



Design del logo di una società di calcio

Daniel Paiz



L'autore

Daniel Paiz vive a Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, Messico. Si è laureato alla Gestalt School of Art and Design di Tuxtla. In qualità di progettista grafico con esperienza in svariate aree del design e della stampa ha lavorato per diverse agenzie pubblicitarie del Messico e degli Stati Uniti. Negli ultimi anni ha lavorato nel settore sportivo creando logo e identità per società di calcio. Attualmente lavora dal proprio studio online per diversi marchi, creando progetti grafici e dimostrando la potenza di CorelDRAW nella creazione di design professionali. Dal 2000 Daniel utilizza CorelDRAW come principale strumento di design e ha messo a disposizione la propria esperienza di beta tester per CorelDRAW Graphics Suite fin dalla versione X4. Visitare il sito Web dell'artista all'indirizzo www.danielpaiz.mx.

Design del logo di una società di calcio

Il logo di una squadra di calcio professionistico deve essere collegato all'ambiente sociale, culturale ed economico. Le immagini devono ispirare orgoglio nei tifosi fedeli e comunicare l'essenza della visione e dei valori della squadra al pubblico in generale. In questo caso, la società di calcio di Chiapas desiderava un nuovo logo che potesse esprimere meglio lo spirito, l'identità e i valori della squadra (figura 1).

Prima di iniziare a lavorare sul concept del nuovo logo, analizzo il vecchio logo per comprendere i motivi per cui non ha avuto successo. Mi rendo conto che non esiste alcuna relazione tra le immagini e la storia, l'identità o l'ambiente della squadra. Le immagini riflettono il nome della società di calcio, ma la testa del giaguaro è girata a sinistra; questo può essere interpretato con il significato di ritirata e fuga dai rivali.



Figura 1: nuovo logo (a sinistra) e vecchio logo (a destra)

Stabilire le necessità del cliente

Prima di iniziare, devo stabilire i requisiti e gli obiettivi generali del progetto e formulare una strategia per raggiungerli.

1. Il logo non dispone di un'identità regionale.

- Soluzione: evidenziare le caratteristiche locali.
- Risultato: i tifosi sosterranno la squadra come espressione della propria cultura e identità.

2. Le immagini non presentano uno stile grafico adatto.

- Soluzione: migliorare lo stile della traccia vettoriale. Deve essere ordinato, ben definito e facile da riconoscere.
- Risultato: il miglioramento della traccia avrà un impatto diretto sull'estetica del progetto e consentirà di creare altre possibilità per la produzione.

3. Il concept corrente non esprime adeguatamente lo spirito e i valori della squadra.

- Soluzione: creare un concept ben definito che includa una gestione migliore degli elementi grafici.
- Risultato: l'immagine comunicherà il messaggio giusto e sarà più facile da comprendere.

Il fatto di disporre di un concept ben definito e di un'implementazione tecnica altrettanto solida può consentire di evitare numerosi problemi, dalla mancanza di impatto visivo alle difficoltà connesse alla produzione quando il logo viene utilizzato su diversi supporti e applicazioni (figura 2).

Gli strumenti disponibili in CorelDRAW mi consentono di coprire tutte queste aree ottimizzando i miei file fin dall'inizio.



Figura 2: esempi di applicazioni e supporti stampati diversi

Ricerca degli elementi del logo

Quando si lavora per una società di calcio, si incontrano persone che hanno dedicato la propria vita al successo della squadra. Condividono gli stessi valori e lavorano con passione al raggiungimento di un obiettivo comune per garantire che la società vada avanti senza problemi e per promuovere la squadra al massimo livello del calcio professionistico.

Esistono alcune linee guida da tenere presenti quando si deve creare un logo sportivo:

- Parlare ai giocatori e alle persone all'interno della società. Ascoltare i loro suggerimenti e le loro idee, conoscere le loro necessità e aspettative.
- Conoscere la concorrenza. La ricerca dei logo di altre squadre nazionali mi ha permesso di farmi un'idea più ampia del mercato del calcio e delle strategie utilizzate da ciascuna squadra per rafforzare il proprio messaggio grafico. Non copiare o utilizzare elementi di altri logo. In questo settore, le persone tengono sempre d'occhio la concorrenza.
- Non creare basandosi sulla memoria. Ad esempio, ogni volta che si desidera disegnare un animale, osservarlo dal vivo. In questo caso, una visita allo zoo mi ha aiutato a studiare il giaguaro per trovare la giusta angolazione per l'animale nel logo. La palla da calcio costituisce un altro esempio. Ho utilizzato come riferimento una palla da calcio vera. Ho squarciato un paio di palloni e studiato in che modo i pezzi erano collegati insieme.

