorial Can Grau .....	9
1.1.3. Grafting Architecture .....	10
<b>2. Les tres funcions d'un projecte de senyalètica</b> .....	12
<b>3. El procés de treball en un projecte de senyalística</b> .....	14
<b>Bibliografia</b> .....	17



## Introducció

El terme *senyalística* fa referència al conjunt d'elements que intervenen en la identificació de les diferents parts d'un indret per tal de facilitar el guiatge i la circulació de les persones.

Per exemple, el transport públic d'una ciutat facilita als seus potencials usuaris tot un complex sistema d'elements de comunicació que els permetrà fer-ne ús de manera eficaç. El sistema de senyalística del metro permet identificar les estacions quan s'és al carrer i reconèixer que s'ha arribat a la destinació, tot passant per la planificació del recorregut, l'orientació necessària per agafar el tren adequat i la confirmació que el recorregut és l'adequat mentre s'és a dins el tren. Fins i tot, el mateix sistema permetrà identificar on són les màquines per comprar els bitllets, ubicar l'ascensor i percebre els senyals per activar alarmes en cas d'emergència.

Aquest és només un exemple de com és de present la senyalística en les nostres vides. De fet, a mesura que les ciutats han anat creixent i la mobilitat de les persones s'ha fet més quotidiana, els sistemes de comunicació aplicats a l'entorn s'han convertit en imprescindibles per a garantir que les persones es puguin moure dins aquesta complexitat i avui trobem sistemes de senyalística en gairebé tots els àmbits que formen l'espai urbanitzat: els serveis de transport, els serveis públics, els espais comercials, els edificis corporatius, els espais patrimonials i fins i tot els espais efímers, com ara festivals o esdeveniments puntuals. A continuació veurem les peculiaritats de cada tipologia de projecte.



## 1. Tipologies d'espais

Cada tipus d'espai té unes característiques que determinaran com ha de ser el projecte de senyalística. Per exemple, una estació de tren i un hospital són espais que seran utilitzats per un elevat nombre de persones que voldran viure l'experiència de manera molt similar en termes d'eficàcia: trobar la seva destinació amb la màxima precisió i en el menor temps possible. En canvi, un edifici corporatiu focalitzarà l'experiència no tant en l'optimització del recorregut, sinó a mostrar els valors de la seva identitat de marca i transmetre sensació de seguretat als seus treballadors.

**Serveis de transport.** En aquesta tipologia d'espais hi trobem serveis vinculats a la mobilitat de les persones, com ara aeroports, estacions de tren i autobusos, xarxes de metro, carreteres, etc. En aquest tipus d'espais garantir un flux de circulació clar i simple és molt important, ja que d'aquesta claredat en depèn la seguretat de les persones i l'eficiència del servei.

**Serveis públics.** En l'àmbit dels serveis públics ens trobem amb els que estan vinculats a l'atenció de la salut (hospitals i centres de dia) i els que estan relacionats amb els tràmits institucionals i l'educació (universitats, oficines d'atenció al ciutadà, etc.). En el cas dels serveis vinculats a la salut, l'experiència de la senyalització es focalitza a orientar correctament les persones en un entorn d'alta complexitat en què circulen individus que viuen situacions d'estrès i ansietat. Aquest és un dels àmbits que està generant més innovació en aquesta disciplina, ja que tradicionalment el focus de la senyalística s'ha posat a facilitar la circulació dels treballadors, mentre que ara es posa a facilitar la circulació dels pacients i els seus acompanyants per tal de reduir l'estrès que es viu en aquests espais i millorar l'experiència d'aquest tipus de serveis.

En el cas dels serveis relacionats amb l'educació i l'àmbit institucional, ens trobem amb serveis que estan ubicats en una diversitat d'espais. Per exemple, en un mateix campus universitari podem trobar les facultats ubicades en edificis diferents i distanciades les unes de les altres. El mateix passa amb els diferents departaments d'un ajuntament o govern. El focus de la senyalística en aquest tipus d'espais se centra a transmetre valors que cohesionin el conjunt i facilitin la mobilitat entre edificis sense perdre la visió en conjunt.

