



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“SIMBOLOGÍA EN LA XIX OLIMPIADA MÉXICO 68”
COMPILACIÓN DOCUMENTAL

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:

ADRIANA MENDOZA SÁNCHEZ

DIRECTORA DE TESINA:

LIC. OLGA AMÉRICA DUARTE HERNÁNDEZ

ASESORA DE TESINA:

MTRA. ARIADNE GARCÍA MORALES

MÉXICO D.F., JUNIO DE 2005



DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACION

ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS
XOCHMILCO D.F.

m346383



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS A...

Principalmente a Dios por colocarme en el punto exacto de la historia con las personas que más quiero y experimentar tantas cosas hermosas, como es la vida.

A mis padres por darme la vida, por tomarme de la mano y caminar conmigo por la ruta que decidí tomar, por todos sus esfuerzos y consejos para hacer de mí una mujer de bien útil a la sociedad que me vio crecer.

Papi te amo, te admiro y te respeto por ser el gran Señor que eres. Mami, sabes que te amo y agradezco por el amor que me has dado desde el momento que me diste vida en tu vientre, gracias por tu apoyo.

A mi querida hermana, que a pesar de las crisis sufridas, esta ahí, siempre a mi lado recordándome que tengo una familia que me ama y me alienta en mi camino para conseguir el triunfo.

Mario, gracias por ser mi cuñado y brindarme tu apoyo con lo he necesitado.

A mis peques sobrinos que con sus risas me recuerdan la importancia de la vida.

A los nuevos y viejos amigos, gracias por aceptarme como soy, por brindarme su amistad incondicional, por hacer me recobrar las esperanzas cuando todo parece estar perdido y sin solución. Niños y niñas preciosas, no sé que haría sin ustedes, los quiero muchísimo.

A aquellas personas que confiaron en mí sin conocerme (Jefe Dona) y me dieron la oportunidad de hacer lo que más me gusta, el diseño, con total libertad.

Quisiera expresar muchas cosas y a muchas personas, pero el espacio me es insuficiente, sólo les recuerdo que todos están en mi corazón.

Gracias por todo.

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo recepcional.

NOMBRE: Adriana Mendoza
sánchez

FECHA: 28 JUNIO 10S

FIRMA: 

ÍNDICE



INTRODUCCIÓN.....	1
--------------------------	----------



1. ANTECEDENTES HISTÓRICOS	
1.1. Panorama histórico de México.....	6
1.2. México en la década de los 60's.y 70's.....	10



2. DISEÑO UNIVERSO DE CONOCIMIENTO	
2.1. Definición de Diseño gráfico.....	16
2.2. Fenómenos que atañen al Diseño.....	19
2.3. Nociones básicas de la comunicación visual.....	20
2.4. Discursos.....	22
2.5. Géneros.....	28
2.6. Códigos.....	45
2.7. Gramática visual.....	48



3. COMITÉ OLÍMPICO	
3.1. Comité Olímpico como Asociación civil.....	54
3.2. Objetivo del Comité Olímpico.....	56
3.3. Museo Olímpico.....	57



4. DISEÑO UNIVERSO DE CONOCIMIENTO	
4.1. Programa de información.....	59
4.1.2 Huicholes.....	62
4.2. Logotipo México 68.....	67
4.3. Simbología.....	69
4.3.1. Programas, folletos y carteles.....	81
4.4. Timbres.....	87
4.5. Murales y Museografía.....	94

ÍNDICE



CONCLUSIONES 99



BIBLIOGRAFÍA 102



ANEXO
Cedularios



INTRODUCCIÓN



INTRODUCCIÓN

El Diseño Gráfico no es una actividad moderna, éste ha existido desde el momento en que el hombre apareció en la tierra y tuvo la necesidad de transmitir sus ideas con sus semejantes valiéndose de elementos visuales (pictogramas, jeroglíficos, petroglifos, etc.); aunque posteriormente el lenguaje oral ganó gran espacio en el medio de la comunicación, el lenguaje gráfico no fue sustituido por éste, al contrario, éste no sólo sirvió para representar escenas de la vida cotidiana, sino también los sonidos que se utilizaban en el lenguaje oral, conservando su importancia como vehículo de comunicación hasta nuestros días.

A lo largo de la Historia el Diseño gráfico ha estado presente en la vida diaria del ser humano, pero no era conocido como tal, algunos lo llegaron a considerar arte por la parte estética presente en sus contenidos.

Esta disciplina puede ser considerada como un rompecabezas, cuyas piezas se extraviaron y fueron esparcidas a lo largo de la historia, la misión del hombre es encontrarlas en las diferentes etapas de la historia valiéndose de los avances tecnológicos para reunir las piezas y convertirlas en lo que actualmente conocemos como Diseño Gráfico.

Podemos encontrar infinidad de libros relacionados sobre la evolución del Diseño gráfico, tales como la tipografía durante la Revolución Industrial, la fotografía como una nueva herramienta de la comunicación, la Bauhaus y las diferentes vanguardias artísticas del siglo XX, el surgimiento de la identidad corporativa y la imagen conceptual como resultado de la bifurcación de las distintas áreas del comercio, iniciándose la competitividad entre empresas por ser parte del gusto del público consumidor. Con ello también aparece las estrategias publicitarias encargadas de hacer llegar a los consumidores mensajes específicos que los convencen de que sus productos o servicios son mejores a los análogos existentes en el mercado. Pero todo estos conocimientos son a nivel internacional, actualmente no hay muchos libros



que nos hablen del Diseño Gráfico hecho en México, sobre las aportaciones e influencias que ha tenido de la sociedad mexicana, así como ha intervenido en nuestra cultura, generalmente expresamos nuestra admiración por los avances en el Diseño Italiano, por la creatividad presente en el Diseño Japonés o por las novedades del Diseño alemán; es por eso que en el proyecto “México en el diseño gráfico Los signos visuales de un siglo”, se está realizando una investigación sobre el desarrollo de Diseño gráfico en México durante las diferentes etapas históricas del Siglo XX, así como de los factores socioculturales y tecnológicos que intervienen en las necesidades de la sociedad de aquellas épocas, afectando por obvias razones las maneras de representación del Diseño gráfico. El objetivo principal es la de recabar suficiente información histórica e iconográfica de la producción de Diseño, su evolución y sus tendencias.

Al término del proyecto se elaborarán cinco libros que contengan toda la información y el material iconográfico recabado, una exposición de dicho material y el compendio de diseñadores gráficos mexicanos en donde además de su Curriculum se exponga su trabajo profesional.

“México en el diseño gráfico Los signos visuales de un siglo” es un Proyecto institucional apoyado por la Dra. Luz del Carmen Viilchis, Directora de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, conformado por cinco grupos de Tesisistas cada uno dirigido por un maestro de la Escuela Nacional de Artes Plásticas.

Los temas fueron asignados a cada grupo a partir de la división del siglo XX en cinco períodos importantes:

1. Del grabado y la Litografía a los caracteres móviles
 - Del porfiriato a la revolución(1900-1920)
 - Entre los victorianos y el Art Nouveau (Arts & Crafts)



2. Fotograbado, rotativa y offset

- Contexto sociocultural: Del maximato al nacionalismo (1920-1940)

- Entre el Dadá y la Bauhaus

3. Plumilla, regla y compás y tiralíneas

- Contexto sociocultural: (1940-1960) Modernización o el Milagro Mexicano

- Entre el estilo tipográfico y el suizo internacional

4. Plásticos transferibles, rapidógrafos y galeras

- Contexto sociocultural (1960-1980) Desarrollismo, Desarrollo Estabilizador, movimientos y fin del Milagro Mexicano)

- Entre el estilo revolucionario y el ecléctico

5. Del restirador al desktop y del lápiz al ratón

- Contexto sociocultural: globalización (1980-2000)

- Entre el postmodernismo y el revival electrónico

Las décadas de 1960 a 1980, denominada Plásticos transferibles, rapidógrafos y galeras, es el período histórico que se desarrollará en el presente trabajo, haciendo énfasis en una etapa esencial del Diseño Gráfico mexicano, este es coordinado por la Lic. Olga América Duarte Hernández y es asesorado por la Mtra. Ariadne García Morales, encargadas de la asignación de tareas a los tesisistas participantes en la investigación, vigilan y valoran la información recavada en los diferentes acervos asignados por las significativas aportaciones en las décadas de los 60's y 70's.

El objetivo primordial de la obra Simbología en la XIX Olimpiada México 68 es exponer los inicios del Diseño Gráfico como disciplina en México a través de la elaboración de la simbología en el año de 1968, como parte del programa de Información de la XIX Olimpiada celebrada en México ese mismo año; la primera etapa del proyecto consiste en una breve reflexión histórica a través



del siglo XX, haciendo énfasis en el período histórico comprendido entre 1961 y 1980.

Posteriormente se hace una síntesis de una serie de principios de la comunicación gráfica, mismas que intervienen dentro del proceso metodológico de la comunicación visual y que nos ayudarán a comprender los mensajes que transmiten los diferentes diseños.

En el capítulo tres se podrá encontrar la historia del Comité Olímpico, sus funciones y objetivos, así como la importancia de este acervo para nuestro proyecto de investigación

Posteriormente se hace una reseña de lo que fue el programa de información en la Olimpiada de 1968, describiéndose el logotipo de México 68 y cada uno de los símbolos presentes en la señalización, su origen y función, así como la gran variedad de soportes en los que se aplicó.

Al final del trabajo se puede encontrar un anexo con los cedularios, en los cuales se describe los objetos de diseño encontrados en el acervo del Comité Olímpico.



**ANTECEDENTES
HISTÓRICOS**



PANORAMA HISTÓRICO DE MÉXICO

México como cualquier país ha tenido un proceso evolutivo en busca de la identidad nacional, este proceso se inició con los primeros asentamientos del hombre en nuestro territorio, posteriormente cuando la población se multiplicó, diseminándose a lo largo y ancho del país, los habitantes se organizaron dando lugar a las variadas culturas indígenas (Aztecas, Olmecas, Toltecas, Zapotecas, etc.) que luchaban entre sí por el dominio de un territorio, así como la posibilidad de expandir sus señoríos.

Con la llegada de los españoles los grupos indígenas se ven sometidos, a lo largo de tres siglos se les imponen nuevas costumbres e ideologías; la desigualdad en privilegios y la injusticia prevaleciente durante lo que conocemos como época colonial, llevó a los inconformes españoles nacidos en América a sublevarse en con el apoyo del pueblo indígena, dando marcha a lo que conocemos como la Lucha de Independencia, posteriormente, los conflictos continuaron en la organización del México Independiente, los conflictos ahora son internos, la falta de estabilidad política en México provocó el abuso por parte de otros países y la inevitable pérdida de territorio.

El inicio del siglo XX inicia con El Porfiriato. período muy interesante, debido a los diferentes avances científicos, tecnológicos y el progreso de la nación, nuestro país sufre la primera etapa de lo que podemos llamar como apertura comercial, las primeras empresas extranjeras como la Clemente Jacques vuelven la vista hacia México para incrementar su capital, el dinero obtenido de los inversionistas extranjeros las urbes reflejaron la prosperidad y el progreso de la nación sirvió para la construcción de obras públicas y transporte favoreciendo el comercio interior y exterior, las fabricas que se establecieron durante este auge económico provocaron la migración de campesinos en busca de oportunidades de vida, el maltrato ya abuso fueron algunos factores que propiciaron el movimiento revolucionario.



Porfirio Díaz



Logotipo Clemente Jacques



La Revolución Mexicana marcó el primer paso de la expresión artística nacional, los eruditos de la época de las diferentes ramas del arte plantean los bosquejos de identidad mexicana, en este período, México se destapa ante el mundo y recobra una identidad propia.

Para 1911 Francisco I. Madero se convierte en presidente; ese mismo año Emiliano Zapata promulga el plan de Ayala.

1912 Pascual Orozco se subleva contra Madero

1913 Madero al igual que Pino Suárez son asesinados, tomando la presidencia Victoriano Huerta y Venustiano Carranza se revela

1914 Zapata y Villa toman la capital, Huerta abandona el país, mientras que en Europa se inicia la Primera Guerra mundial.



Francisco I. Madero



Emiliano Zapata y Francisco Villa

1915 Mariano Azuela publica los de Abajo, novela que narra los sucesos de la Revolución Mexicana

1917 El 5 de febrero se promulga la Constitución aún vigente y Venustiano Carranza toma la presidencia.

1919 Emiliano Zapata es asesinado

1920 Carranza es asesinado y Álvaro Obregón toma la presidencia.



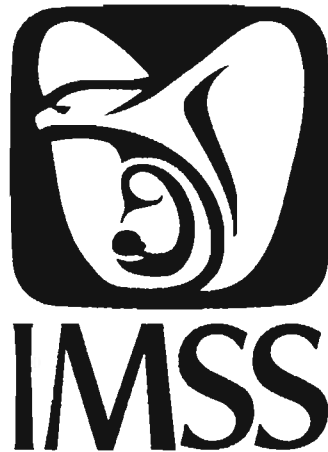
- 1921 Se crea la Secretaría de Educación Pública
- 1922 Diego Rivera, José Clemente Orozco y David Alfaro Siqueiros pintan los murales de San Ildefonso
- El canadiense Frederick Banting descubre la insulina
- 1922 Villa es asesinado y en México se establecen las primeras estaciones de radio comerciales
- 1924 Plutarco Elias Calles es presidente
- 1925 Fundación del Banco de México
- 1926 Comienza la rebelión cristera.
- 1928 Álvaro Obregón asume nuevamente la presidencia y muere el mismo año, tomando la presidencia Emilio Portes Gil
- El inglés Alexander Fleming descubre la penicilina
- 1929 Fin de la rebelión cristera
- 1930 Pascual Ortiz Rubio es presidente
- 1931 Antonio Caso hace exploraciones arqueológicas en Monte Albán
- Se estrena Santa, la primera película sonora mexicana
- 1932 Abelardo L. Rodríguez presidente
- 1934 Fundación del Fondo de cultura Económica
- Se termina el Palacio de Bellas Artes
- Lázaro Cárdenas es presidente



Lázaro Cárdenas



- 1937 Creación del Instituto Politécnico Nacional
- Culmina la nacionalización de los ferrocarriles, iniciada en el Porfiriato
- 1938 Expropiación petrolera
- 1939 se Crea el Instituto Nacional de Antropología e Historia
- Comienza la segunda guerra Mundial
- 1942 México entra a la segunda guerra mundial
- 1943 se funda el IMSS



- 1948 Se desarrolla la primera computadora moderna en los Estados Unidos
- 1950 Primer canal de televisión en México
- 1952 Adolfo Ruiz Cortinez es presidente
- 1953 Las mujeres obtienen el derecho a votar en México
- 1954 Ciudad Universitaria se inaugura en la Cd. de México
- 1958 Adolfo López Mateos es presidente
- 1959 Se crea la Comisión Nacional de Textos Gratuitos
- Ese mismo año se funda el ISSSTE
- 1960 Nacionalización de la Industria Eléctrica



1959 fundación del ISSSTE



México en la década de los 60's y 70's

¿Qué es lo que define a las décadas de los 60'S y 70'S?

La década de los 60'S es una de las más importantes del siglo XX pues marcó el inicio de la modernidad, caracterizada por la psicodélica, la represión total y la invasión del Rock, estilo musical que rompió la tradición musical de la década, representado por: El cuarteto Liverpool (Los Beatles), que además de servir como medio de expresión para estas generaciones con la manifestación de su rebeldía e inconformidad ante las leyes impuestas por los gobiernos; los movimientos estudiantiles fueron parte importante de esta década, dichas expresiones ayudaron a redefinir el papel de los jóvenes dentro de la vida activa de las sociedades.

Al preguntar la definición de los sesentas, Fredric Jameson contestó lo siguiente: "los años sesentas representan el momento en que la amplitud del capitalismo a una escala mundial produce simultáneamente una inmensa liberación o fuga de energías sociales, una prodigiosa emisión de nuevas formas apenas teorizadas hasta entonces, como las fuerzas étnicas de la negritud y lo minoritario de los movimientos del tercer mundo, los regionalismos, el desarrollo de nuevos y beligerantes poseedores del 'excedente de conciencia' histórica, lo mismo entre los estudiantes y los movimientos a favor de las mujeres, que entre otros tipos de luchas reivindicativas"

Esta nueva generación fue identificada por el sentimiento posrevolucionario, por una identidad izquierdista en contra las instituciones cívicas y religiosas, rechazó muchos aspectos del sistema: la disciplina y alienación del trabajo de fábrica, la guerra en que se apoyaba el sistema y la discriminación con que se dividía la gente.

Sergio González Rodríguez, "Carlos Monsiváis: la fenomenología de la vida cotidiana", Fractal n° 19, octubre-diciembre, 2000, año 4, volumen V, pp. 121-131.



La juventud sesentera se dio a la tarea de buscar la reivindicación de lo cotidiano como el centro de las renovaciones y las resistencias políticas, a través de las protestas desde diferentes escenarios de la sociedad: de las fabricas italianas hasta los colegios franceses, desde los barrios negros y chicanos neoyorquinos hasta las comunas de California, se vuelve a hablar de un mundo distinto. La lucha de clases ahora abarcaba nuevos sectores: una nueva generación de trabajadores, pero también amas de casa, estudiantes, minorías étnicas, gays, etc...

Los hippies hacen su aparición con la proclamación del amor como la fuerza que mueve al mundo, la proliferación del uso de la droga como único medio de salida, dentro de un mundo que no ofrecía alternativas, este grupo protestante tiene como ideología la búsqueda del sentido de una realidad utópica, proclamando el camino de los excesos como medio de enlace con la sabiduría. Al mismo tiempo se dan manifestaciones feministas en diferentes partes del mundo, más notorias en el Norte de América, para denunciar la posición de la mujer en la sociedad, la liberación femenina se da con la comercialización de la píldora anticonceptiva, el cabello largo, en la moda, los diseñadores comenzaron a utilizar materiales sintéticos y a popularizar prendas que dejaban ver gran parte del cuerpo; en el arte de los sesentas existe una mayor participación de las mujeres, se utilizo al cuerpo como un medio para denunciar la hipocresía de la sociedad al erotismo de lo erótico, el lugar de la mujer y las terribles realidades políticas del pasado reciente.

Durante es misma década, varios artistas comenzaron a usar sus cuerpos como medio de búsqueda de una totalidad que uniera a los signos con el cuerpo. (Body-Art), Realizaban acciones que impresionaban al público confrontándolo con las realidades de sexo, agresión y destrucción.



En cuanto a los avances tecnológicos, estos fueron representados por la llegada del hombre a la luna, que posteriormente representaría el inicio de la carrera espacial en los setentas.

La sociedad Mexicana nunca estuvo ajena a dichos acontecimientos internacionales, por lo que influyeron en la misma.