Per prima cosa, devo identificare gli elementi giusti da includere nel logo, elementi in grado di attirare l'attenzione della squadra e dei tifosi, dopodiché devo documentare ogni elemento

che ho intenzione di utilizzare e la logica che sta dietro di esso.

Calcio: la palla da calcio e, in modo più specifico, il modello Telstar utilizzato in Messico nella Coppa del mondo del 1970, è diventata un simbolo universale del calcio. Desidero utilizzare un'immagine parziale del pallone da calcio e integrarla nella testa del giaguaro; effettuo quindi dei rendering 3D della palla per trovare l'angolazione giusta (figura 3). Se avessi semplicemente utilizzato un pallone intero, avrei finito per ottenere l'elemento più comune tra tutti i logo del calcio.



Figura 3: creazione di un rendering 3D del pallone da calcio.

Giaguaro: l'immagine del giaguaro è profondamente radicata nella cultura e nella tradizione locali. L'animale, rispettato per la sua forza e il suo coraggio, è considerato uno degli animali iconici dello stato di Chiapas. Il giaguaro è l'elemento base del disegno e la sua forma, il suo colore e la sua espressione definiscono il logo (figura 4).

Forme geometriche dell'architettura

Maya: la cultura Maya è originaria di questa regione del paese ed esercita un'enorme influenza in tutto lo stato di Chiapas. I Maya sono conosciuti e ammirati per i risultati ottenuti in ambito architettonico (figura 5). Decido di unire le forme geometriche utilizzate dai nostri antenati con le macchie del giaguaro per rappresentare entrambi gli elementi in maniera astratta. Anche la bellezza e i colori

delle foreste pluviali sono rappresentati dal verde mistico del logo finale.

Stemma: nella nostra cultura i calciatori sono considerati i nuovi guerrieri e costituiscono per i tifosi un motivo di orgoglio. Attualmente undici squadre di calcio in Messico utilizzano

nel proprio logo uno stemma. Lo stemma è un simbolo della dedizione alla salvaguardia dell'onore dello stato di Chiapas e alla sua rappresentazione, nonché un simbolo importante della cultura calcistica di tutto il mondo (figura 6).



Figura 4: studio della forma, del colore e dell'espressione del giaguaro (foto di Arturo Arias López)



Figura 5: gli elementi dell'architettura Maya consentono di collocare il logo nella storia della regione (foto di Arturo Arias López).

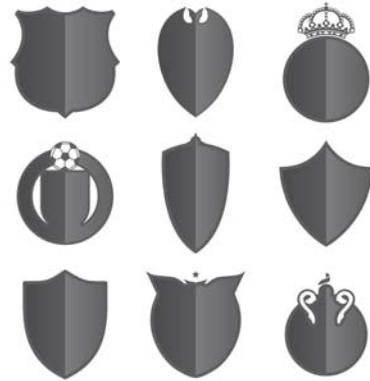
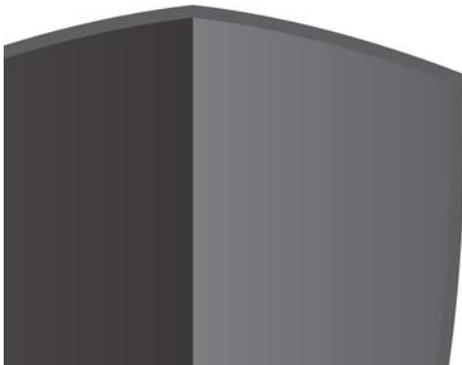


Figura 6: lo stemma costituisce una parte importante della cultura calcistica di tutto il mondo.



Figura 7: processo di realizzazione di schizzi per delineare la testa del giaguaro

Mettersi all'opera

Il primo passo consiste nella creazione di uno schizzo. In questo caso, inizio dal giaguaro. In questa fase è una buona idea utilizzare una matita blu (figura 7), in modo tale che, nel momento in cui disporrò di un'immagine ben definita, potrò sfruttare l'inchiostro nero per identificare la traccia principale (figura 8). Con l'evolversi del disegno, prendo decisioni sul momento riguardo allo schizzo.