**Espais comercials.** En l'àmbit comercial hi podem trobar des de centres comercials fins a supermercats, passant per tota mena de botigues corporatives. Aquest tipus d'espais focalitzen la senyalització tant en els aspectes d'orientació de les persones i la localització de béns com en la creació d'una experiència que reforci la identitat de marca del lloc. Ikea, per exemple, re-

centment està canviant la senyalització en alguns dels seus establiments, incorporant-hi maneres de “transgredir” el recorregut de circulació lineal que l’ha fet famós.

**Edificis corporatius.** Els edificis corporatius són edificis que normalment pertanyen a una mateixa empresa. En podem trobar de caràcter professional o lúdic. En els d’àmbit professional hi ha els edificis d’oficines, que a vegades poden incorporar plantes de manufactura i emmagatzematge, i els centres de convencions. En els de caràcter turístic hi trobem els hotels i restaurants. L’èmfasi de la senyalística acostuma a centrar-se a garantir la seguretat de les persones que els habiten i a facilitar la circulació dels proveïdors de serveis.

**Espais patrimonials.** Dins la categoria d’espais patrimonials hi podem trobar museus, edificis emblemàtics, itineraris en l’entorn natural, etc. La principal característica d’aquest tipus d’espais és que són visitats en situacions d’oci i atrauen visitants de diverses cultures. Per tant, el focus de la senyalització és transmetre una experiència centrada en la difusió dels valors culturals i paisatgístics d’aquell lloc.

**Espais efímers.** En la categoria d’espais efímers hi trobem tots aquells esdeveniments que tenen una durada predeterminada: festivals, exposicions, manifestacions, fires, etc. La principal característica és precisament el seu caràcter volàtil i el projecte acostuma a centrar-se en la producció d’elements d’identificació de baix cost i gran impacte en termes d’identitat visual.

## 1.1. Casos d’estudi

A continuació us presentem tres casos d’estudi de diferents tipologies d’espais. L’objectiu d’aquesta selecció és doble. D’una banda, s’han seleccionat casos en què l’experiència de l’usuari és central en l’enfocament que s’ha atorgat al projecte. I de l’altra, els tres casos il·lustren tres de les categories d’espai més habituals: edificis, entorns urbans i entorns naturals. Consulteu els enllaços web que us proporcionem i exploreu en profunditat cada projecte. Compareu els casos que us presentem amb la vostra pròpia experiència amb un hospital, un parc natural o un esdeveniment urbà com ara un festival. Reflexioneu en la manera com l’espai i l’activitat que s’hi realitza determinen l’enfocament de la senyalística i de quina manera la senyalística ha determinat l’experiència que heu viscut.

### 1.1.1. Zaans Medical Center

Silo és una agència holandesa de serveis de disseny que basa la seva metodologia en el disseny centrat en les persones. En aquests enllaços podeu consultar un dels seus darrers projectes, directament relacionat amb la senyalística d’espais de serveis públics vinculats a la salut. El total del projecte es divideix en dos casos d’estudi:



1) El primer cas d'estudi és la senyalística de l'Hospital Zaans centrada en la funcionalitat (<http://www.siloagency.com/en/case/hospital-wayfinding/>).



2) El segon cas d'estudi és la creació d'un entorn gràfic que fomenti la relaxació entre els visitants i reforci la identitat visual de l'hospital (<http://www.siloagency.com/en/case/creating-a-healing-environment/>).



El resultat d'ambdós projectes és un entorn gràfic de gran qualitat que fomenta un accés a l'hospital segur i confortable.

### 1.1.2. Itinerari Sensorial Can Grau

Inclusive Studio és un estudi barceloní liderat pel dissenyador Raúl Goñi, l'objectiu del qual és la creació d'entorns sensorials de caràcter inclusiu en l'espai públic. En aquest enllaç podeu consultar un dels seus primers projectes, un itinerari sensorial dins el Parc Natural del Garraf dissenyat específicament per a persones amb visió reduïda: <http://floresnelatico.es/naturaleza-y-sentidos/1879>.



### 1.1.3. Grafting Architecture

Bildi Grafiks és un estudi de serveis de disseny format per Agnès Simon i Martí Ferré. Per al Pavelló de Catalunya a la Biennial d'Arquitectura de Venècia van dissenyar un sistema de senyalística que reflectís l'actitud de diàleg entre els arquitectes presents a la mostra i alhora fos respectuós amb les normes estrictes d'intervenció a l'espai públic de la ciutat de Venècia. La seva proposta es basa en dos conceptes: per una banda, la creació d'un sistema de capes que facin permeable la història de la ciutat amb la intervenció contemporània, i, de l'altra, l'execució artesana de la producció fent servir materials humils i tècniques de trenat tradicional. El resultat és un palimpsest de caràcter efímer carregat de modernitat.