Para principios de los sesenta el gobierno de México inicia la construcción de importantes vialidades como el Periférico, viaducto Miguel Alemán, metro y drenaje. El gobierno de Adolfo López Mateos se caracteriza por los avances en la salud, la educación y por la adquisición de empresas eléctricas extranjeras. Aparecen la Confederación de Cámaras Industriales de Comercio CONCANACO, la Confederación de cámaras Industriales CONCAMIN, la Cámara Nacional de la Industria de Transformación CANACINTRA, Confederación Patronal de la República Mexicana COPARMEX y la Asociación de Banqueros.

En la segunda mitad de la década Gustavo Díaz Ordaz asume la presidencia de 1964 a 1970, periodo presidencial mejor recordado por los movimientos estudiantiles que se desencadenaron en la ya conocida masacre del 2 de octubre en Tlatelolco.

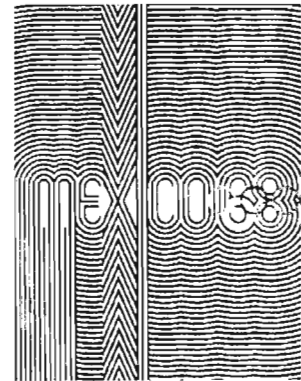
Días después de este terrible suceso la Cd. de México fue la sede de los XIX juegos Olímpicos, provocando que las miradas de todo el mundo se posaran en nuestro país, dejando atrás los sucesos trágicos antes ocurridos, la importancia de este magnifico evento radica en el concepto principal que México como país anfitrión quiso representar en la Olimpiada, la paz, México necesitaba ser reconocido a nivel mundial, no como un país conflictivo, sino como un país promotor de la paz. El Arquitecto Pedro Ramírez Vázquez y los Departamentos de Publicaciones y de Diseño Urbano del Comité Organizador se dieron a la tarea de diseñar un logotipo que manejara un lenguaje universal, pero sobre todo que representará a México y el resto del mundo lo identificará como un país rico en tradiciones y costumbres, preocupado por el bienestar de su población.



Gustavo Díaz Ordaz



Como resultado un cartel con los aros olímpicos y el 68 representados por figuras geométricas inspirados en los textiles huicholes, raza indígena considerada la más pura de México, sus diseños representativos hechos a base de hilos de colores de lana o estambre así como la chaquira. Son especialmente llamativas, donde reproducen dibujos geométricos y figuras fantásticas, muy relacionadas con la ingesta del "peyote" (*lophophora williamsii*). y muy adoc con la sicodelia presente en los diseños de esta década.



cartel con los aros olímpicos

A finales de los sesentas y principios de los setentas, el performance hace su aparición en México como forma de expresión pacífica de los grupos estudiantiles que manifestaban su desacuerdo y protestaban por la política represiva presente en el país.

Los setenta fueron años de dictaduras en América Latina. Fueron años de guerrillas urbanas en Argentina, Brasil, Uruguay de golpes militares y de establecimiento de dictaduras. En México el temor a una salida represiva fue una constante. En octubre de 1973 los miembros de la Organización de Países Exportadores de Petróleo (OPEP) redujeron la producción de crudo en respuesta a victoria israelí en la guerra del Yom Kipur. Los precios internacionales del petróleo se cuadruplicaron, lo que dio lugar a un proceso inflacionario que devino en una crisis económica mundial. Este es el momento que marca el inicio de la globalización como respuesta a todos estos conflictos.

La homosexualidad incorporada a la vida pública, la defensa de los derechos civiles, la oposición como postura cultural, la liberación femenina.

Se exaltaron las tradiciones y las expresiones artísticas propias. La idea era revalorar el vestido a lengua y la historia nacionales, el pasado prehispánico, artesanías, trajes y comida típicos.



Esta década se caracteriza también por los avances tecnológicos con el lanzamiento del primer satélite ruso Sputnik, posteriormente con la llegada del hombre a la luna, las primeras computadoras y el desarrollo de redes en Estados Unidos que daría lugar al internet, un elemento de gran importancia en la vida actual.

En el aspecto religioso, en el año de 1978 transcurrió con la muerte de dos Papas y la elección del primer Cardenal Polaco, Karol Wojtyła, como el principal dirigente de la Iglesia Católica.

Como se puede ver, la importancia de este período radica en el boom tecnológico y los diferentes movimientos socio culturales que le dieron marcha al inicio de una nueva modernidad.

Como se mencionó anteriormente, el Diseño en México durante el período

comprendido de 1961 a 1980, tuvo un significativo progreso, aunque, se ha visto que el Diseño como proceso de comunicación visual, siempre ha estado presente en la evolución del hombre, en cada época se le han hecho aportaciones, pero es en la década de los sesentas cuando el Diseño gráfico surge como disciplina, al principio arquitectos, ingenieros, artistas visuales y especialistas no tan ajenos a la materia dieron nacimiento a la disciplina que posteriormente adquiriría gran auge en el estilo de vida de los mexicanos



**DISEÑO UNIVERSO
DE CONOCIMIENTO**



2.1 DISEÑO GRAFICO

La mayoría de las personas ajenas directamente al Diseño gráfico consideran a esta disciplina y sus manifestaciones visuales como arte, pues consideran que sus contenidos estéticos predominan sólo para embellecer nuestro entorno, pero es más que eso.

Wucius Wong en su libro Fundamentos del diseño define al diseño de la siguiente manera:

“El diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre las exigencias prácticas” 2

Un producto diseño, más que un objeto decorativo, es resultado de una exhaustiva investigación dentro del contexto socio cultural, a partir de una necesidad, por lo tanto no sólo se busca que el objeto diseñado sea estético, sino funcional.

El diseñador tendrá la tarea de buscar posibles soluciones al problema que se le plantea. Los problemas a los que se enfrentan los diseñadores gráficos, generalmente son consecuencia de las necesidades del público al que va dirigido el mensaje visual, pero, hay ocasiones que los diseñadores gráficos son creadores de necesidades.

“Lo diseñado, es consecuencia del proceso de reflexión que el diseñador hace frente a una necesidad específica de comunicación cuya mejor respuesta sólo es un texto visual” 3

2. Wucius Wong, Fundamentos del diseño, Barcelona, Gustavo Gilli, 1995, p41.

3. Luz del Carmen Vichls, Diseño Universo de Conocimiento, México, Centro Juan Acha A.C., 2002, p9.



La investigación permite en el acercamiento académico la comprensión de los fenómenos y objetos de diseño, mientras que en el acercamiento proyectual profundiza las condiciones y parámetros de forma y fondo en los problemas del diseño

El diseñador es mediador entre el emisor externo y el medio, sus funciones son analizar la necesidad, semantizar, codificar y configurar el mensaje, el diseñador define la función denotativa y connotativa de la comunicación.

Diseño abarca la acción (proceso de investigación y desarrollo) y producto (resultado del desarrollo).

La investigación es sinónimo de Diseño y esta es la estructura que sigue al desarrollar un proyecto.

1. idea
2. pregunta
3. argumento
4. proyecto

Diseño se conforma de...

- ▣ aspecto teórico-conceptos que sustentan.
- ▣ aspecto técnico-creadores de imagen visual.
- ▣ aspecto artístico, poético-nexo entre diseñador y espectador.

Actualmente se está dando el boom de los pseudo diseñadores, estos crean diseño a nivel sensible, carecen de los conocimientos básicos de la comunicación visual, sus diseños son subjetivos con una influencia meramente emocional, muy parecido al arte.



Los diseñadores gráficos al igual que cualquier otro profesionalista debe tener amplio conocimiento teórico-práctico del campo en el que se desempeña, para lograrlo debe estar en constante actualización sobre las tendencias de diseño que predominan a nivel nacional e internacional, la nueva tecnología, y sobre todo tener presente los fundamentos básicos del diseño.

En las siguientes páginas se explica los fenómenos, discursos, géneros, códigos gramática visual y las nociones básicas que le atañen al Diseño gráfico.



2.2 FENÓMENOS QUE ATAÑEN AL DISEÑO

Para comprender un proyecto de comunicación gráfica es necesario entender los elementos que lo configuran a través de los diferentes fenómenos que lo atañen.

Fenómenos de la comunicación gráfica

Identificado como el proceso de comunicación gráfica.

(emisor externo, necesidad, contexto, medio, emisor interno, mensaje, contexto, ambiente, realidad, perceptor, respuesta, etc.)

Fenómenos de percepción visual

Integrado por la realidad percibida y las formas de percepción.

Fenómenos de configuración o representación

Refiere a la realidad material e imaginaria en el que se desarrolla el diseño, la forma en que se representa, su intención o contenido, así como los grados de iconicidad y figuración.

Fenómenos de semiosis

Establece la correlación entre sustancias-formas de las estructuras sintácticas, semánticas y pragmáticas..

Fenómenos de producción

Implica procedimientos sistemáticos para realizar el proyecto de comunicación gráfica.

Fenómenos de valoración

Ayuda a considerar un objeto diseñado en herramienta, mercancía, símbolo o signo.

**2.3. NOCIONES BÁSICAS DE LA COMUNICACIÓN VISUAL**

Semiosis. Refiere al uso de los signos los cuales evocan, representan, refieren algo. El signo comprende un Significante (forma de expresión) y significado (contenido).

La semiosis se entiende como el proceso en el cual los elementos formales funcionan como signos y permite explicar la configuración de los mensajes visuales

La semiosis tiene tres dimensiones:

▫ **Sintáctica:** refiere a la relación signo-signo, comprende las reglas de organización, composición y las posibles combinaciones.

▫ **Semántica:** comprende a la relación signo-idea u objeto a los que son aplicables.

▫ **Pragmática:** es la relación que existe entre el signo y los interpretes.

Hay dos vertientes: la que describe los vínculos entre la necesidad, el mensaje y el diseñador; la otra refiere a los vínculos entre perceptores, receptores o usuarios del diseño y los objetos de comunicación visual.

Sentido. Comprende las acepciones y significados como resultado de la interrelación de códigos. El diseño adquiere sentido según las condiciones y circunstancias políticas, económicas, personales o sociales.

TIPOS DE SENTIDO:

- Principales- asociado al núcleo del mensaje
- Secundarios condiciones sintácticas del mensaje
- Contextuales contexto
- Socio-culturales hábitos, costumbres, experiencias.
- Afectivos aspectos emocionales

**Texto.**

Entendido como unidad de comunicación, bloque estructurado y coherente de signos que comprende las intenciones comunicativas de un diseño visual.

Para comprender el texto es necesario analizarlo en relación con la imagen a partir de estas teorías:

- **Alfabetidad visual.** Análisis de la imagen a través de las relaciones sintácticas de los signos.
- **Iconisismos.** Análisis de la imagen en relación con la realidad
- **Isotópicas.** Análisis Imágenes a partir de imágenes equivalentes en un espacio determinado

Contexto.

Refiere a la realidad que rodea un signo. El contexto está constituido por la situación completa que rodea a la imagen y determina el sentido.

- **Contexto Visual.** Elementos perceptuales internos o externos al discurso
- **Contexto discursivo.** Ligado a un discurso o género dotándolo de una sentido y validez
- **Contexto situación.** Refiere al espacio-tiempo del discurso
- **Contexto regional.** Comprende la zona, el ámbito y ambiente.
- **Contexto emocional.** Relación de aspectos afectivos con los significados.
- **Contexto cultural.** Comprende el modo de vida, hábitos, costumbres, conocimientos y vínculos valorativos.



DISCURSOS

Sistema de comunicación que un diseñador expresa a través de diferentes mensajes a sus receptores.

Tipos de Discurso

1. **Discurso Publicitario.** Sus fines relacionados con la promoción de productos. Objetos o servicios entendidos como mercancías



■ **Etiqueta de Kermato**
 Diseñador: María de la Paz Aragón
 Fuente: Revista a! Diseño
 Núm.53 Febrero-Marzo 2001



**a la medida
 de tus necesidades**

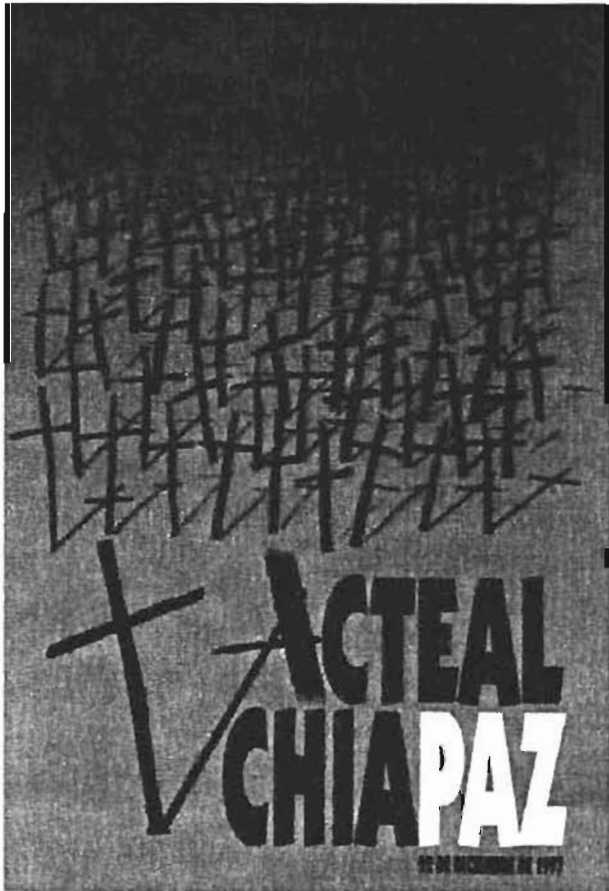
■ **Anuncio de Hiperlumen**
 Fuente: Revista a! Diseño
 Núm.53 Febrero-Marzo 2001

Hiperlumen Balcón | **Hiperlumen Del Valle** | **Hiperlumen Pradita, Pro.**

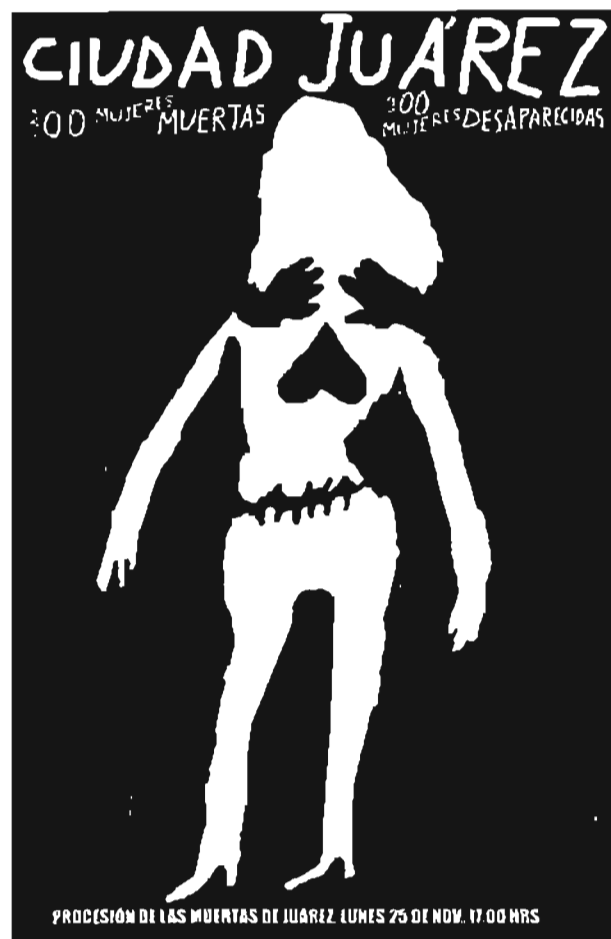
 Calle...
 Tel...
 Fax...
 E-mail...
 Web...



2. Discurso Propagandístico. las relaciones de la imagen diseñada con el pensamiento político



■ **Cartel Matanza de Acteal**
 Diseñador: Carlos Gayou Picazo
 Fuente: Diseñadores gráficos mexicanos
 1a. edición, Trama Visual,
 México 2000



■ **Cartel Muertas de CD. Juárez**
 Diseñador: Alejandro Magallanes
 Fuente: Revista Complot
 Núm. 82 Diciembre-Enero 2003-04
 México 2002



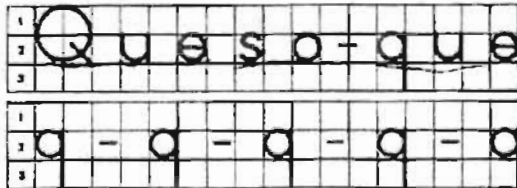
3. Discurso Educativo. Finalidades de comunicación didáctica enfocadas a la enseñanza



queso

que Que
qui Qui

queso quema tanque
toque saguito quimono
quinqué piqueta queja
quiero quieto paquete
Quique come queso.



UNIDAD DE APRENDIZAJE

Letra-escritura. Enseñanza de la letra q (QU). DESARROLLO: 1. Motivación. Llamar la atención sobre el dibujo y pensar acerca del mismo. ¿Han comido queso? ¿De qué está hecho? ¿Cuántos tipos de quesos conocen? Pronunciar la palabra queso alargando el sonido de la sílaba que. Trazer la letra simultáneamente al ir hablando. Explicar que se escribe la u intermedia para que no se pronuncie. 2. Lectura de sílabas y palabras. 3. Ejercicios de escritura.