La mia intenzione è quella di incorporare parzialmente la palla nella testa del giaguaro, in modo tale che le macchie sul pelo del felino assumano la forma degli esagoni del pallone da calcio tradizionale (figura 9). La decisione di

sostituire le macchie naturali del giaguaro con la palla da calcio poteva sembrare un'idea folle, ma una volta trovata l'angolazione giusta, il pallone si è adattato perfettamente alla composizione. Ho inoltre rimosso i baffi perché fanno occupare alla testa uno spazio eccessivo. In questo modo il logo assume una forma più compatta.



Figura 8: lo schizzo completo

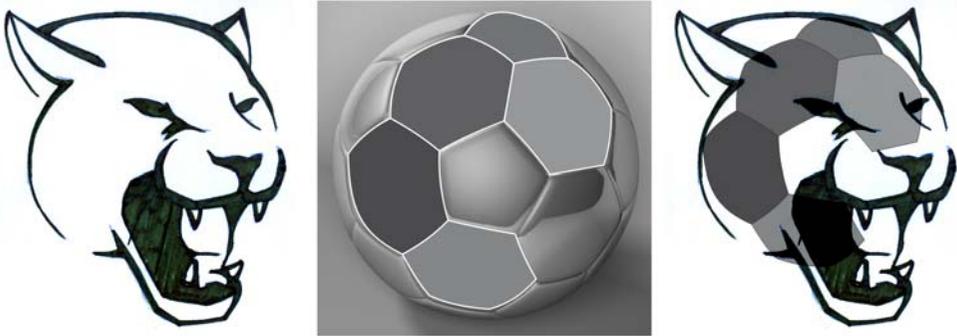


Figura 9: il pallone da calcio è parzialmente incorporato nella testa del giaguaro.

Digitalizzazione dell'immagine

Il primo passaggio del processo di creazione è stato completato. Vale la pena di accennare che in questa fase non esiste nell'immagine una singola linea retta; questo rende la digitalizzazione un processo molto complicato. L'utilizzo delle forme geometriche mi consente di trovare la traccia più perfetta possibile, che implica l'individuazione del centro di ciascuna curva utilizzata nello schizzo. Tale operazione potrebbe richiedere un po' di tempo a seconda dell'abilità del progettista. Io utilizzo due strumenti: **Ellisse** e **Riempimento assistito**.

Lo strumento **Riempimento assistito** consente di creare oggetti dall'intersezione di

due linee (figura 10). Indipendentemente dalla complessità delle linee, questo strumento è molto utile per la creazione di forme a partire da aree con riempimento. Come guida visiva posso utilizzare colori di contorno diversi per ciascun oggetto che digitalizzo in modo da avere un controllo migliore. Inizio creando cerchi che si intersecano tramite lo strumento **Ellisse**. Ogni volta che dispongo di un segmento completamente definito, lo riempio utilizzando lo strumento **Riempimento assistito**, quindi combino tutti i segmenti in un unico oggetto curvo (figura 11 e figura 12). Il processo non è difficile, ma richiede un po' di pazienza.

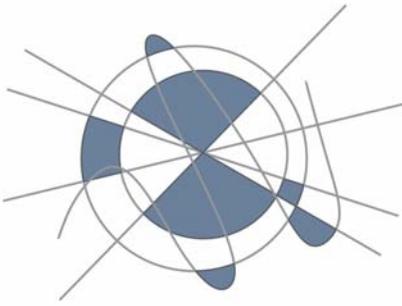


Figura 10: gli oggetti blu vengono creati dallo spazio tra le linee di intersezione.



Figura 11: dettagli geometrici tratti dallo schizzo digitalizzato. Lo strumento **Ellisse** viene utilizzato per creare cerchi che si intersecano, mentre lo strumento **Riempimento assistito** viene utilizzato per riempire le aree sovrapposte e convertirle in oggetti.