**Grafting Architecture**

Teniu més informació sobre el projecte en aquests enllaços:  
<https://www.behance.net/gallery/26190981/Grafting-Architecture>  
<http://graffica.info/el-codi-go-visual-injertado-en-la-arquitectura-de-venecia-por-bildi-grafiks/>

## 2. Les tres funcions d'un projecte de senyalètica

En l'apartat anterior hem vist les diferents tipologies d'espais amb les quals ens podem enfrontar en un projecte de senyalística i com aquesta diversitat fa que cada projecte tingui unes necessitats concretes i, per tant, necessitin un enfocament diferent.

Com hem vist, malgrat que les característiques del projecte puguin ser molt similars i l'objectiu d'un projecte de senyalística sigui sempre el mateix (permetre que els usuaris circulin per l'espai amb seguretat), el valor de l'experiència que es vol transmetre serà molt diferent en funció del context de l'espai.

Per exemple, si estem dissenyant un sistema per a un servei de salut com ara un hospital, voldrem que l'experiència sigui eficient, és a dir, que l'usuari arribi a la seva destinació fent el recorregut més òptim i en el menor temps possible. En canvi, en el cas d'un itinerari per a un parc natural, voldrem centrar l'experiència en el coneixement del medi i el gaudi del lloc. Fins i tot és possible que arribar a la destinació deixi de ser un objectiu de prioritat. Aquests aspectes són els que fan que la disciplina de la senyalística sigui tan seductora.

Cada projecte és un món i el primer que hem de fer quan comencem a dissenyar un sistema gràfic és observar el context per al qual treballarem i decidir en quin dels següents tres eixos funcionals posarem el pes principal de l'acció: en l'orientació, en la interpretació o en la identitat.

**1) Orientació.** L'objectiu final de tot projecte de senyalística és ajudar les persones a moure's per un espai. Per tant, el sistema que es dissenyi ha de possibilitar tot un seguit d'elements de comunicació que facilitin que cada persona es pugui fer un model mental de com és el lloc i s'hi puguin moure amb seguretat. A vegades, els elements de comunicació que es fan servir per a ajudar en la navegació d'un lloc són els mapes i els senyals de caràcter orientatiu, com ara fletxes. Però cal tenir en compte que la morfologia del lloc també serà decisiva en la construcció mental del lloc. Sovint la marca d'un camí, la presència d'una escultura, unes escales al fons d'un passadís o un arbre en l'horitzó tenen tanta o més importància en l'orientació que els senyals gràfics que trobem en l'espai.

**2) Interpretació.** Els sistemes de senyalística sovint també incorporen senyals que ens serveixen per interpretar el lloc, proveint l'usuari d'informació sobre la història del lloc, dels objectes i/o dels éssers que en formen o n'han format part. Tots aquests senyals, de caràcter informatiu, són els que permeten que

un usuari entengui quina és la funció de l'espai, què hi passa i qui o què hi pot trobar. Per exemple, si visitem un parc natural, a més de senyals que ens permetran orientar-nos mentre en fem un itinerari, també hi trobarem senyals que ens permetran saber quin tipus de plantes i animals hi habiten, així com probablement també hi haurà senyals que ens parlaran de la història del lloc i de com ha evolucionat. Aquesta vessant interpretativa de la senyalística, molt present en els entorns naturals i museístics, cada vegada té més presència en altres àmbits com ara els espais corporatius i els espais comercials, ja que fomenta la consolidació de certs valors de marca.

**3) Identitat.** Finalment, un programa de senyalística ha de facilitar la creació d'una imatge distintiva per al lloc. Aquesta identitat pot ser expressada de manera gràfica, objectual o arquitectònica. A vegades, el mateix projecte arquitectònic defineix la identitat del lloc de manera aclaparant, com ara l'edifici de Frank Gehry per al Guggenheim de la ciutat de Bilbao, però el més habitual és la incorporació d'un objecte de caràcter escultòric o una instal·lació escenogràfica que serveixi de tòtem identitari i que els usuaris puguin fer servir com a punt de referència.