Interiore "Mis primeras letras"

Fuente: Mis primeras letras
30a. edición, Trillas,
México 1988

Colección libros para la SEP
Diseñador: Gloria Calderas
Fuente: Diseñadores gráficos mexicanos
1a. edición, Trama Visual,
México 2000

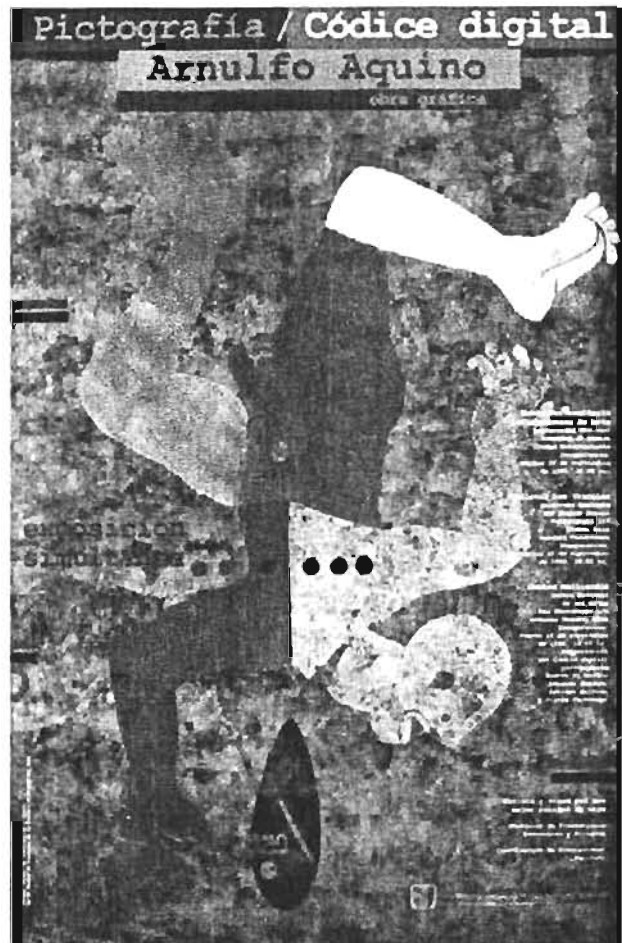




4. Discurso Plástico. La imagen diseñada con el pensamiento estético y lúdico



■ Portada de revista **Saber Ver**
 Diseñador: Luis Almeida
 Fuente: Diseñadores gráficos mexicanos
 1a. edición, Trama Visual,
 México 2000



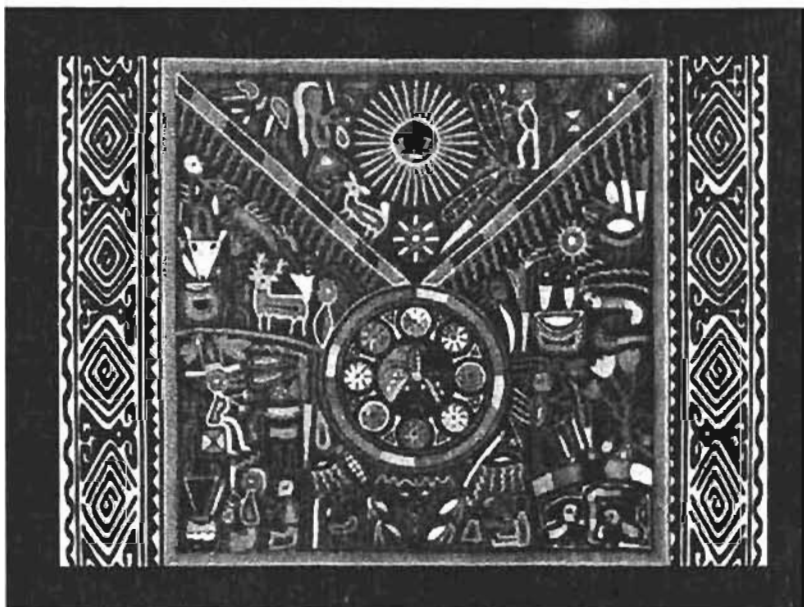
■ Cartel **Obra Gráfica**
 Diseñador: Arnulfo Aquino
 Fuente: Diseñadores gráficos mexicanos
 1a. edición, Trama Visual,
 México 2000



5. Discurso ornamental . con funciones de ornamentar relacionada con las artes decorativas y artesanales



■ Calaveras de la quema de Judas(Chaquirra)
Arte Huichol(postal)
Autor:Oscar Rodriguez



■ Tejido Huichol
Arte Huichol(postal)
Autor:Apolonio Carrillo



6. Discurso perverso. Géneros de comunicación gráfica que causan un daño visual, moral e intelectual



■ Portada de "Libro Policlaco"
Fuente: Libro Policlaco
Año 11 Julio 12 de 1983

■ Interiores de revista
Fuente: Novelas Inmortales
Año X No. 471
Noviembre 26 de 1986



7. Discurso híbrido. Unión de discursos



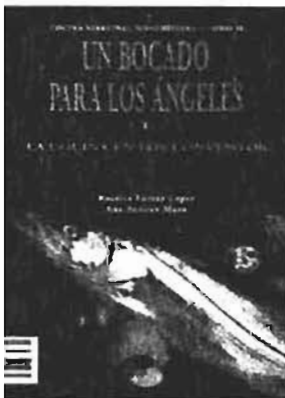
GÉNEROS

Son las manifestaciones discursivas del diseño de la comunicación gráfica, organizados por sus características físicas y sus condiciones de configuración, producción y reproducción.

Género editorial

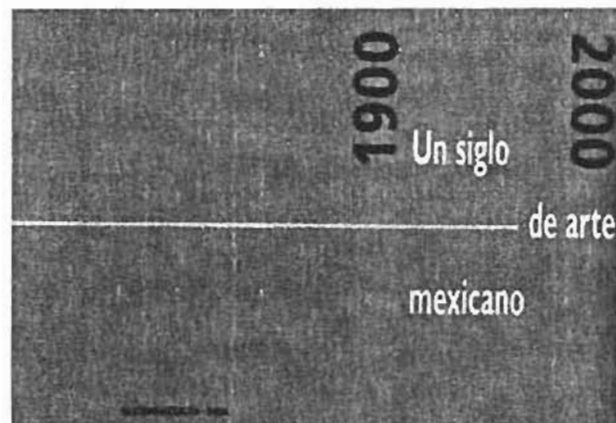
Comprende los objetos impresos cuyo diseño gráfico depende del texto continuo y proporcionan un conocimiento profundo o superficial.

- o Libro
- o Periódico
- o Cuadernillo
- o Informe anual
- o Revista
- o Folleto
- o Catálogo



■ Libro
Diseñador: Azul Morris
Fuente: Diseñadores gráficos mexicanos
1a. edición, Trama Visual,
México 2000

■ Libro
Diseñador: Azul Morris
Fuente: Diseñadores gráficos mexicanos
1a. edición, Trama Visual,
México 2000





■ Periódico

Diseñador: Luis Almelda
Fuente: Diseñadores
gráficos mexicanos
1a. edición, Trama Visual,
México 2000



BORGES: LOS LIBROS, LA NOCHE Y EL TIEMPO © Adorno

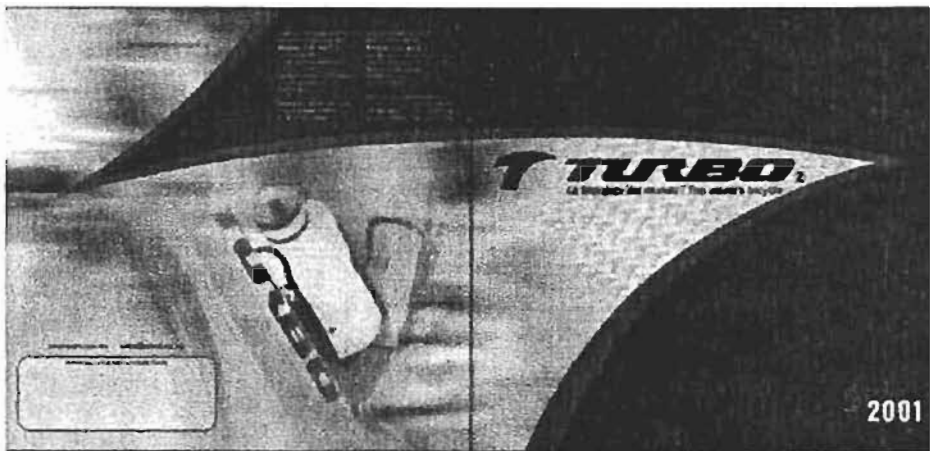


■ Folleto

Diseñador: Eric Olivares
Fuente: Diseñadores
gráficos mexicanos
1a. edición, Trama Visual,
México 2000



■ Revista
 Diseñador: Héctor Montes de Oca
 Fuente: Diseñadores gráficos mexicanos
 1a. edición, Trama Visual, México 2000



■ Catálogo
 Diseñador: Esteban Pardo
 Fuente: Diseñadores gráficos mexicanos
 1a. edición, Trama Visual, México 2000



Género paraeditorial

Son los Impresos que tienen origen un texto mínimo con información breve y específica, la imagen tiene mayor importancia que el texto.

- o Volantes
- o Calendarios
- o Etiquetas
- o Embalajes
- o Correo directo
- o Timbres postales
- o Puntos de venta
- o Calcomanías
- o Promocionales
- o Portadas
- o Billetes
- o Empaques

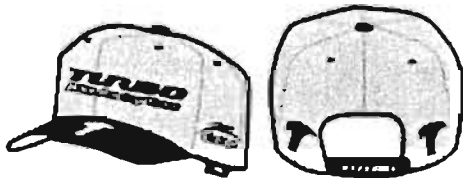


■ Etiqueta de Kermato
Diseñador: María de la Paz Aragón
Fuente: Revista al Diseño
Núm.53 Febrero-Marzo 2001



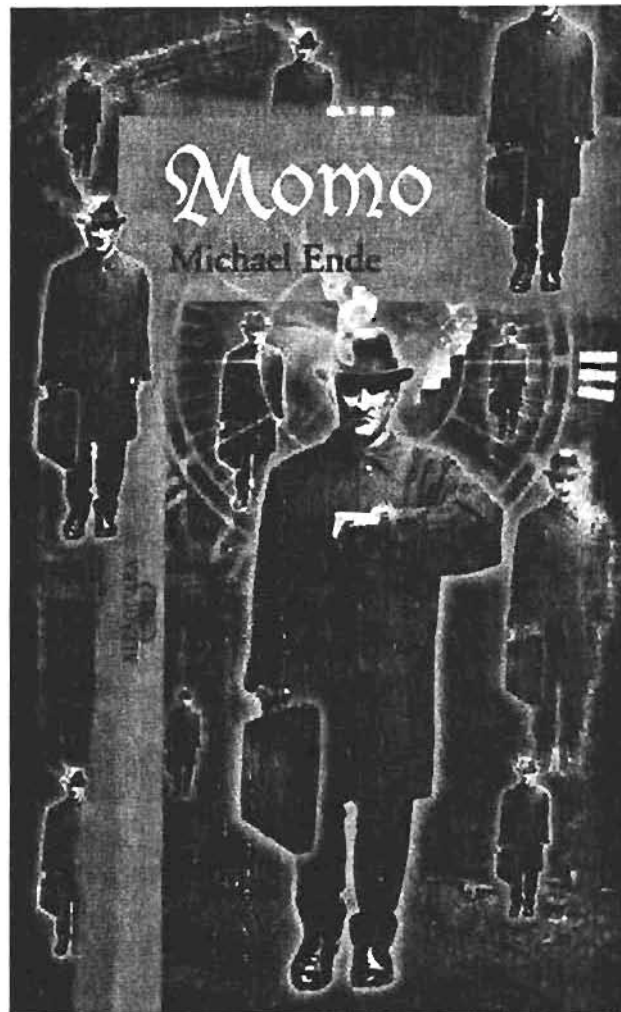
■ Promocionales

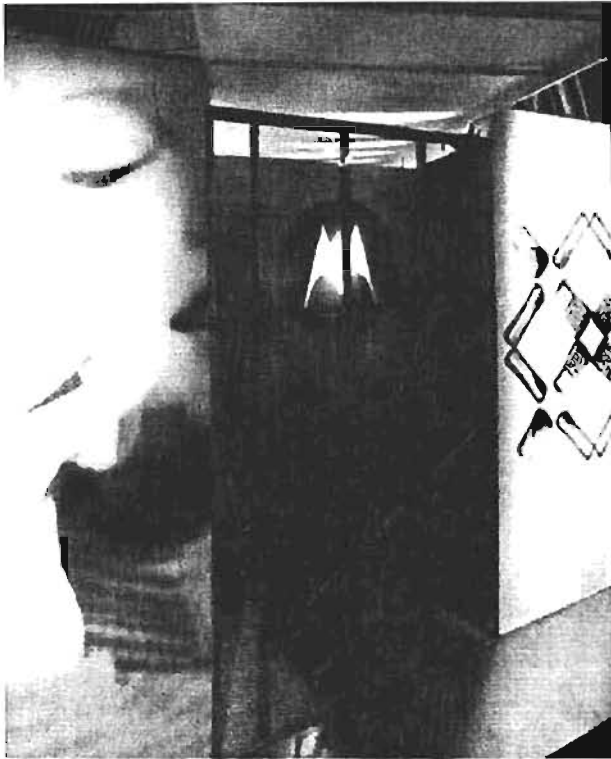
Diseñador: Esteban Pardo
Fuente: Diseñadores
gráficos mexicanos
1a. edición, Trama Visual,
México 2000



■ Portada-momo

Diseñador: Dunahí Aquino y Paul Alarcón
Fuente: Diseñadores gráficos mexicanos
1a. edición, Trama Visual,
México 2000





■ Punto de Venta
Diseñador: Rebeca Méndez
Fuente: Revista a! Diseño
Núm.74 17-mayo-2005 2005



■ Punto de Venta
Diseñador:
Rebeca Méndez
Fuente: Revista
a! Diseño
17-mayo-2005
Núm.74
2005



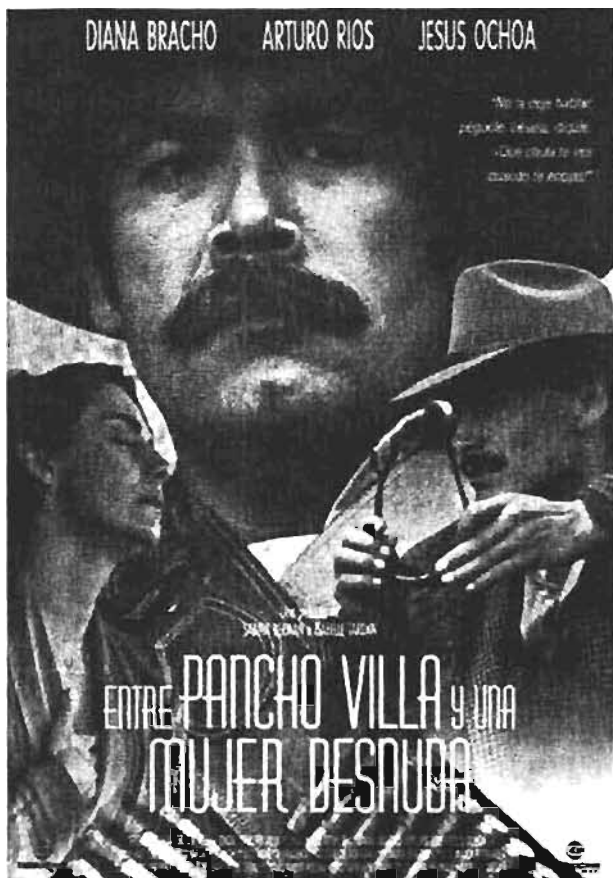
Género extraeditorial

Objeto impreso con o sin texto, siempre determinado por la imagen.

- o Cartel
- o Espectacular
- o Anuncio mural
- o Periódico mural
- o Escenografías



■ Cartel
Diseñador: Esteban Pardo
Fuente: Diseñadores
gráficos mexicanos
1a. edición, Trama Visual,
México 2000



■ Cartel

Diseñador: Esteban Pardo
 Fuente: Diseñadores
 gráficos mexicanos
 1a. edición, Trama Visual,
 México 2000

■ Cartel

Diseñador: Esteban Pardo
 Fuente: Diseñadores
 gráficos mexicanos
 1a. edición, Trama Visual,
 México 2000

LUCHA LIBRE

ARENA

★ 'MOVEDIZA' ★

LAN LUMS POTOSI S.L.P

LUCHA DE GIGANTES

OTZUO

DEL CLIENTE

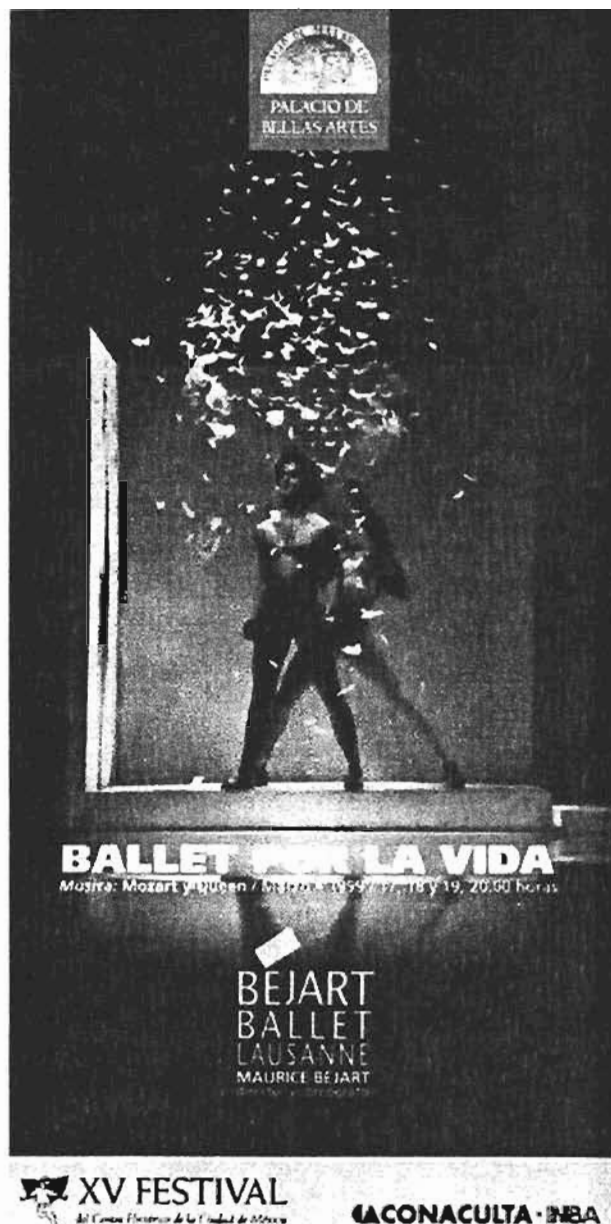
VS

RAZÓN

DEL DISEÑADOR

PATROCINADO POR:

**DIA MUNDIAL DEL DISEÑO
 27 DE ABRIL DE 1997**



Pendones

Diseñador: Dunahí Aquino y Paul Alarcón

Fuente: Diseñadores gráficos mexicanos

1a. edición, Trama Visual,

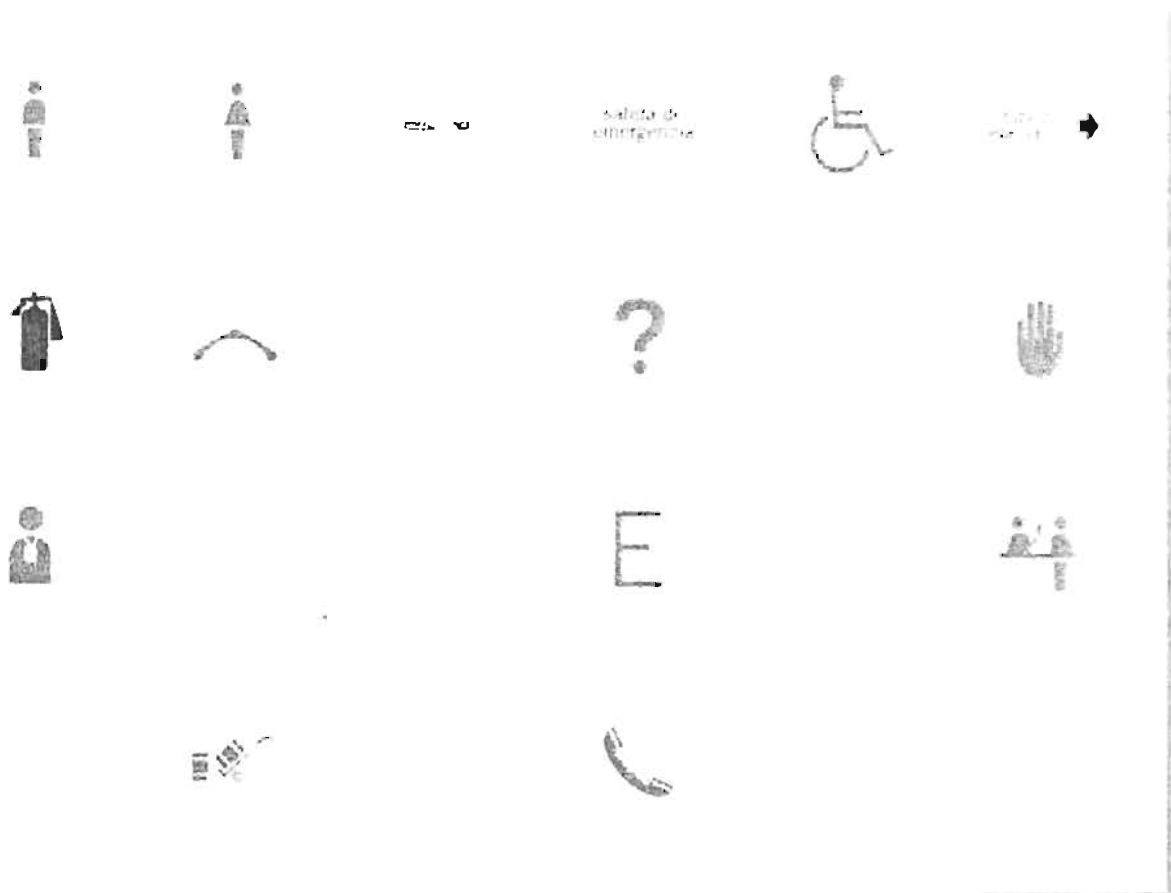
México 2000



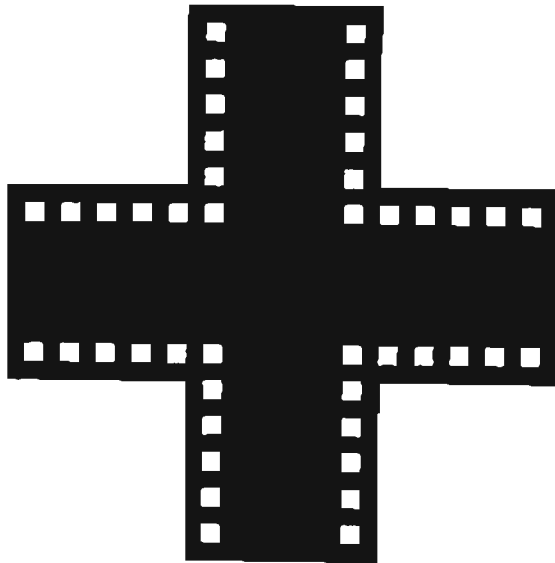
Género informativo e indicativo

Objeto impreso basado en imágenes, proporcionan información sin texto.

- o arquigrafía
- o imagen institucional o empresarial
- o identidad corporativa
- o sistemas de identificación
- o sistemas de señalización
- o sistemas museográficos



■ Señalización Casa redonda
 Diseñador: Rocío Mireles
 Fuente: Diseñadores gráficos mexicanos
 1a. edición, Trama Visual,
 México 2000



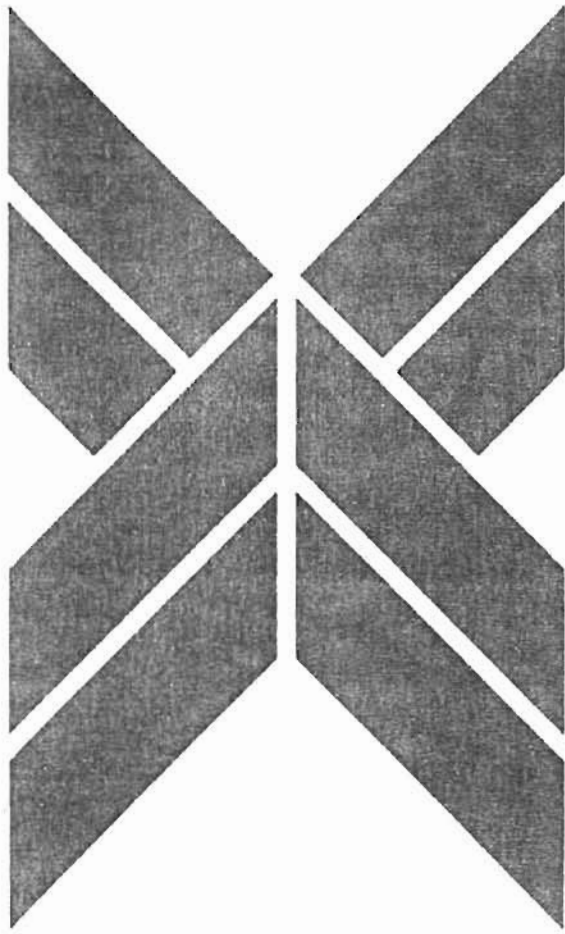
■ Símbolo

Diseñador: Félix Beltrán
Fuente: Diseñadores gráficos mexicanos
1a. edición, Trama Visual,
México 2000

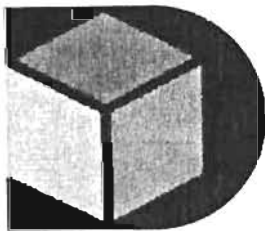


■ Identidad gráfica

Diseñador: Renato Aranda
Fuente: Diseñadores gráficos mexicanos
1a. edición, Trama Visual,
México 2000



■ **Símbolo**
 Diseñador: Félix Beltrán
 Fuente: Diseñadores gráficos mexicanos
 1a. edición, Trama Visual,
 México 2000



Escuela de **Diseño**

Instituto Nacional de Bellas Artes

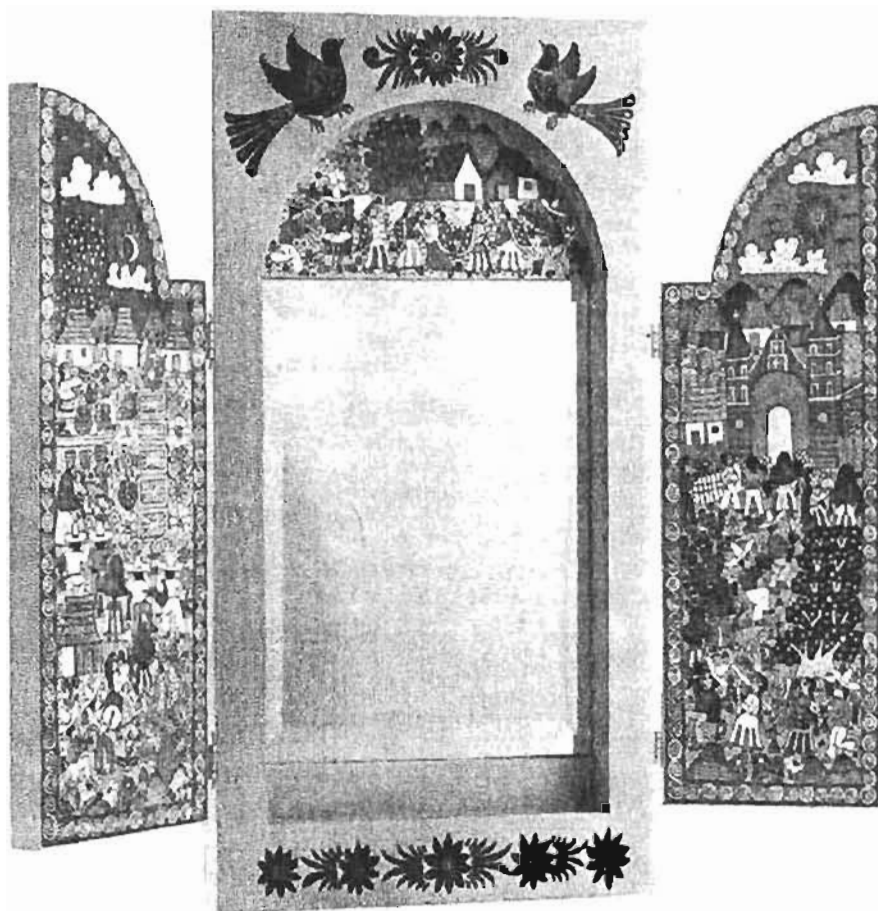


■ **Identidad gráfica** ■
 Diseñador: Segundo Pérez
 Fuente: Diseñadores gráficos mexicanos
 1a. edición, Trama Visual,
 México 2000

Género ornamental

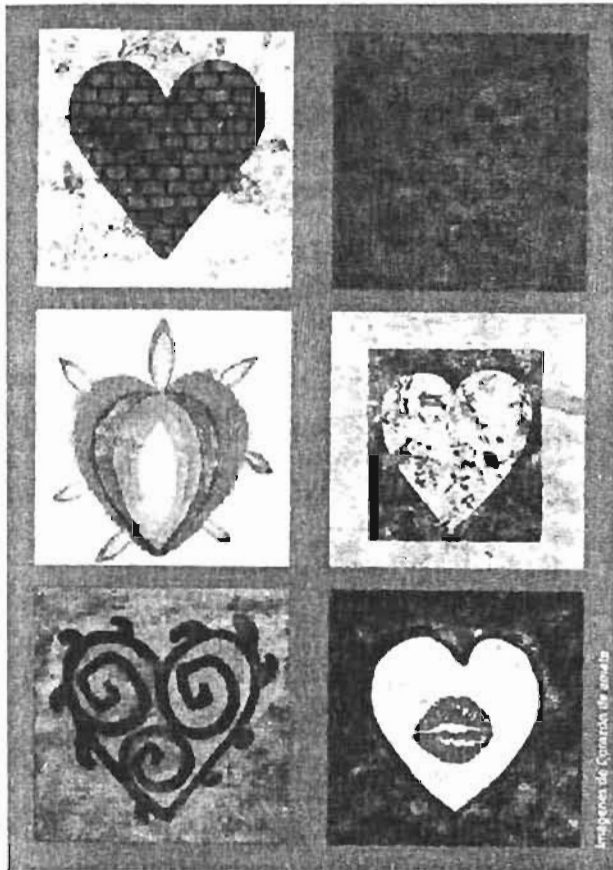
Objetos impresos en soportes variados, conformado por elementos morfológicos simple, no proporcionan información y carecen de texto

- o papeles decorativos
- o objetos decorativos
- o papeles de envoltura
- o objetos promocionales
- o objetos para fiestas

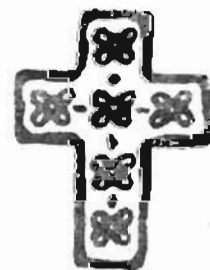
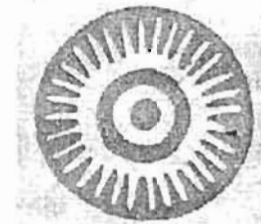


■ Portaretrato

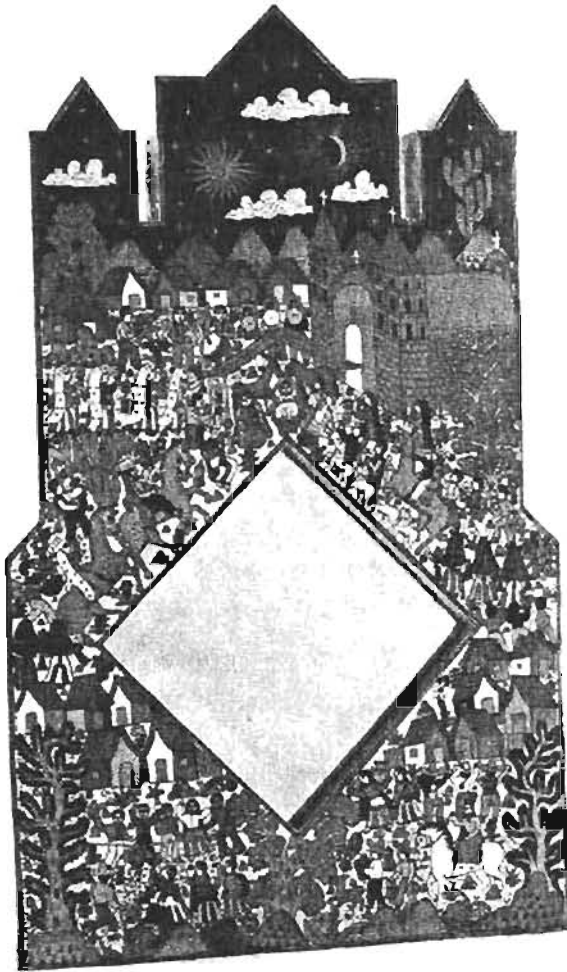
Autor: Maggika S.A. de C.V
Fuente: Revista a! Diseño
Núm.53 Febrero-Marzo 2001



■ **Imágenes sobre papel hecho a mano**
 Fuente: Diseñadores gráficos mexicanos
 1a. edición, Trama Visual,
 México 2000



■ **Imágenes sobre papel hecho a mano**
 Fuente: Diseñadores gráficos mexicanos
 1a. edición, Trama Visual,
 México 2000



■ **Espejo**

Autor: Maggika S.A. de C.V
Fuente: Revista a! Diseño
Núm.53 Febrero-Marzo 2001



■ **Esferas**

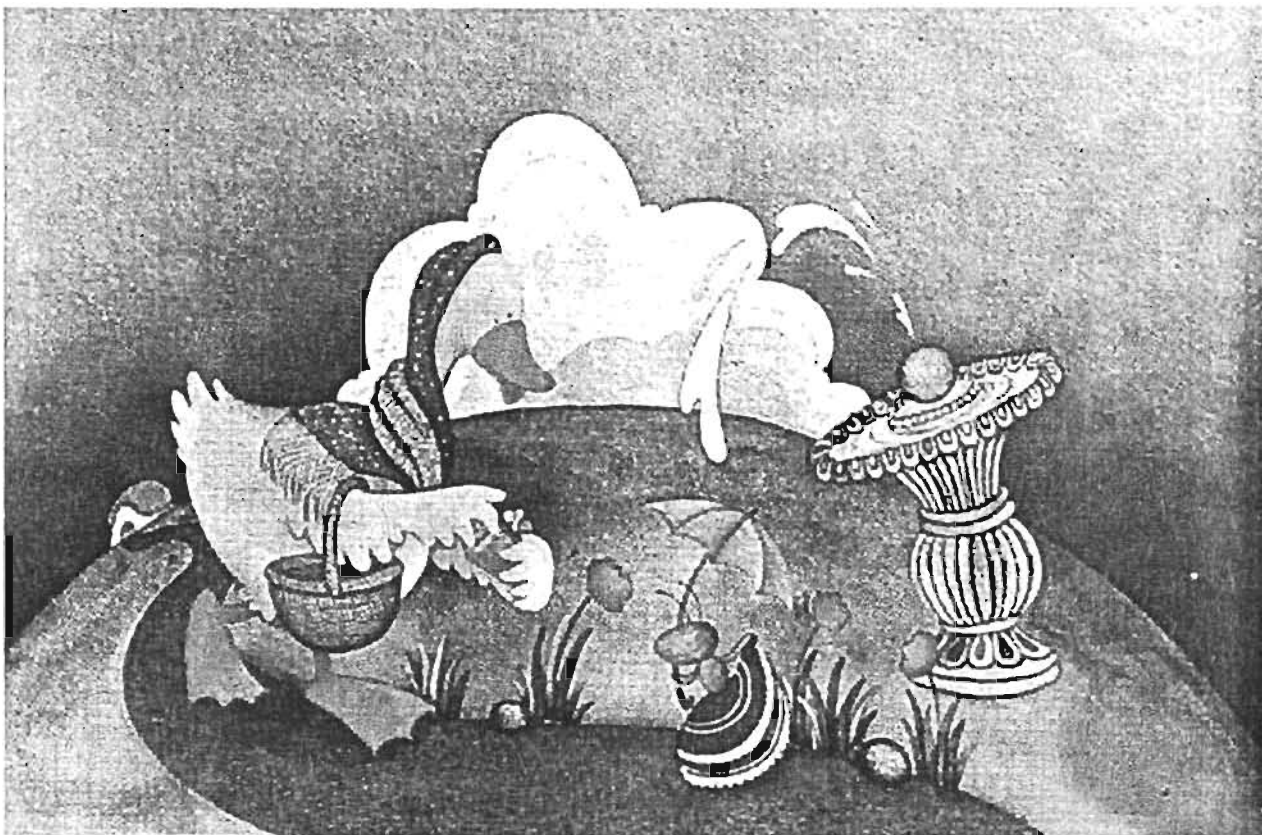
Autor: Maggika S.A. de C.V
Fuente: Revista a! Diseño
Núm.53 Febrero-Marzo 2001



Género narrativo lineal

Son las manifestaciones gráficas interpretadas por dibujo y texto, éste último condicionado por la narración.