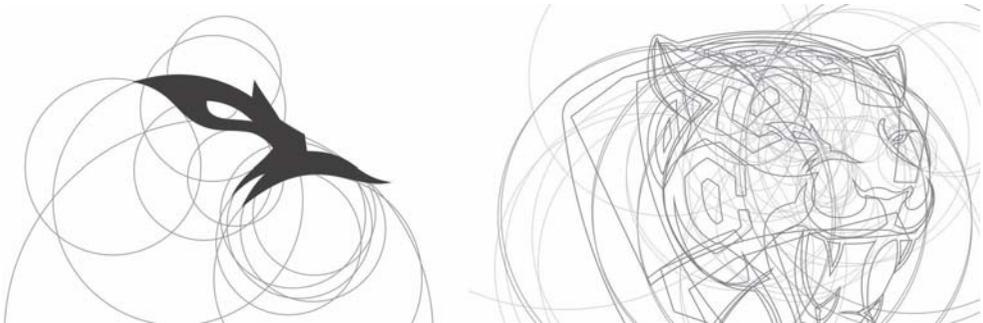


Figura 12: viene gradualmente definita la testa del giaguaro.



Figura 13: schizzo disegnato a mano libera e disegno digitale

Il disegno digitalizzato presenta alcune piccole differenze rispetto allo schizzo disegnato a mano libera, ma le tracce appaiono meglio definite: occhi chiaramente delineati, orecchie arrotondate, zanne e lingua più lunghe, contorni più spessi (figura 13).

Utilizzando le macchie naturali del giaguaro come guida, identifico un motivo con sei lati, che può essere naturalmente incorporato negli esagoni della palla da calcio (figura 14).

Tramite lo strumento **Contorno (Ctrl + F9)**, aggiungo a ciascun esagono due contorni interni. Per prima cosa, creo un contorno (ciano) in un solo passaggio e separo gli oggetti del gruppo contorno (**Ctrl + K**). Quindi, seleziono l'oggetto color ciano e applico il secondo contorno (magenta) in un solo passaggio. Successivamente, separo gli oggetti del secondo gruppo contorno. Elimino il passaggio intermedio selezionando l'esagono originale e l'oggetto color ciano e facendo clic sul pulsante **Retro meno fronte** nella barra delle proprietà. Rimuovo i colori e ottengo il risultato finale.

Quando inizio a incorporare gli esagoni nella testa, incontro un problema: gli esagoni si sovrappongono agli occhi e alla bocca del giaguaro (figura 15). Tuttavia, non devo utilizzare tutti gli esagoni per ottenere l'effetto "palla da calcio", perché il rendering 3D produce un effetto sfera sulla testa del giaguaro che fa pensare a una palla da calcio. Elimino un paio di esagoni e rimango con le tre macchie principali del giaguaro.

Cancello alcune parti degli oggetti esagonali per conferire loro un aspetto più autentico, simile alle macchie naturali del giaguaro, nonché per ottenere un'armonia con gli altri elementi, quali gli occhi e le orecchie dell'animale.

Un'altra tecnica che può essere utile per il riconoscimento visivo delle forme consiste nell'aumentare lo spazio tra gli esagoni. Altre regolazioni includono l'arrotondamento di tutti gli angoli e di tutte le tracce.

Il passo successivo consiste nell'aggiungere al logo il nome della squadra (figura 16). Infine, aggiungo colore e alcune ombre in modo che l'immagine abbia un aspetto meno piatto (figura 17).

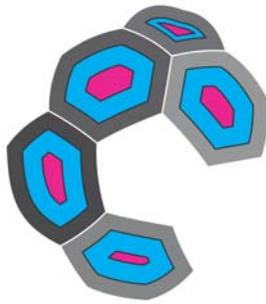


Figura 14: creazione di esagoni basati sulle macchie del giaguaro

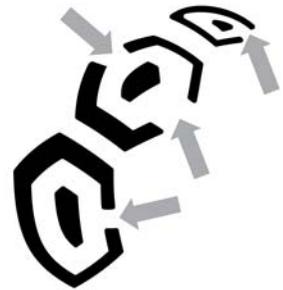


Figura 15: modifica e posizionamento degli esagoni



Figura 16: aggiunta del nome della squadra



Figura 17: aggiunta di colore e ombre

Passaggi finali

I passaggi finali del processo di creazione del logo comprendono la creazione di variazioni di colori, la produzione di versioni monocromatiche e in scala di grigi dell'immagine, la definizione delle dimensioni di riproduzione minime e massime in modo da evitare distorsioni e la definizione dell'area di sicurezza attorno al logo necessaria per mantenere l'immagine separata dagli altri elementi dei materiali visivi (figura 18).