D'altra banda, la implantació d'un sistema de senyalística és també una oportunitat excel·lent perquè els usuaris construeixin un vincle de pertinença amb el lloc. Per tant, cada vegada més les marques fan servir la senyalística com a estratègia per a implantar la seva identitat visual de manera espacial tot associant la seva identitat de marca a l'experiència del lloc.

### 3. El procés de treball en un projecte de senyalística

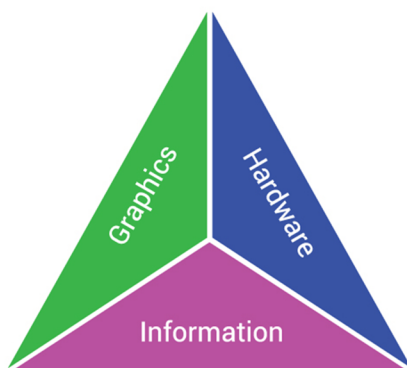
Com tot projecte de disseny, ens trobem davant d'un procés que comença per entendre les necessitats del client i acaba amb l'entrega a producció del projecte creatiu que s'hagi dissenyat. No obstant, un projecte de senyalística és un tipus de projecte multidisciplinari que implica coneixements en l'àmbit de la comunicació visual, l'arquitectura i l'urbanisme, així com la producció objectual. Per tant, podem definir el treball en un projecte de senyalística com un procés d'alta complexitat.

En aquest context, Chris Calori, autora del llibre *Signage and Wayfinding Design* (2015) fa una proposta metodològica basada en tres puntals:

- 1) el principal propòsit d'un programa de senyalística és comunicar informació sobre un lloc als seus usuaris;
- 2) aquesta informació es formalitzarà en un conjunt de grafismes, i
- 3) aquests grafismes es mostraran mitjançant tot un seguit d'objectes que s'ubicaran a l'espai en qüestió.

D'acord amb aquesta seqüència d'acció, Calori dibuixa el projecte de senyalètica com una piràmide dividida en tres sistemes: el sistema d'informació, el gràfic i l'objectual.

Cadascun d'aquests sistemes està interrelacionat amb els altres dos, però aquesta fragmentació permet una aproximació a la complexitat del projecte des de la clàssica estratègia de dividir per vèncer.



1) **El sistema d'informació.** Comunicar informació es l'essència funcional de tot projecte de senyalística i en aquesta fase hem d'esbrinar quina informació haurem d'exposar en els senyals, com la redactarem, on la ubicarem i com es relacionen els diferents senyals i localitzacions entre si per tal de construir una xarxa d'informació coherent i cohesionada.

2) **El sistema gràfic.** El sistema gràfic és el vehicle bidimensional que codifica i mostra el sistema d'informació. Aquest sistema consisteix a definir quins objectes gràfics aplicarem (tipografia, color, símbols i signes) per a codificar els missatges, com els organitzarem en l'espai físic per tal de crear ordre, jerarquia o èmfasi en els diferents continguts i com aplicarem aquests missatges gràfics en els objectes.

3) **El sistema objectual.** El sistema objectual és la col·lecció d'objectes tridimensionals que mostraran la informació codificada en forma de missatges gràfics. Aquest sistema consisteix a definir la forma d'aquests objectes tridimensionals, la seva mida i la manera com s'instal·laran en l'espai. Aquest sistema també ha de definir els materials i acabats d'aquests objectes, quins sistemes d'il·luminació es faran servir i quin tipus de manteniment es necessitarà.





## Bibliografia

**Calori, C.; Vanden-Eynden, D.** (2015). *Signage and Wayfinding Design. A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*. Wiley, 2015.

**Flinterman, D.; Toneman, R.** (2018). Silo Agency. *Zaans Medical Center. Hospital wayfinding*. [Fecha de consulta: enero de 2018]. <<http://www.siloagency.com/en/case/hospital-wayfinding/>>

**Goñi, R.** (2010). *Itinerario Sensorial Parc del Garraf*. Inclusive Studio, Barcelona. [Fecha de consulta: enero de 2018]. <<http://floresenelatico.es/naturaleza-y-sentidos/1879>>

**Domínguez, M.** (2015). *El código visual 'injertado' en la arquitectura de Venecia, por Bildi Grafiks*. Graffica, Valencia. [Fecha de consulta: enero de 2018]. <<http://graffica.info/el-codigo-visual-injertado-en-la-arquitectura-de-venecia-por-bildi-grafiks/>>