- o Ilustración
- o Historieta
- o Dibujo animado
- o Multivisión
- o viñeta
- o fotonovela
- o diaporama



■ Ilustración "La patita"

Diseñador: Gloria Calderas

Fuente: Diseñadores gráficos mexicanos

1a. edición, Trama Visual,

México 2000

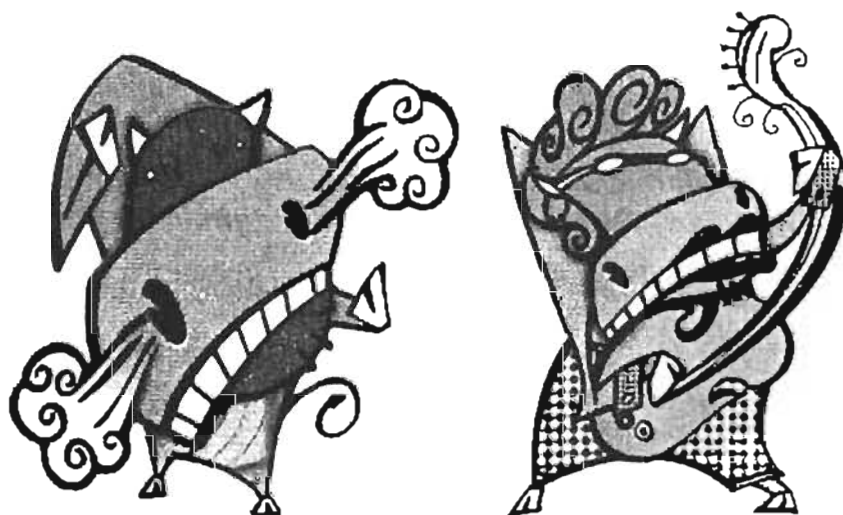


Ilustración
Diseñador:
César Evangelista
Fuente: Diseñadores
gráficos mexicanos
1a. edición, Trama Visual,
México 2000

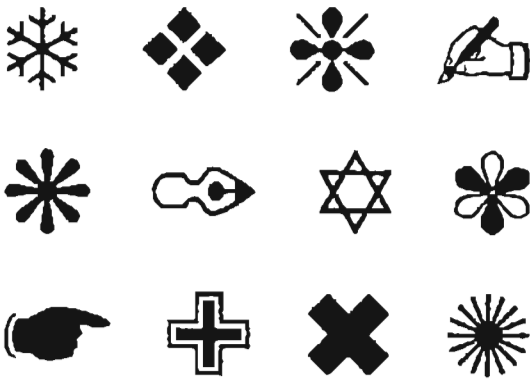


CÓDIGOS

Un código define y clasifica los conjuntos de elementos o signos presentes en el diseño, que al conjugarse adecuadamente permiten la articulación de mensajes.

Morfológico

Los elementos formales figurativos(dibujos, viñetas etc) esquemas formales abstractos(piezas, planos etc.) que integran un diseño y pueden identificarse por iconicidad y figuratividad.



■ **Viñetas**
 Fuente: "Fundamentos del diseño"
 Wulius Wong
 4a. Edición, Editoría Gustavo Gili,
 Mexico 1995

■ **Piezas**
 Fuente: "Fundamentos del diseño"
 Wulius Wong
 4a. Edición, Editoría Gustavo Gili,
 Mexico 1995

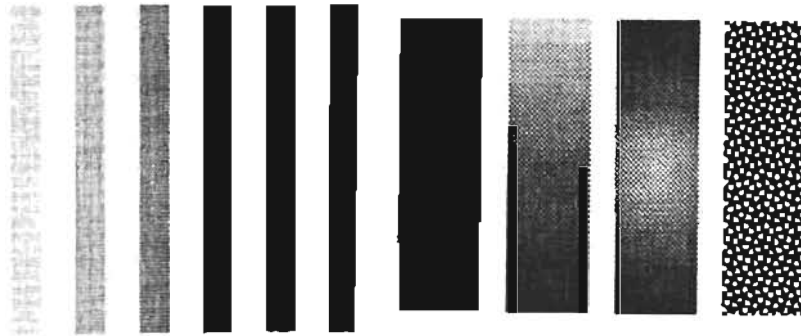


DISEÑO UNIVER



Crómico

Se caracteriza por la elección de intensidad, valor dinámico, de la legibilidad, el contraste, luminosidad y condiciones semánticas del color.



■ Color
Fuente: "Fundamentos del diseño"
Wolius Wong
4a. Edición, Editoria Gustavo Gill,
Mexico 1995

Tipográfico

Comprende todos textos caracterizados por la elección del tamaño, valor(color),grano(trama uniforme o interferencias) forma y orientación de los caracteres, elección de signos y puede tener diversas funciones:

- Caligrafía. Escritura manual
- Legible. Lectura
- Formal. Configuración de una idea
- Simbólica. Asociado a un significado convencional(logotipos)
- Ornamental. Usado como elemento morfológico como las capitulares



■ Capitular
Fuente: "Lecuras clásicas para niños"
Wolius Wong
SEP Mexico 1971



Fotográfico

Comprende el uso de imágenes originales o manipuladas, caracterizadas por sus tomas, encuadres, escalas, los grados de iconocidad.

Puede tener las funciones de:

- O Núcleo-elemento primordial
- O Testigo-testimonio para la memoria
- O Documento-hechos
- O Emoción-sentimientos
- O Narración-ideas
- O Símbolo-vínculo con un significado
- O Anclaje-elemento que fija la idea principal
- O Soporte- para apoyar una idea



■ Fotografía-manipulación
Fuente: postal



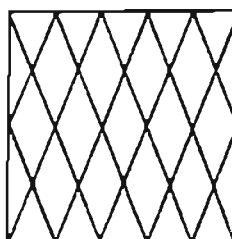
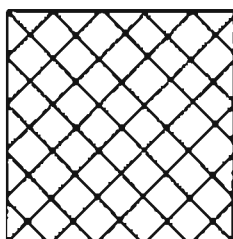
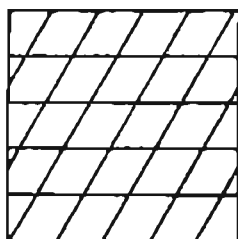
■ Fotografía-natural
Fuente: postal



GRAMATICA VISUAL

Gramática visual es la forma de organización visual que un diseñador siempre debe de tener en cuenta al momento de diseñar y la integra:

o Principios de diagramación determinación espacial del diseño a través de la fragmentación geométrica del formato, donde descansan todos los elementos.



■ Diagramación

Fuente: "Fundamentos del diseño"
Wolius Wong
4a. Edición, Editora Gustavo Gili,
Mexico 1995

o principios de clasificación. jerarquización espacial del diseño dependiendo del tamaño del formato.

BUNUEL

**HOMENAJE
A
BUÑUEL**

EL PERRO ANDALUZ
LOS OLVIDADOS

NAZARIN

LA JOVEN

VIRIDIANA

EL ANGEL
EXTERMINADOR

AUDITORIO DE HUMANIDADES /
CIUDAD UNIVERSITARIA
A LAS 19:30 HORAS

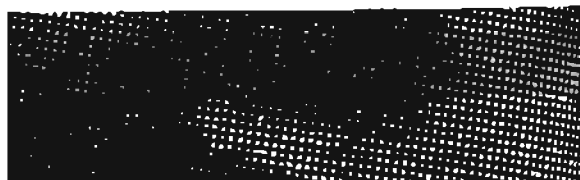
CINE CLUB DE LA UNIVERSIDAD/1962

■ Cartel-homenaje

Diseñador: Vicente Rojo
Fuente: "Cuarenta años
de Diseño Gráfico",
1ª. Ed. Era, México,
1990, 24-29 pp

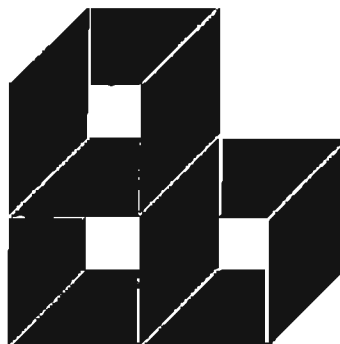
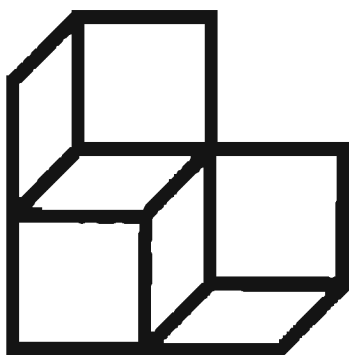


o alfabeto visual. Incluye todo los elementos morfológicos. Forma, textura y color



■ Textura
Fuente: "Fundamentos del diseño"
Wolius Wong
4a. Edición, Editoria Gustavo Gill,
Mexico 1995

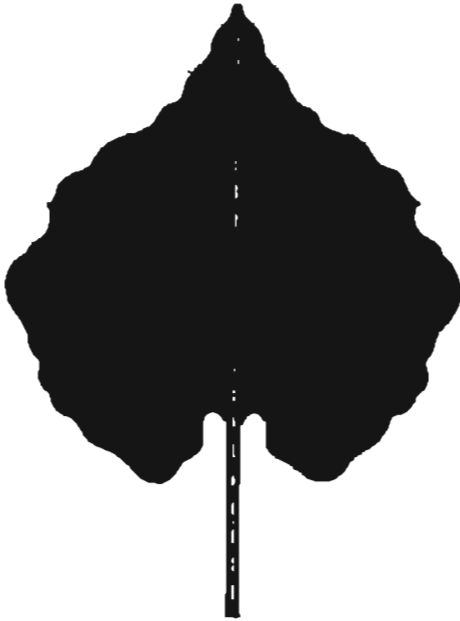
o elementos dimensionales. Características de tamaño, escala, proporción y primera, segunda y tercera dimensión.



■ 3Dimensión
Fuente: "Fundamentos del diseño"
Wolius Wong
4a. Edición, Editoria Gustavo Gill,
Mexico 1995

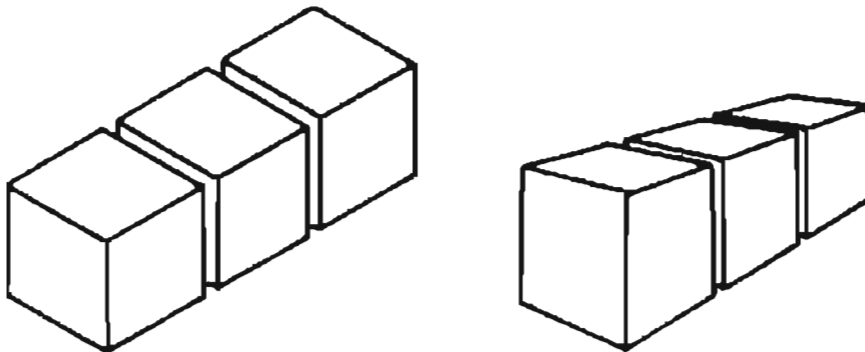


o **elementos estructurales**. relaciones de los elementos morfológicos y dimensionales, perspectiva, simetría



■ **Simetría**
Fuente: "Fundamentos del diseño"
Wolfgang Itinger
4a. Edición, Editorial Gustavo Gili,
México 1995

o **leyes de composición** condicionan las relaciones existentes entre los elementos estructurales e indican que es lo que se debe hacer u omitir en la configuración: ley de figura fondo, perspectiva, contraste,...

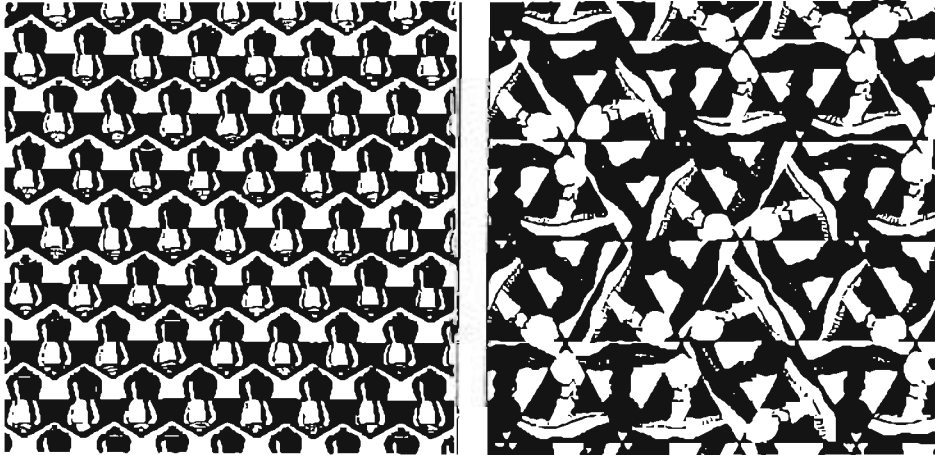


■ **Perspectiva**
Fuente: "Fundamentos del diseño"
Wolfgang Itinger
4a. Edición, Editorial Gustavo Gili,
México 1995

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

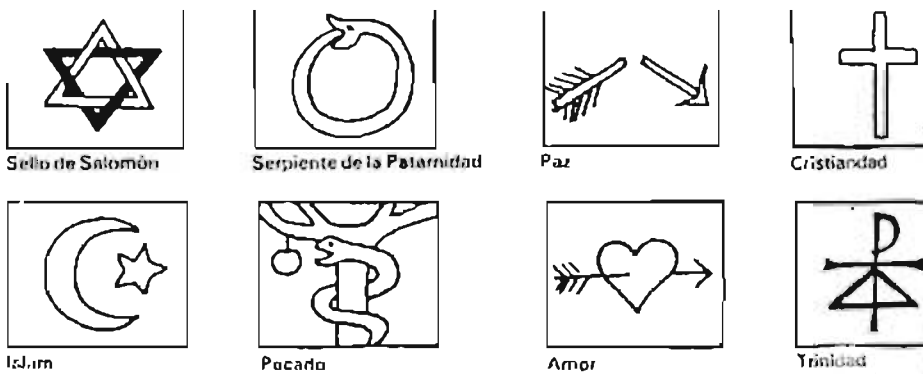


o valores de la estructura son las cualidades que deben satisfacer las estructuras básicas: armonía, ritmo, equilibrio, movimiento....



■ **Ritmo**
 Fuente: "Fundamentos del diseño"
 Wucius Wong
 4a. Edición, Editora Gustavo Gili,
 Mexico 1985

o características semánticas. significados resultado de una configuración: sutileza, integridad, audacia, actividad, pasividad, etc.



■ **Símbolos**
 Fuente: "Signos, símbolos,
 marcas, señales"
 Adrian Frutiger
 8a. Edición, Barcelona 2002



Iconocidad

Grado de iconocidad. Es el nivel de realismo de una imagen en comparación con el objeto que representa. La relación entre la realidad y nuestra experiencia, que se manifiesta en grados de pregnancia.

- o Isomorfismo. Mas alta iconocidad y pregnancia
- o Mesomorfismo. Valor medio de iconocidad y pregnancia
- o Amorfismo. grado mas bajo

Figuratividad

Grado Figurativo: se refiere a los nombres con que se designan los valores de representación de la forma del objetos o seres del mundo conocidos a través de la percepción visual.

Mas alto nivel figurativo:

- o Hiperrealismo
- o Realismo
- o Mesorealismo
- o Subrealismo
- o Abstraccionismo.



COMITÉ
OLÍMPICO

COMITÉ OLÍMPICO

El Comité Olímpico Mexicano es una Asociación Civil, un organismo autónomo compuesto, entre otras personas, por las Federaciones Nacionales Deportivas también afiliadas a las Federaciones Internacionales reconocidas por el Comité Olímpico Internacional. Fue fundado el 23 de abril de 1923 y reconocido por el Comité Olímpico Internacional en noviembre de ese mismo año.



Instalaciones del Comité Olímpico Mexicano

El Comité Olímpico Mexicano tiene como función primordial, velar por el desarrollo, promoción y protección del deporte y el Movimiento Olímpico.

Es el único responsable de la participación de nuestro país en los juegos olímpicos y en los demás eventos patrocinados por el Comité Olímpico Internacional, así como de la organización de éstos cuando tenga lugar en nuestro país. El Artículo 24 de la "Carta Olímpica" señala en cuanto a su autonomía: "Es necesario que los Comités Olímpicos Nacionales mantengan incólume su autonomía y resistan las presiones de toda clase, tanto políticas como religiosas o económicas."



Para Conseguirlo, podrán colaborar con organismos privados o gubernamentales; pero no les está permitido asociarse a ninguna actividad que se halle en contradicción con los principios del Movimiento Olímpico o con las normas del Comité Olímpico Internacional". En la misma Carta Olímpica, el Comité Olímpico Internacional recomienda a los Comités Olímpicos Nacionales preparar deportistas para participar en competencias internacionales de alto nivel.

COMITÉ OLÍMPICO



OBJETIVOS

El Comité olímpico tiene ningún propósito de lucro; ni de intereses políticos, religiosos y raciales.

Su finalidad entre otras cosas es velar por el desarrollo y la protección del Movimiento Olímpico y del deporte en general.

Promover el espíritu deportivo entre la niñez y la juventud.

Preparar y seleccionar a los mejores deportistas para que nos representen en las diferentes competiciones. I) Auxiliar a las Federaciones Deportivas Nacionales en el desempeño de sus funciones y la posible satisfacción de sus necesidades, así como en la organización de competencias internacionales en territorio nacional.

Fomentar el establecimiento de escuelas y centros de capacitación para entrenadores, dirigentes y administradores deportivos.

Crear, administrar y operar centros deportivos de capacitación tanto en el Distrito Federal como en provincia, tales como el Centro Deportivo Olímpico Mexicano existente, buscando que en ellos se llegue a sistemas de entrenamiento avanzados, estudios médicos deportivos, modernos y utilización adecuada de la dietética.

COMITÉ OLÍMPICO

MUSEO OLÍMPICO

Las instalaciones deportivas del Comité Olímpico Mexicano cuenta con una biblioteca que además de albergar libros y revistas con temas relacionados al deporte, podemos encontrar cuatro de los cinco libros que comprenden las Memorias de las XIX Olimpiadas, siendo para nosotros el más importante el volumen 2, por el contenido de Diseño gráfico.

La Biblioteca del Comité es el recinto donde podemos encontrar carteles de las diferentes olimpiadas celebradas en el siglo xx, algunos souvenirs de las olimpiadas celebradas en México 68 y los retratos de los medallitas olímpicos.

El Comité Olímpico esta ubicado al Norte del Distrito Federal en: del Conscripto y Anillo Periférico Lomas de Sotelo C.P.11200 México, DF. Con los siguientes teléfonos 2122-02-00 ó 2122-02-40. un horario de atención de Lunes a viernes de 9:00 a 17:00 hrs. en Internet: <http://www.com.org.mx>



Vitrinas del souvenirs



Museo del Comité Olímpico Mexicano



Carteles de las Olimpiadas



Maqueta del Comité Olímpico Mexicano



**SIMBOLOGÍA
DE LA XIX
OLIMPIADA
MÉXICO 68**



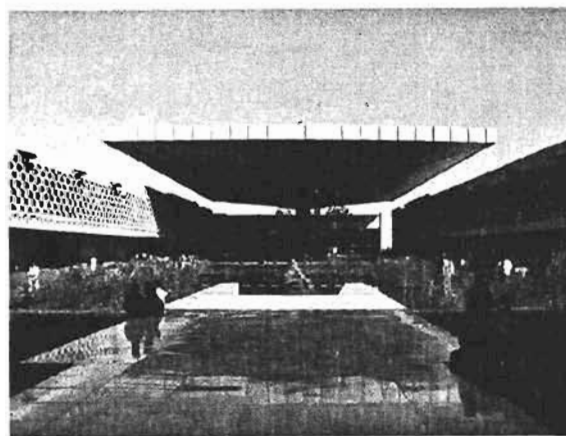
PROGRAMA DE INFORMACION

Los Juegos Olímpicos son eventos de gran envergadura, cada seis años captan la atención de millones de espectadores de distintas partes del mundo, el país anfitrión siempre se preocupa por imponerle su propio estilo, es así que el logotipo y la simbología diseñada para las Olimpiadas celebradas en México 68 imprimieron en la memoria de los espectadores un toque particular, sin salirse del contexto cultural de la época.