Argomenti della guida di stile dei logo

La guida di stile è un documento in cui vengono definiti i requisiti dell'utilizzo dei logo in modo che chiunque possa utilizzare il disegno e comprendere i principi di base della sua riproduzione. Le linee guida garantiscono una rappresentazione precisa e coerente del logo e la trasmissione di un messaggio forte e positivo da parte di quest'ultimo.

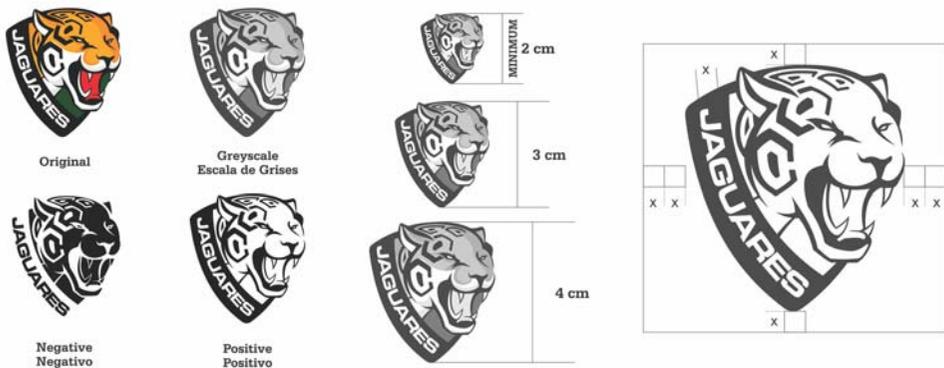


Figura 18: variazioni nel colore e nella scala

Anche se lo scopo di questo documento è quello di fornire istruzioni alle persone responsabili della riproduzione e distribuzione del logo, è importante che tutti, anche coloro senza alcuna esperienza di design, siano in grado di comprenderlo. Per questo motivo, la chiarezza è essenziale.

Alcuni argomenti di base da me trattati nella guida comprendono lo sfondo e la sua funzione, il grafico delle dimensioni e dei colori, la tipografia e le linee guida per l'utilizzo dell'identità aziendale. Con queste informazioni posso garantire che tutte le riproduzioni del logo comunichino i valori rappresentati dal marchio.

Creazione della guida di stile

Le griglie e i margini costituiscono elementi importanti della progettazione del documento. Una griglia è una guida non stampabile che consente al progettista di disporre il testo e le immagini dividendo il testo in colonne per facilitarne la lettura.

Personalmente, utilizzo CorelDRAW come una tela vuota; non mi piace limitare la mia area di lavoro, quindi disattivo in genere il bordo della pagina (fare clic su **Formato ▶ Imposta pagina** e disattivare la casella di controllo **Mostra bordo pagina**). In questo caso, tuttavia, il bordo della pagina offre un controllo migliore delle colonne di testo.

Un formato pagina quadrato rappresenta alcune difficoltà in più, perché si tratta di un formato non convenzionale. Decido di dividere la pagina in tre sezioni per creare una composizione visivamente bilanciata e ben definita (figura 19). I margini superiore, sinistro e destro sono di 1 cm, mentre quello inferiore è di 1,618 cm. Queste proporzioni sono anche conosciute come "rapporto aureo". Molti artisti

utilizzano nel proprio lavoro il rapporto aureo per produrre composizioni piacevoli dal punto di vista estetico.

Il formato a tre colonne fornisce semplicemente la struttura per il disegno di base e non limita la mia capacità di posizionare gli oggetti come desidero. Un modo rapido di creare colonne di dimensioni uguali consiste nel creare un riquadro di testo in paragrafi (tramite il trascinarsi con lo strumento **Testo**) e quindi dividerlo in colonne di uguale larghezza. Per calcolare le dimensioni del riquadro di testo, sottraggo i margini dalle dimensioni della pagina. Con i margini correnti, ad esempio, se le dimensioni del documento sono 25,4 x 25,4 cm, il riquadro di testo dovrebbe essere di 23,4 x 22,7 cm, quindi digito questi valori nelle caselle **Dimensioni oggetto** della barra delle proprietà.

