

# Proyecto I: Identidad y marca

## COLECCIÓN DE PICTOGRAMAS

Pictogramas aeropuerto Munich 1972

Pictogramas aeropuerto Los Angeles 2028

Mario Tarradas España  
Proyecto1  
Diseño y creación digital  
2020/2021 Primer semestre  
UOC

Comparativa Pictogramas Munich 1972



Equestrian



Car Rent



Weightlifting



Boxing



Gymnastics



Athletics



Basketball



LLegadas



Canoe



Cycling



Football



Last minute



Handball



Hockey



Judo



Sailing



Shooting



Volleyball



Check In



Wrestling



Fencing



Control Equipages



Modern Pentathlon



Aquatics



Archery

## Proceso de diseño Pictogramas aeropuerto Munich 1972

A la hora de afrontar este trabajo, en la fase de boceto, me di cuenta de un pequeño error cometido y cuán importante es que trabajes con la retícula correcta.

En los primeros bocetos trabajé con la retícula en formato A1, proporcionada en clase. Pero cuando los acabé, me di cuenta que mis diseños quedaban algo “rechonchos” en comparación a los pictogramas de Otl Aicher.

Tras darle algunas vueltas me di cuenta que la retícula que me había bajado de los recursos de la asignatura era 14x14 mientras que la que utiliza Otl Aicher en Munich 72, es de 20x20, volví a rediseñar los bocetos de los pictogramas bajo estas métricas (20x20) y por arte de magia, o la métrica, los diseños de mis pictogramas tenían los mismos valores visuales que los de Otl Aicher (o al menos aceptablemente similares)

En esencia he intentado mantener las proporciones de los pictogramas originales y su disposición dinámica. Para ello he buscado poses con sensación de movimiento, huyendo de figuras estáticas, reforzando la conexión con el deporte. Intentando “alinearse” la idea de deportista con la de pasajero.

En una de las primeras versiones me planteé escoger un deporte y modificarlos al pictograma (judo para el control de equipajes, lanzamiento de martillo para el Check In, etc) Pero aún y que era interesante como homenaje a los deportistas y como link directo con el evento deportivo, al final se mostró como una ocurrencia poco clara, que huía de ese concepto básico del diseño (al menos para mí) que es la funcionalidad del producto.

En muchos casos he rehecho partes de las propias bases de Otl Aicher, para reformular los pictogramas hasta conseguir el resultado deseado. Manteniendo siempre una relación entre la recta y la diagonal de 45° y las proporciones aproximadas de sus componentes.

Uno de los elementos que me llamó la atención, más allá de la retícula, es como Aicher trata la figura protagonista, ocupando todo el espacio, de cuerpo completo (menos cuando hay dos individuos) y como el “protagonista” tiene un peso claramente protagonista en relación a los elementos de apoyo (caballo, embarcación, etc).

Es por este motivo que a excepción de Check In (he cogido de referencia la lucha libre) todos los viajeros (nuestros “deportistas”) ocupan el espacio central del pictograma, con un peso formal potente, mientras que los elementos de apoyo, como la maleta, el crono, el coche o la cinta transportadora están en outline, quedando en un segundo plano que aporta el matiz necesario para su comprensión (como un buen actor de reparto).

## Comparativa Pictogramas Los Angeles 2028



**LA 2028**



**Last Minute**



**Control equipages**



**Check In**



**Llegadas**



**Alquiler coches**

## Proceso de diseño Pictogramas aeropuerto Los Angeles 2028

A la hora de afrontar los diseños basados en el logotipo de los juegos olímpicos de Los Angeles 2028 me he sentido un poco perdido a la hora de definir unas retículas adecuadas, especialmente viniendo del trabajo basado en Munich 72, donde estas eran más que evidentes. Probé con la proporción áurea, con diferentes variantes de retículas, etc, etc, pero sin resultados evidentes. El hecho de tener sólo una imagen de referencia tampoco me ayudó mucho.

Al principio la elección de L.A.2028 como base para la segunda parte del trabajo, me generó bastantes dudas, como he comentado antes, por lo poco "clara" en sus aspectos constructivos o reticulares (al menos en mi humilde opinión) Pero he de reconocer que ese "toque" a Art Deco que desprende la figura femenina alada, a medio camino de un ángel o un hada propia del modernismo me pudo (qué le voy a hacer si nació en el Mediterraneo) y acabé aceptando el "reto".

A pesar de que no tenía muy claro si podría encontrar algún patrón más allá de los evidentes (paleta de color, haces de luz) me atrajo el poder trabajar con figuras reconocibles, jugar con ese filo entre lo visual y lo "realista". En estas propuestas he sido un tanto más intuitivo, que en las de Munich.

Al final opté por centrarme en los elementos evidentes del diseño propuesto y fijarme en su look & feel. Es por este motivo, que he optado más que por buscar una retícula rígida, trabajar el aspecto "clásico" hasta algo Decó de la imagen de referencia (de ahí el Hermés en el Last Minute), para abordar el resto de pictogramas.

Diseñados pensando en la claridad de la imagen, trabajando con el ideario standard en estos pictogramas aeroportuarios y tratarlos visualmente como el logotipo aportado.

En esencia he construido las imágenes con una silueta degradada con la misma paleta de color que el logo y he reconstruido los haces de luz, recolocándolos en aquellos lugares destacados o significativos del pictograma, intentando siempre que era posible mantener la disposición derecha izquierda.