Con el lema "La juventud del mundo unida en amistad a través de la comprensión" adoptado por el comité organizador de la XIX Olimpiada presidida por el reconocido Arquitecto Pedro Ramírez Vázquez, reconocido por sus contribuciones a la arquitectura con el diseño de el Museo de Arte Moderno (1964), el Museo Nacional de Antropología e Historia (1964) y la Basílica de Guadalupe (1976), entre otras, iniciaron el proceso de diseño de identidad de las Olimpiadas en México.



Arquitecto Pedro Ramírez



■ Museo de Antropología
Autor: Arquitecto Pedro Ramírez



■ Basílica de Guadalupe
Autor: Arquitecto Pedro Ramírez



HUICHOLAS

“Encontrar nuestras raíces permite crear -saber de nuestros orígenes en un buen inicio para comprender y mejorar la función del Diseño en México y su relación con nuestra cultura”²

El vasto programa de información llevado a cabo por el Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada consistió en la creación de la imagen de la Olimpiada México 68 y de su difusión a nivel mundial. El logotipo MEXICO 68 partió originalmente de los cinco anillos olímpicos, dotándole de un estilo geométrico también derivado del arte de los indios Huicholes en México, este pueblo indígena (huichol o wirrárica) habita en el espinazo de la sierra Madre Occidental, considerado como un grupo étnico preocupado por mantener puras sus raíces tanto en su espiritualidad como en su cosmogonía, desde antes de la conquista de los españoles. Los textiles huicholes fueron fuente de inspiración al momento de realizar el logotipo de las Olimpiadas en México; la indumentaria huichola se caracteriza por su llamativa y elaborada confección, sus diseños decorativos tradicionales son de una enorme variedad, conservan desde tiempos antiguos un significado mágico-natural.



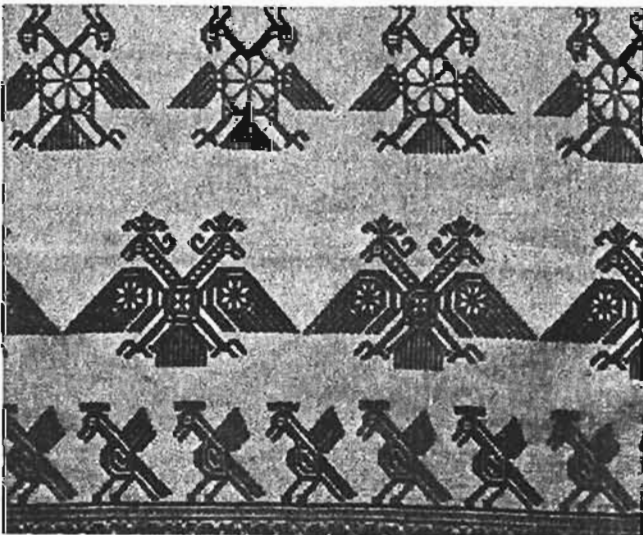
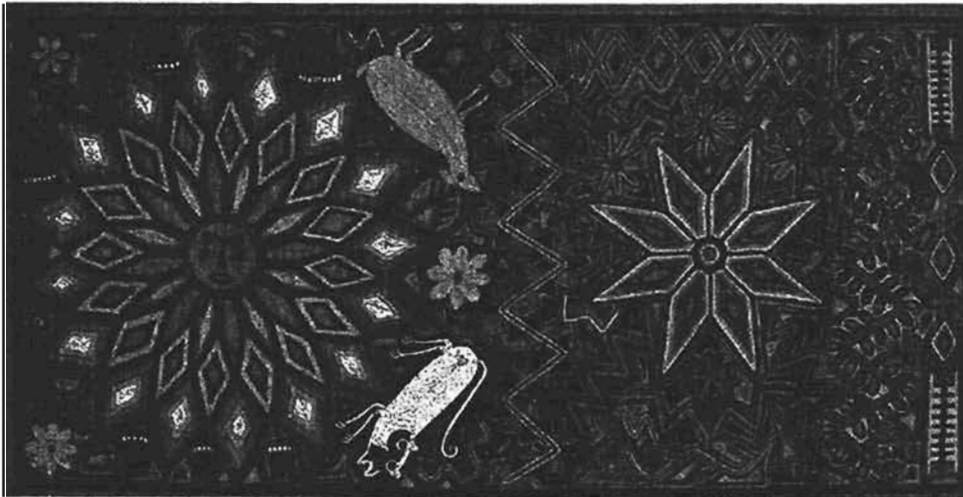
■ bordado huichol
Arte popular mexicano
Ed. trillas

² VICENTE ROJO *Cuarenta años de Diseño Gráfico*, 1ª. Ed. Era, México, 1990, 24-29 pp.



El arte huichol es el arte de geométricas a través de éste podemos observar águilas bicéfalas, venados, ardillas, serpientes (símbolo del agua), el sol el eslabon que produce el fuego, la estrella, la característica flor de loto de ocho pétalos, de gran simbolismo dentro de sus concepciones míticas, mostrando una vez más el equilibrio que guardan con la naturaleza. Para los huicholes aprender a bordar es un rito de iniciación a un estado de pureza ritual, es poner un orden a un desorden cósmico. Es necesario comentar que esta información no esta disponible dentro de las Memorias de la XIX Olimpiada, por lo que se investiga en revistas especializadas en cultura como México Desconocido.

SIMBOLOGÍA DE LA XIX OLIMPIADA, MÉXICO 68



■ tapete, huichol
Arte popular mexicano
Ed. trillas

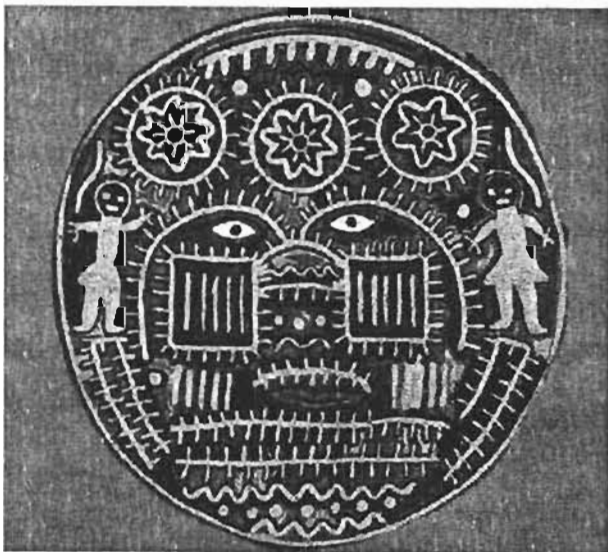
■ textil huichol
Arte popular mexicano
Ed. trillas



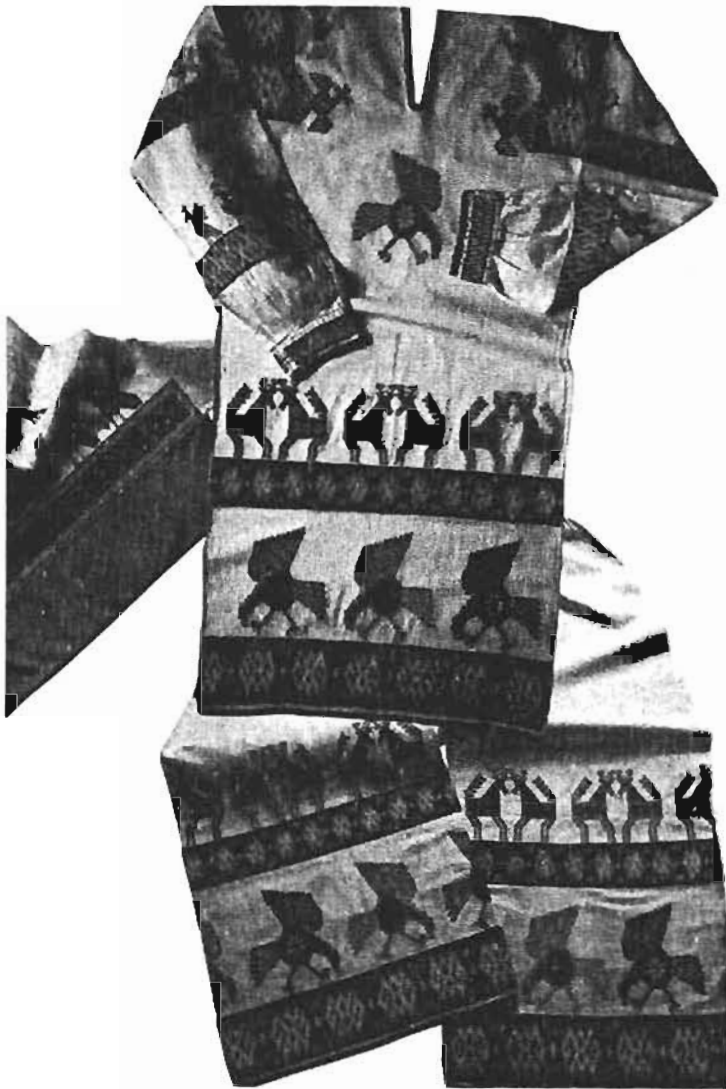
Los diseños más representativos están hechos a base de hilos de colores de lana o estambre así como de chaquiras. Sus formas son especialmente llamativas, donde reproducen figuras fantásticas y formas geométricas, ligadas con la ingesta del "peyote" (*lophophora williamsii*) en sus rituales míticos. Los diseños provienen de los sueños que tienen, el sueño les permite tener contacto con los dioses, cuando ingieren peyote o alcohol reciben revelaciones más directas que generalmente comunican circunstancias de suma gravedad.



peyote
Corazón de venado
México
Casa de las Imágenes



textil huichal
México desconocido,
México, núm. 112,
junio 1986, pp 20-34.



■ Traje huichol
Granda maestros
del Arte popular,
Fomento cultural
Banamex A.C.,
1998



■ Huicho
Granda maestros
del Arte popular,
Fomento cultural
Banamex A.C.,
1998



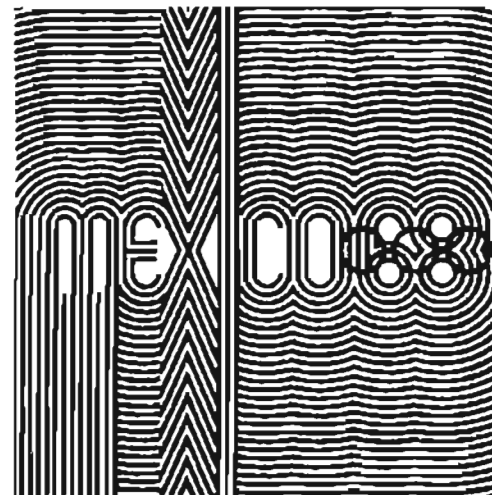
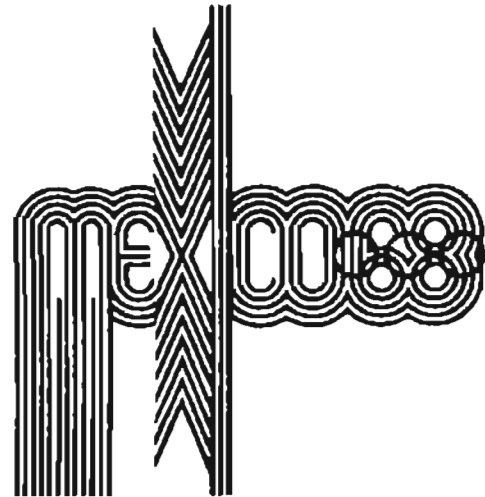
■ Huicholes
Corazón de
venado,
Casa de
las Imágenes,
1998



LOGOTIPO MÉXICO 68

A partir de la idea original del Arquitecto Pedro Ramírez Vázquez, Lance Wyman y Eduardo Terrazas dirigieron al equipo de Diseño para concebir el logotipo MEXICO 68, que después apareció en el célebre cartel de los Juegos.

México hospedó a turistas de diferente partes del mundo durante la celebración de los Juegos Olímpicos, por lo que los problemas lingüísticos, no tardaron en aparecer, este aspecto se previó durante los cuatro años anteriores al evento, el Comité Organizador elaboró una simbología especial que planteaba la información y orientación de los participantes y del público en general, a partir de una serie de símbolos y pictogramas. Varios diseñadores del Programa de Identidad Olímpica trabajaron en la creación de símbolos para indicar los eventos, instalaciones y rutas a seguir para llegar a los eventos artísticos y culturales



Logotipo México 68
 Autor: Lance Wyman,
 Capítulo 1
 "Programa de Información"
 Memoria Oficial de los Juegos
 de la XIX Olimpiada Vol. 2



CAMPO MILITAR



C.U. ALBERCA



ESTADIO

ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 \$'?!& 1234567890

ACAPULCO	FRONTÓN
ALBERCA	GIMNASIO
ARENA	MIXHUCA
AUDITORIO	ORATEPEC
RETECO	PALACIO
CANCHA	PISTAHELÓ
CAMPO MARTÍN	TEATRO
CAMPO MILITAR	VELODROMO
C.U. ALBERCA	VILLA
ESTADIO	VILLA COFFEE
OCTUBRE 12-27	XOCHIMILCO
JUEGOS DE LA XIX OLIMPIADA	

■ Alfabeto
 Autor: Lance Wyman,
 Capítulo I
 "Programa de Información"
 Memoria Oficial de los Juegos
 de la XIX Olimpiada Vol. 2

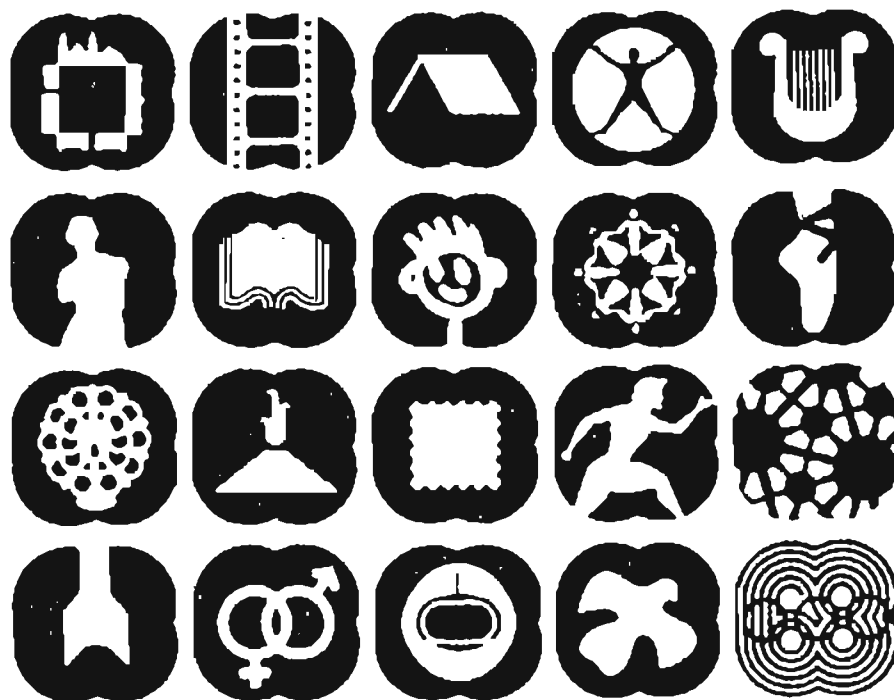


SIMBOLOGÍA

Con el fin de crear un lenguaje universal se diseñó un símbolo para cada uno de los deportes y de los eventos culturales, así como para los diferentes servicios públicos



Iconos Deportivos
 Autor: Lance Wyman,
 Eduardo Terrazas y
 Manuel Villazon
 Capítulo I
 "Programa de Información"
 Memoria Oficial de los Juegos
 de la XIX Olimpiada Vol. 2



Iconos Culturales
 Autor: Lance Wyman,
 Eduardo Terrazas y
 Manuel Villazon
 Capítulo I
 "Programa de Información"
 Memoria Oficial de los Juegos
 de la XIX Olimpiada Vol. 2



Los iconos deportivos se enfocaron en un detalle expresivo de una parte del cuerpo los atletas y del equipo, creando imágenes similares a las símbolos de las culturas prehispánicas mexicanas, estas fueron diseñadas por Lance Wyman, Beatrice Colle y estudiantes de la Iberoamericana dirigida por Manuel Villazon.