Una volta creato il riquadro di testo, apro la barra degli strumenti **Layout (Finestra ▶ Barre degli strumenti ▶ Layout)** e faccio clic sul pulsante **Colonne**. Nella finestra di dialogo **Impostazioni colonna**, incremento il numero delle colonne impostandolo su tre, con una spaziatura di 0,5 cm. La spaziatura fra le colonne viene regolata automaticamente in modo che vengano distanziate in modo uniforme su tutto il riquadro. In alternativa, è possibile calcolare manualmente la larghezza di ciascuna colonna. CorelDRAW offre la flessibilità di eseguire la stessa operazione utilizzando funzionalità diverse a seconda del flusso di lavoro.

Successivamente, premo **Ctrl + K** (o faccio clic su **Oggetto ▶ Dividi**) per dividere le colonne e lavorare con esse in modo indipendente mantenendo il formato flessibile. Mentre le divido, le colonne diventano tre oggetti di testo in paragrafi distinti e non più collegati. Si tratta

di un modo semplice di ottenere diversi riquadri di paragrafi distanziati in modo uniforme sulla pagina. Dato che la guida di stile conterrà testo in due lingue diverse, non voglio che le colonne siano collegate.

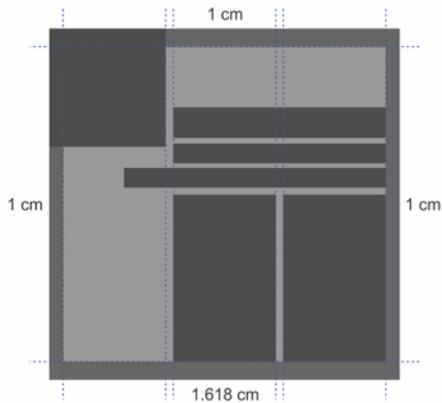
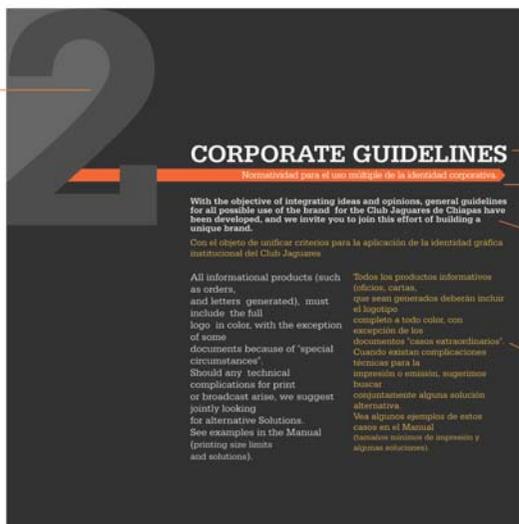


Figura 19: la pagina viene divisa in tre colonne che possono servire semplicemente da linee guida senza limitare le possibilità per il formato del contenuto.

Quando progetto un documento a più pagine contenente testo, cerco di ottimizzare il mio flusso di lavoro. Ad esempio, la creazione di stili di testo fornisce un modo rapido per garantire una formattazione coerente su più pagine senza imporre limiti al contenuto o alla composizione (figura 20). Uno stile può includere più di una proprietà del testo, ad esempio il colore e le dimensioni del carattere. Se desidero, ad esempio, che tutti i titoli utilizzino una dimensione dei caratteri grande, non devo formattarli tutti uno per uno. Al contrario, formatto un unico titolo, apro la finestra mobile **Stili oggetto (Finestra ▶ Finestre mobili ▶ Stili oggetto o Ctrl + F5)** e trascino e rilascio il titolo formattato nella cartella **Set di stili** per creare automaticamente uno stile di testo basato su tale formattazione. Dopodiché, posso applicare lo stile a qualsiasi testo selezionandolo e facendo doppio clic sul gruppo di stili nella finestra mobile.

Il testo segnaposto (fare clic con il pulsante destro del mouse su una colonna vuota e selezionare **Inserisci testo segnaposto**) può essere molto utile per la progettazione e l'impaginazione di testo e grafica. Il tradizionale testo segnaposto "Lorem ipsum" dispone di una struttura simile non solo alla scrittura inglese, ma anche a quella di molte altre lingue, quindi è in grado di offrire un buon punto di riferimento per il flusso visivo del corpo del testo. È inoltre molto utile quando un cliente deve rivedere solo la grafica di un progetto. Il testo segnaposto consente al cliente di concentrarsi sulla grafica, facendogli risparmiare il tempo e lo sforzo di fornire un feedback non necessario sul testo che potrebbe essere ancora in fase di lavorazione.