■ **Iconos Deportivos**
 Autor: Lance Wyman,
 Eduardo Terrazas y
 Manuel Villazon
 Capítulo I
 "Programa de Información"
 Memoria Oficial de los Juegos
 de la XIX Olimpiada Vol. 2



■ **Atletismo**
 Fuente: "Lo mejor
 de la XIX Olimpiada
 a todo color visto
 por El Heraldo de
 México"
 1a. Edición, 1968

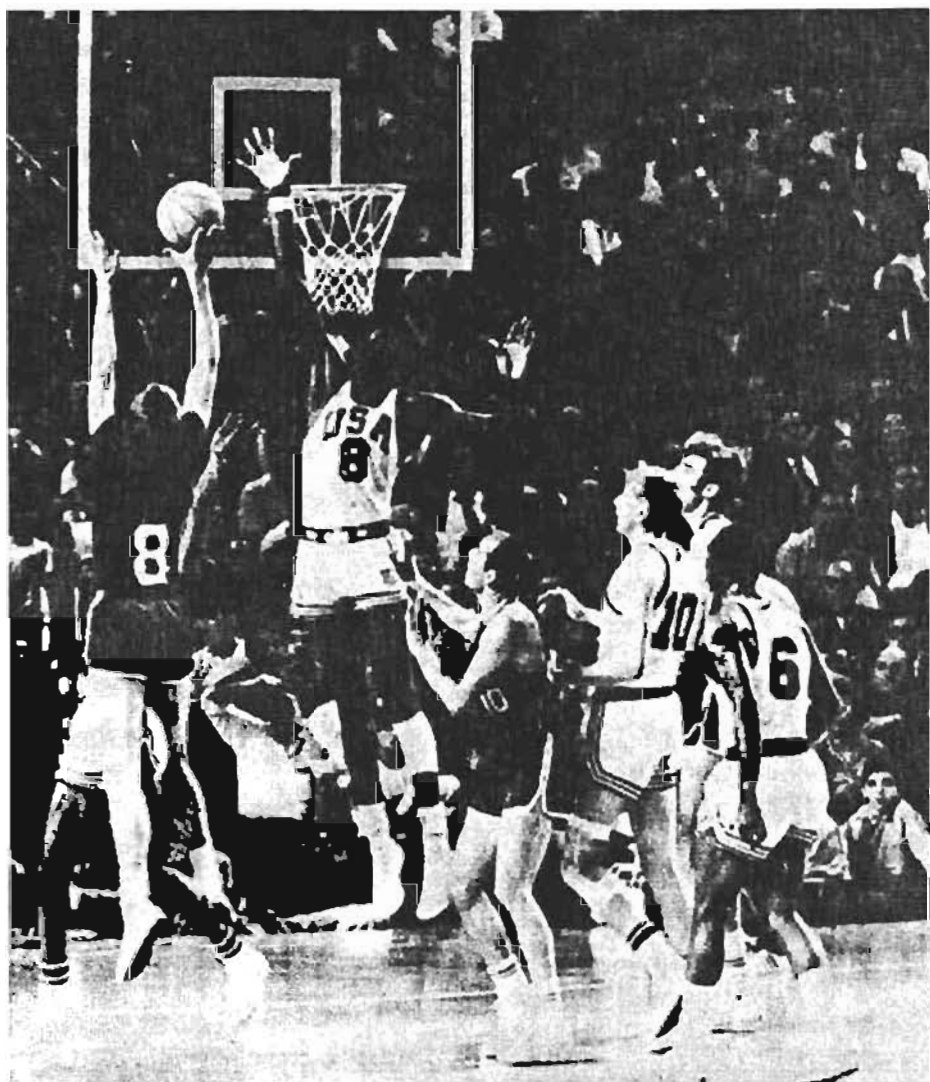


■ **Icono Deportivo**

Autor: Lance Wyman,
Eduardo Terrazas y
Manuel Villazon

Capítulo I

"Programa de Información"
Memoria Oficial de los Juegos
de la XIX Olimpiada Vol. 2

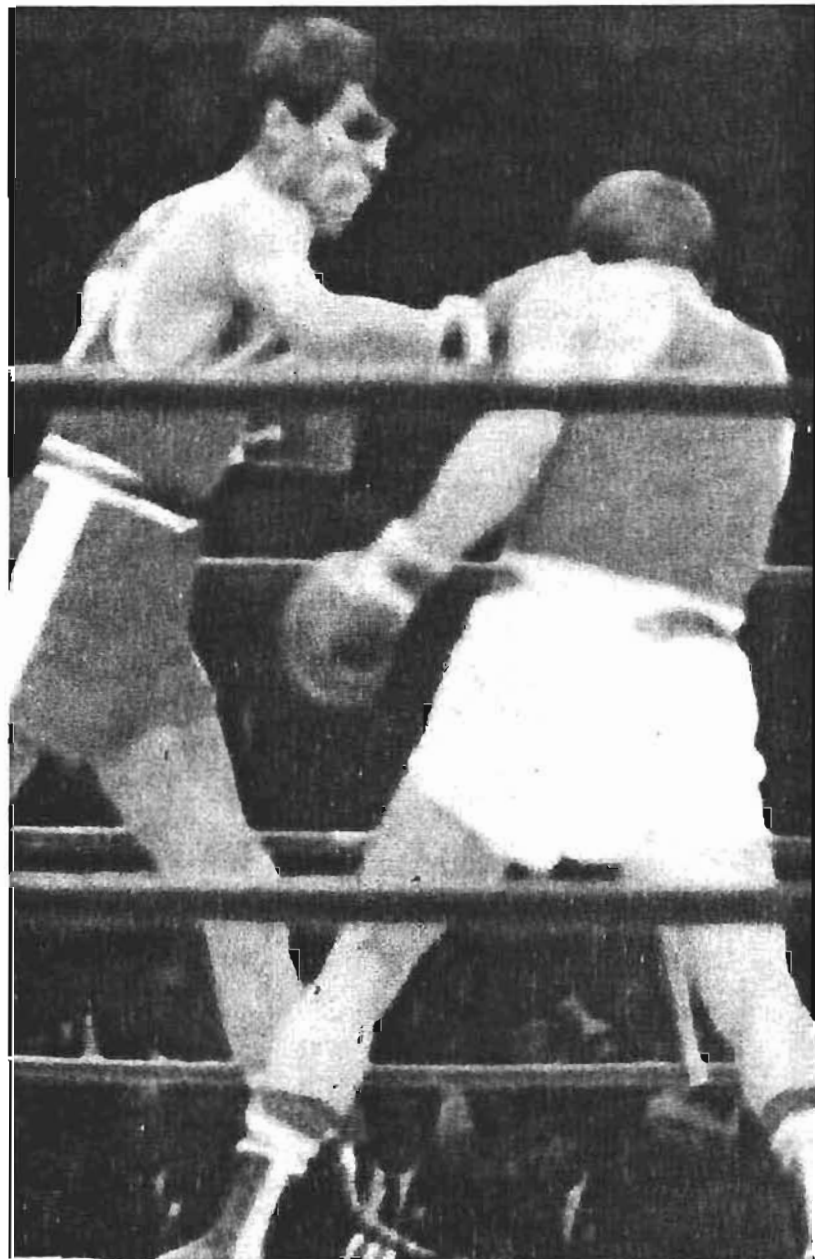


■ **Basquetbol**

Fuente: "Lo mejor
de la XIX Olimpiada
a todo color visto
por El Heraldo de
México"
1a. Edición, 1968



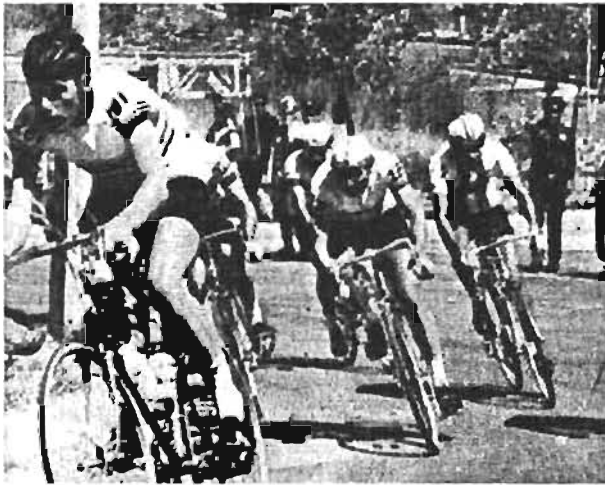
■ **Icono Deportivo**
Autor: Lance Wyman,
Eduardo Terrazas y
Manuel Villazon
Capítulo I
"Programa de Información"
Memoria Oficial de los Juegos
de la XIX Olimpiada Vol. 2



■ **Boxeo**
Fuente: "Lo mejor
de la XIX Olimpiada
a todo color visto
por El Heraldo de
México"
1a. Edición, 1968



■ **Icono Deportivo**
 Autor: Lance Wyman,
 Eduardo Terrazas y
 Manuel Villazon
 Capítulo I
 "Programa de Información"
 Memoria Oficial de los Juegos
 de la XIX Olimpiada Vol. 2



■ **Ciclismo**
 Fuente: "Lo mejor
 de la XIX Olimpiada
 a todo color visto
 por El Heraldo de
 México"
 1a. Edición, 1968



■ **Icono Deportivo**
 Autor: Lance Wyman,
 Eduardo Terrazas y
 Manuel Villazon
 Capítulo I
 "Programa de Información"
 Memoria Oficial de los Juegos
 de la XIX Olimpiada Vol. 2



■ **Ciclismo**
 Fuente: "Lo mejor
 de la XIX Olimpiada
 a todo color visto
 por El Heraldo de
 México"
 1a. Edición, 1968



■ **Icono Deportivo**
Autor: Lance Wyman,
 Eduardo Terrazas y
 Manuel Villazon
 Capítulo I
 "Programa de Información"
 Memoria Oficial de los Juegos
 de la XIX Olimpiada Vol. 2

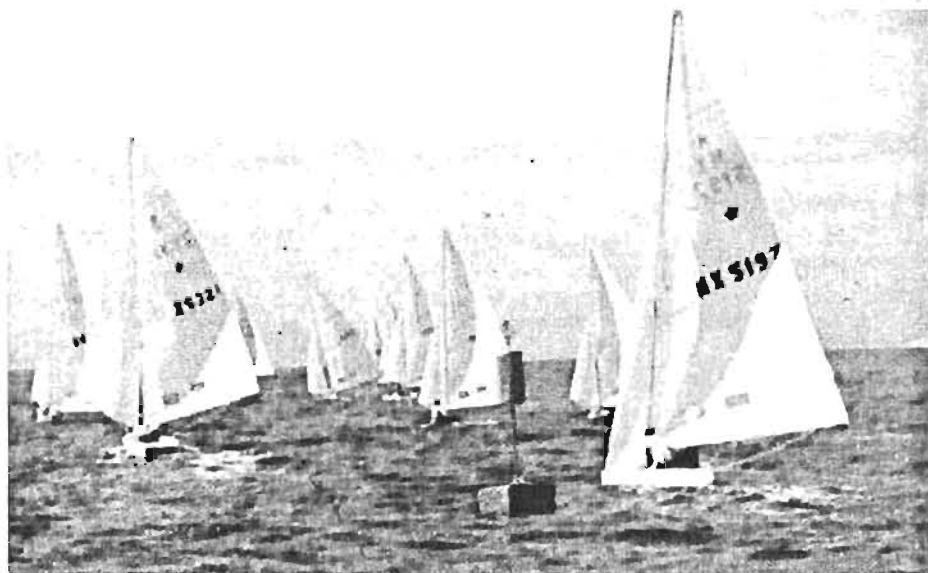


■ **Remo**
Fuente: "Lo mejor
 de la XIX Olimpiada
 a todo color visto
 por El Heraldo de
 México"
 1a. Edición, 1968



■ **Icono Deportivo**
Autor: Lance Wyman,
 Eduardo Terrazas y
 Manuel Villazon
 Capítulo I
 "Programa de Información"
 Memoria Oficial de los Juegos
 de la XIX Olimpiada Vol. 2

■ **Veiero**
Fuente: "Lo mejor
 de la XIX Olimpiada
 a todo color visto
 por El Heraldo de
 México"
 1a. Edición, 1968



SIMBOLOGÍA DE LOS JUEGOS DE LA XIX



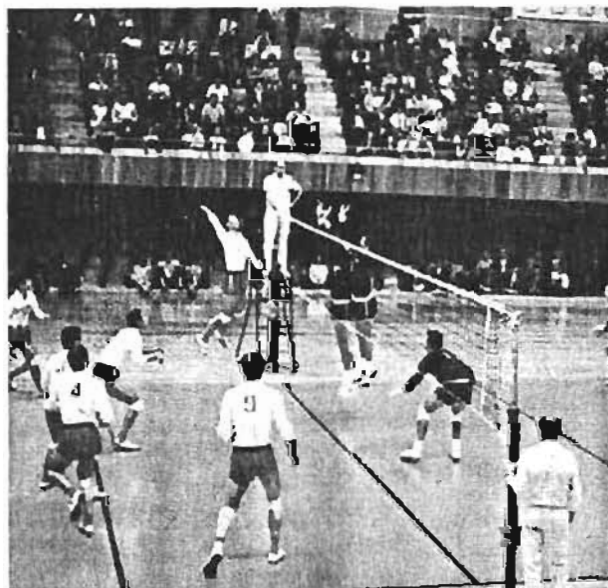
■ **Icono Deportivo**
Autor: Lance Wyman,
 Eduardo Terrazas y
 Manuel Villazon
 Capítulo I
 "Programa de Información"
 Memoria Oficial de los Juegos
 de la XIX Olimpiada Vol. 2

■ **Waterpolo**
Fuente: "Lo mejor
 de la XIX Olimpiada
 a todo color visto
 por El Heraldo de
 México"
 1a. Edición, 1968



■ **Icono Deportivo**
Autor: Lance Wyman,
 Eduardo Terrazas y
 Manuel Villazon
 Capítulo I
 "Programa de Información"
 Memoria Oficial de los Juegos
 de la XIX Olimpiada Vol. 2

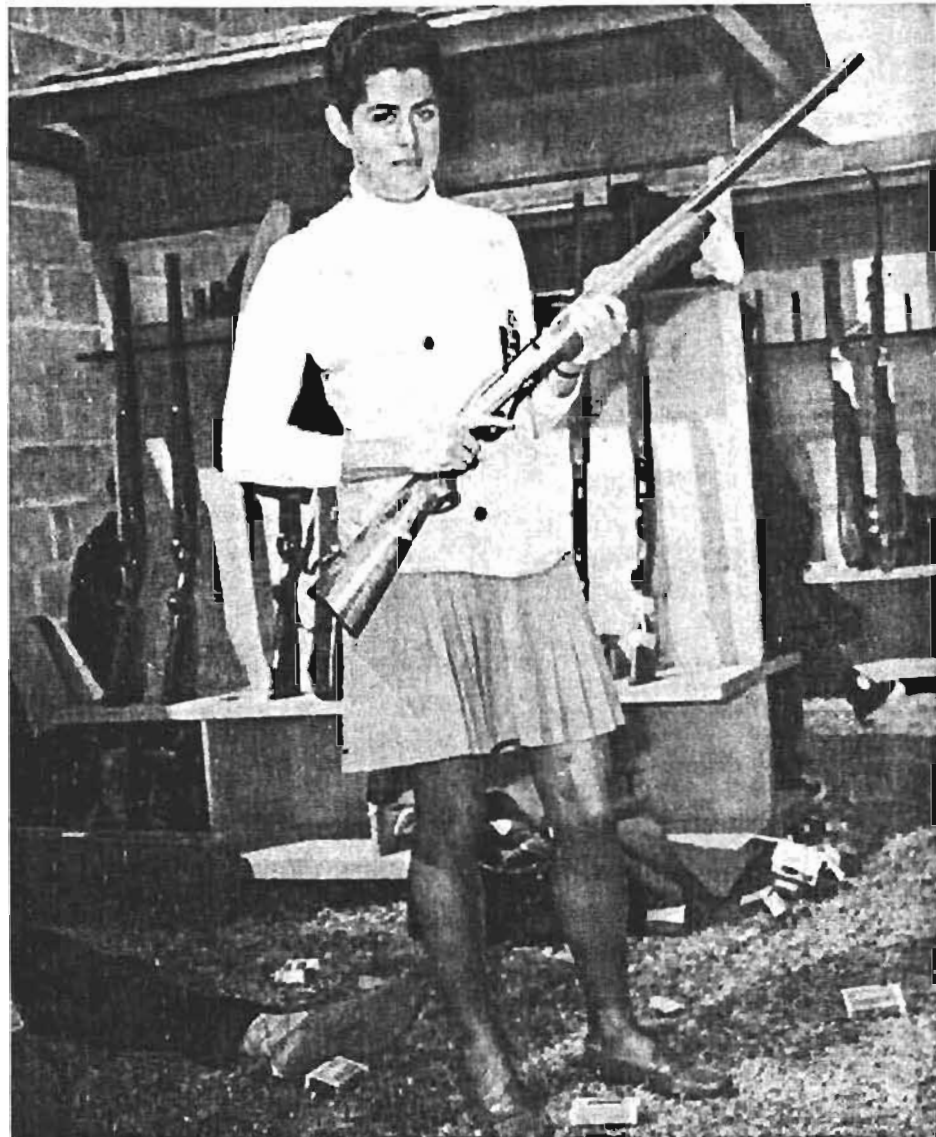
■ **Voleibol**
Fuente: "Lo mejor
 de la XIX Olimpiada
 a todo color visto
 por El Heraldo de
 México"
 1a. Edición, 1968



117



■ **Icono Deportivo**
 Autor: Lance Wyman,
 Eduardo Terrazas y
 Manuel Villazon
 Capítulo I
 "Programa de Información"
 Memoria Oficial de los Juegos
 de la XIX Olimpiada Vol. 2



■ **Tiro**
 Fuente: "Lo mejor
 de la XIX Olimpiada
 a todo color visto
 por El Heraldo de
 México"
 1a. Edición, 1968



Los símbolos permitieron a los visitantes de más de 120 países llegar a la hora adecuada y localizar sus asientos por medio de la simbología en las instalaciones.

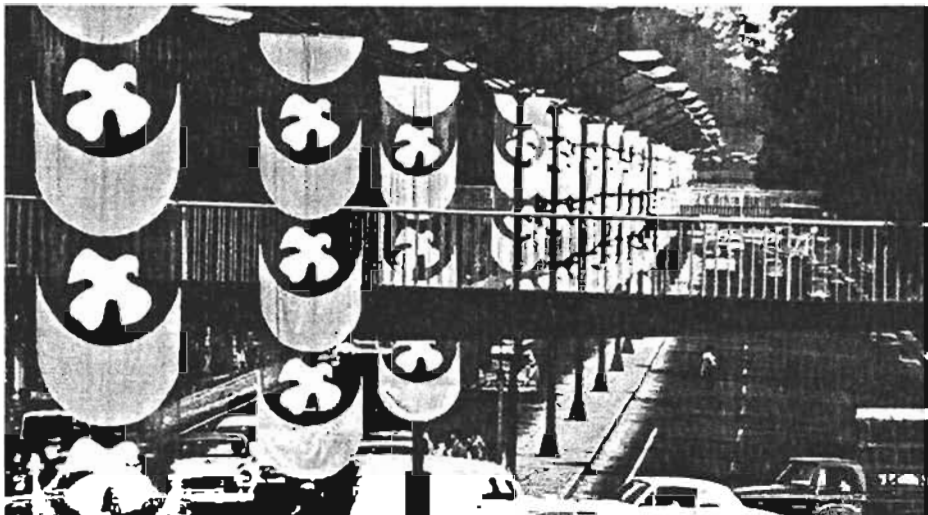
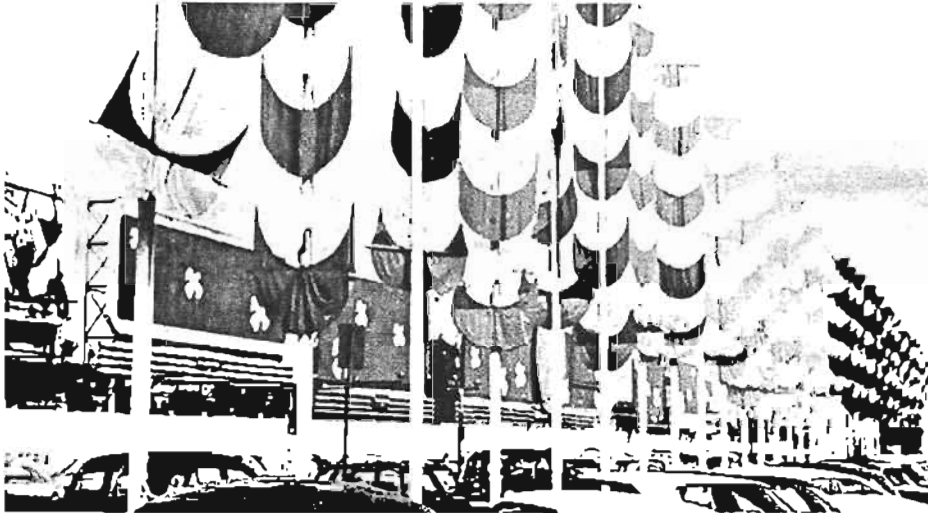
Los símbolos reemplazaron las palabras en los boletos olímpicos y en las vías de acceso, transmitían mucha información y en diferentes idiomas a través de formas simples y colores planos, convirtiéndose en un lenguaje universal.