Serifa Bt Bold 448.3 Pts
No. sección del documento



Serifa Bt Bold 35 Pts
TITULARES

Serifa Bt Regular 14.5 Pts
TITULO SECUNDARIO

Serifa Bt Bold 15.1 Pts
BULLETS

Serifa Bt Regular 10 Pts
CUERPO DE TEXTO

Figura 20: utilizzo degli stili per formattare il testo

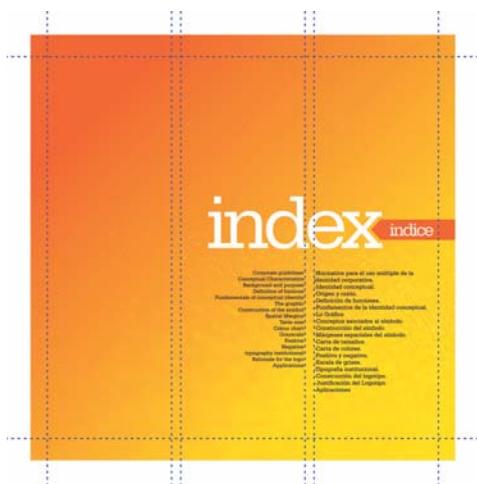


Figura 21: lo spazio vuoto consente di creare una composizione migliore.

Lo spazio vuoto non costituisce un problema. Il cosiddetto spazio negativo non è poi così negativo. Consente di creare una composizione bilanciata e armoniosa (figura 21). Bisogna ricordare la regola dei terzi: 1/3 testo, 1/3 immagine, 1/3 spazio vuoto.

Utilizzare meno contenuto su ciascuna pagina per un maggiore impatto visivo. Questo progetto è una guida di stile bilingue, così tutte le informazioni sono ripetute in due lingue, ma se avessi utilizzato una sola lingua, avrei facilmente potuto mantenere lo stesso formato, con solo metà del testo per ogni pagina. Per compensare la lunghezza diversa delle colonne, utilizzo per una delle lingue un carattere di dimensioni leggermente inferiori (figura 22).

È necessario tenere presente che l'immagine a video potrebbe avere un aspetto diverso una volta stampata e che è possibile evitare spiacevoli sorprese tramite una prova video (fare clic sul pulsante **Prova colore** sulla barra di stato). È importante attivare di tanto in tanto la prova colore e visualizzare un'anteprima del documento stampato (figura 23 e figura 24). Per ulteriori informazioni, consultare "Prova video" a pagina 63



Figura 22: alcune pagine della guida di stile dei logo

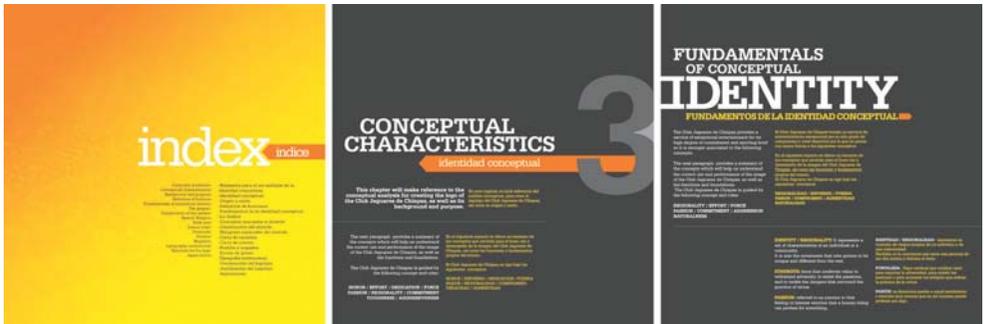


Figura 23: il documento come viene visualizzato sullo schermo (prova colore disattivata)



Figura 24: anteprima del documento una volta stampato (prova colore attivata)

Quando si è pronti a inviare il progetto al cliente o alla stampante, consiglio di pubblicarlo come PDF in modo da evitare modifiche accidentali al contenuto prima della stampa. In generale, è probabile che il cliente richieda ulteriori modifiche, quindi a meno che non venga da lui richiesto, non è necessario inviare il file .cdr originale.

In conclusione, se si ha un'idea, indipendentemente dalla sua complessità, CorelDRAW fornisce gli strumenti necessari per fare in modo che venga realizzata, con risultati estremamente professionali e immagini di qualità elevatissima sia nei supporti stampati che digitali.