■ Boletos

Autor: Lance Wyman,
Beatrice Cole
Capítulo I
"Programa de Información"
Memoria Oficial de los Juegos
de la XIX Olimpiada Vol. 2



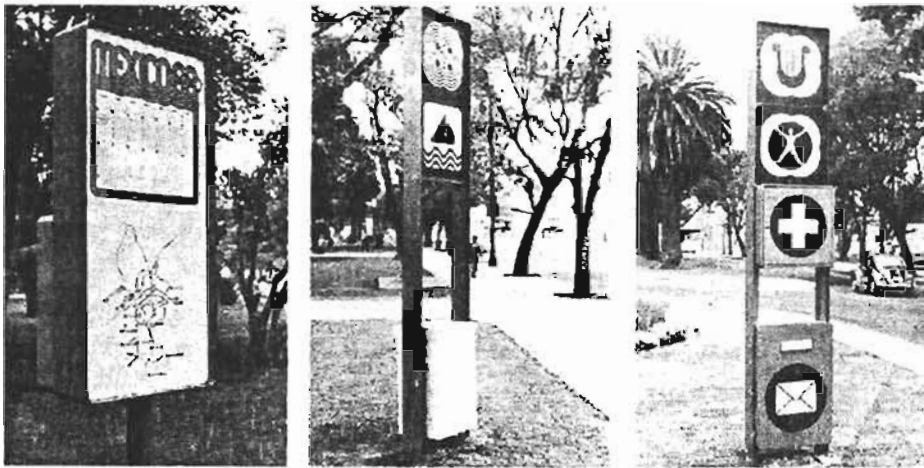
Se elaboraron pendones de plástico transparente, decorados con los símbolos deportivos y la paloma de la paz, dándole un toque festivo y colorido a las instalaciones y avenidas.



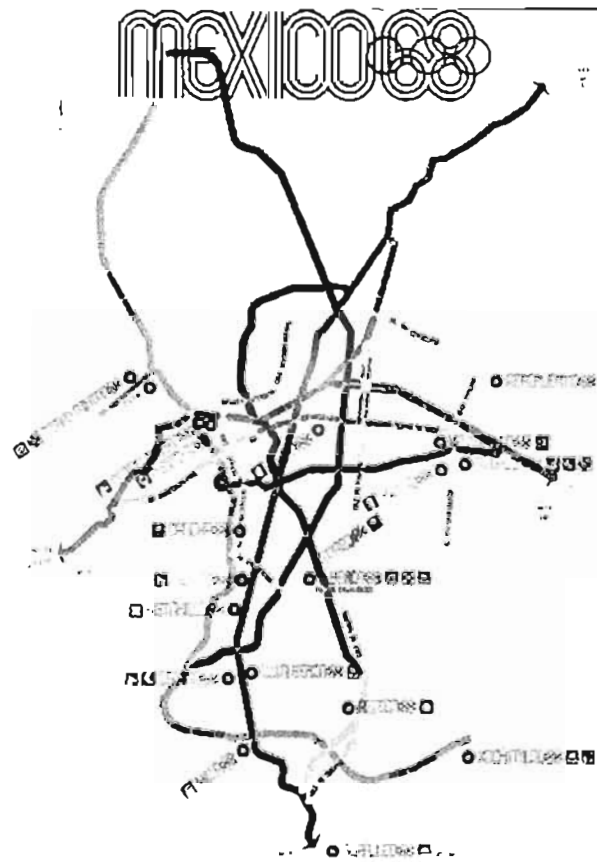
■ Pendones
Capítulo I
"Programa de Información"
Memoria Oficial de los Juegos
de la XIX Olimpiada Vol. 2



La simbología de Diseño Urbano no sólo guió a los conductores de vehículos sino que informó a los usuarios del transporte olímpico. Se montaron letreros que indicaban las rutas a seguir. Los signos viales se unificaron al diseño de buzones, cestos de basura, autobuses olímpicos y casetas de información como parte del Diseño integral de la identidad Olímpica.



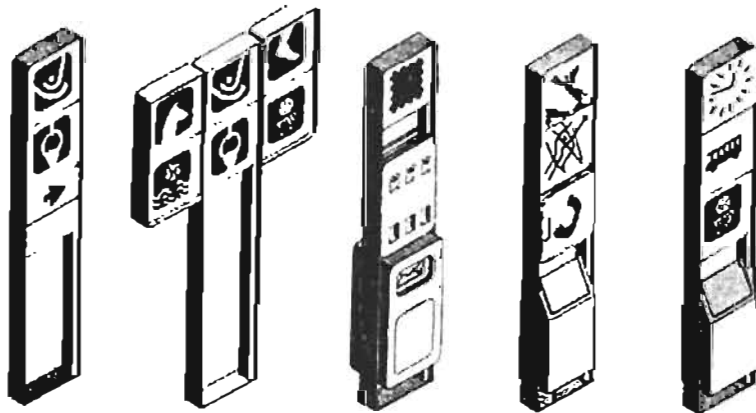
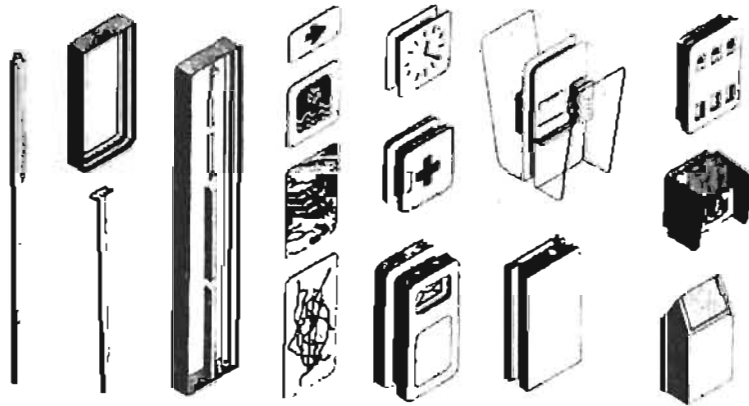
■ Señalamientos
 Historia del Diseño Gráfico
 Philip B. Meggs
 3a edición, México 2000



Mapa
 Capítulo I
 "Programa de Información"
 Memoria Oficial de los Juegos
 de la XIX Olimpiada Vol. 2



■ aplicaciones
 Capítulo I
 "Programa de Información"
 Memoria Oficial de los Juegos
 de la XIX Olimpiada Vol. 2



■ Señalamientos
 Historia del Diseño Gráfico
 Phillip B. Meggs
 3a edición, México 2000



PROGRAMAS, FOLLETOS Y CARTES

El Departamento de Publicaciones produjo una serie de 93 programas de lujo para el Festival Internacional de las Artes. Los programas además de un interesante diseño, siempre acompañado del logotipo, contenían una corta biografía de los artistas y notas del programa que se presentaba en el Palacio de Bellas Artes. Los carteles de los eventos artísticos derivaron de la cubierta de los programas y fueron ampliamente distribuidos por toda la ciudad. Michael Gross y Bob Pellegrini se encargaron del Diseño editorial en carteles y programas.



Folletos

Capítulo I

"Programa de Información"

Memoria Oficial de los Juegos
de la XIX Olimpiada Vol. 2



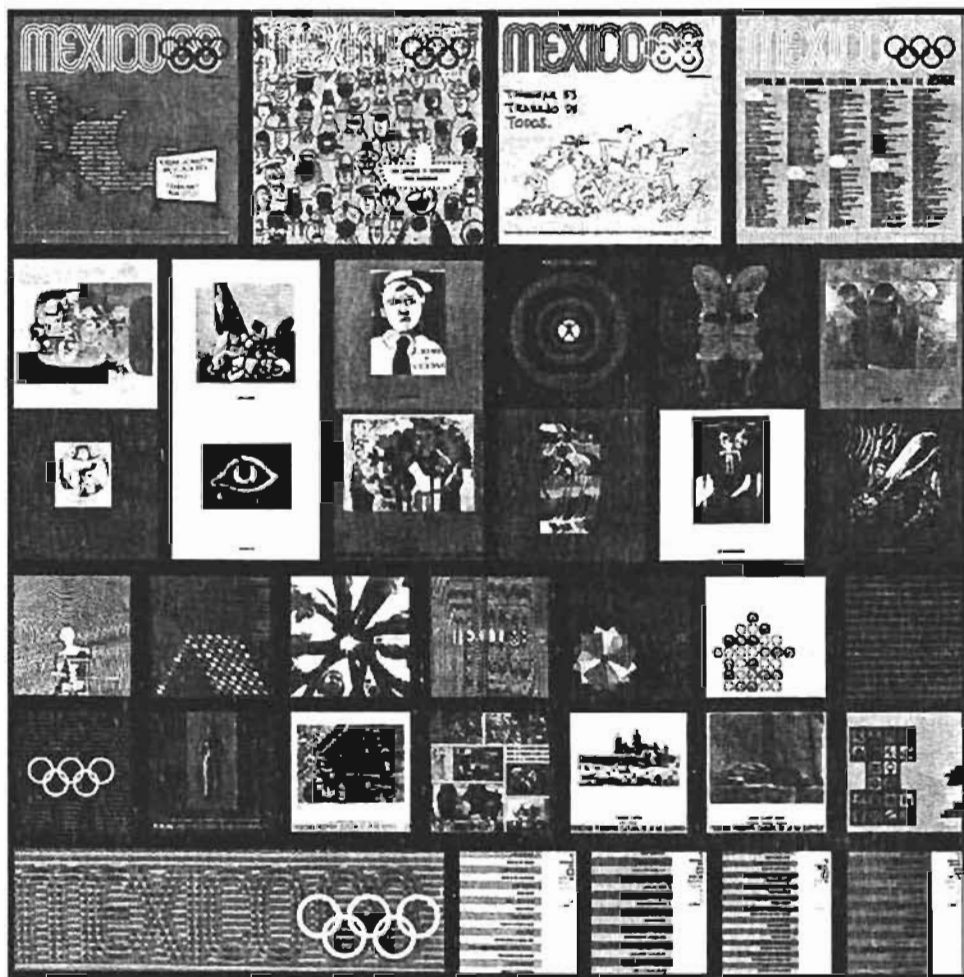
■ Folletos
 Capítulo I
 "Programa de Información"
 Memoria Oficial de los Juegos
 de la XIX Olimpiada Vol. 2



■ Diseño de programas
Capítulo I
"Programa de Información"
Memoria Oficial de los Juegos
de la XIX Olimpiada Vol. 2



Los carteles fueron las publicaciones más populares del Programa de Identidad Olímpica ya que no solamente cumplieron con la función de promover los eventos, sino que las personas los adquirirían como "souvenirs". En total se publicaron 159 carteles con 2 120 000 copias..



Carteles

Capítulo I

"Programa de Información"

Memoria Oficial de los Juegos

de la XIX Olimpiada Vol. 2



■ Carteles Culturales
Capítulo I
"Programa de Información"
Memoria Oficial de los Juegos
de la XIX Olimpiada Vol. 2



■ Carteles Culturales
Capítulo I
"Programa de Información"
Memoria Oficial de los Juegos
de la XIX Olimpiada Vol. 2



TIMBRES POSTALES

Los timbres deportivos fueron los principales portadores de los símbolos creados para cada deporte, a partir de ellos se elaboró una serie de carteles y publicaciones deportivas editadas y distribuidas por el Comité Organizador.

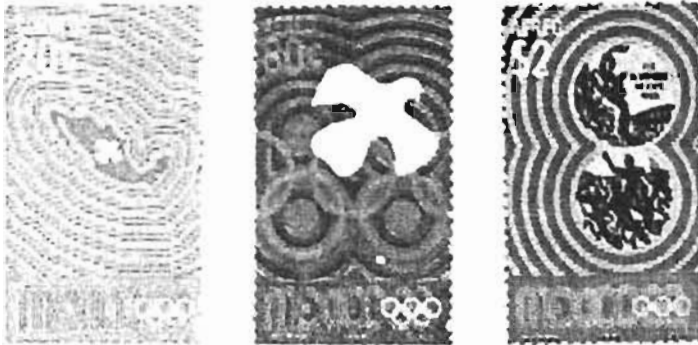
Estos símbolos también integraban el diseño de folletos y programas de los eventos deportivos, así como parte de los mapas con las rutas que conducían a las instalaciones deportivas y culturales.



Timbres Postales

Capítulo I

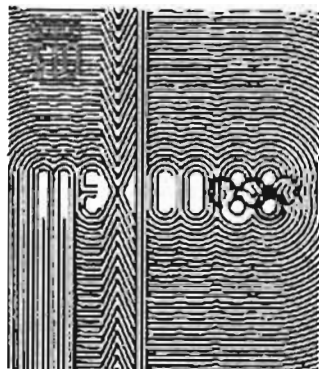
"Programa de Información"
Memoria Oficial de los Juegos
de la XIX Olimpiada Vol. 2



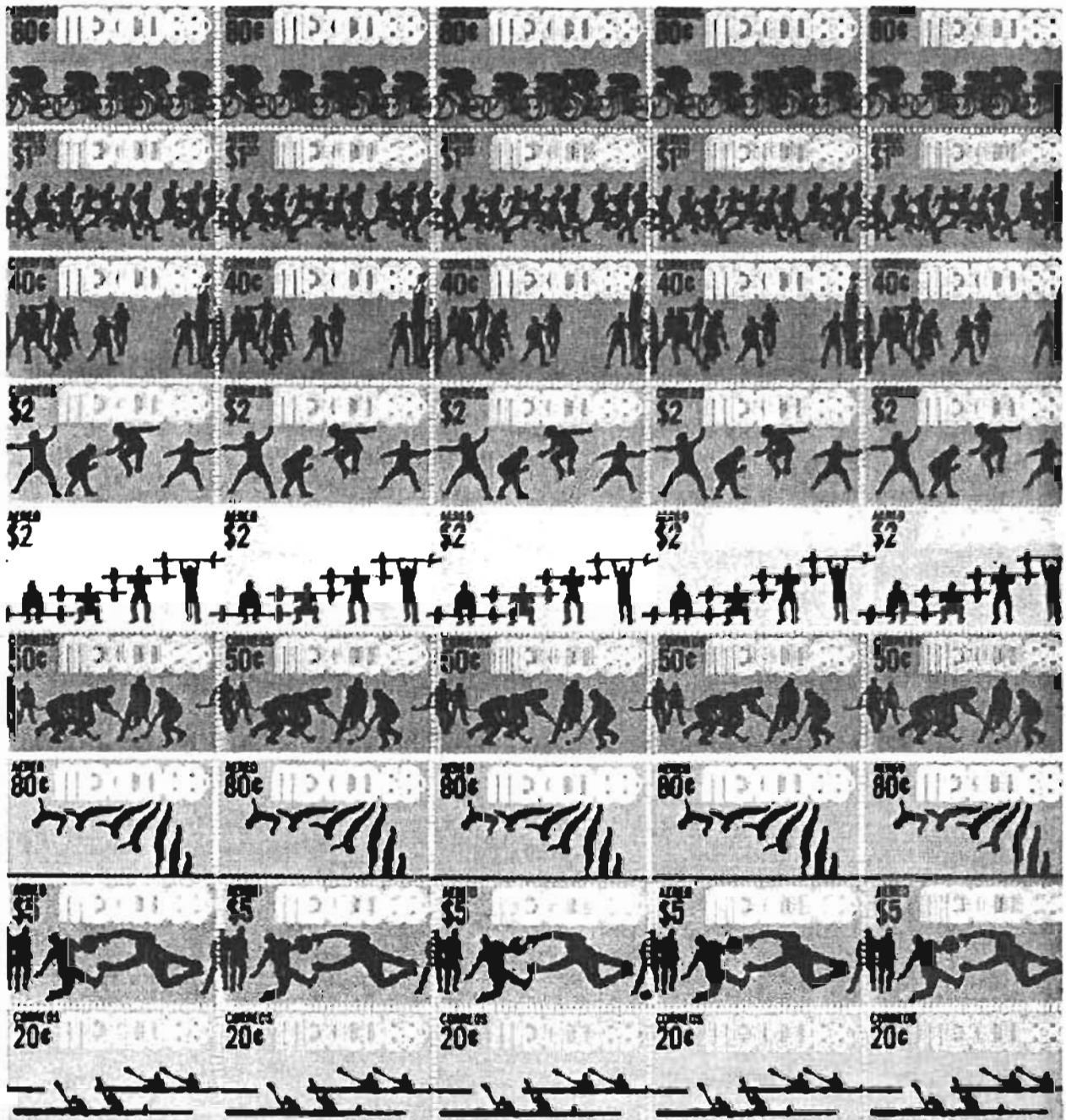
CORREOS
\$5



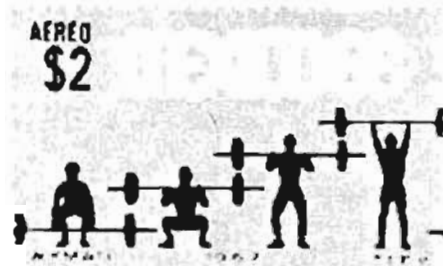
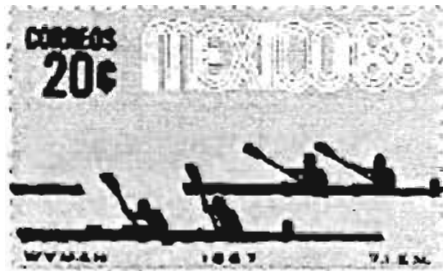
AEREO
\$5



■ Timbres Postales
Capítulo I
"Programa de Información"
Memoria Oficial de los Juegos
de la XIX Olimpiada Vol. 2



■ Timbres Postales
 Capítulo I
 "Programa de Información"
 Memoria Oficial de los Juegos
 de la XIX Olimpiada Vol. 2



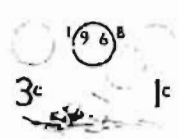
Timbres Postales — ■
 Capítulo I
 "Programa de Información"
 Memoria Oficial de los Juegos
 de la XIX Olimpiada Vol. 2



■ Timbres Postales
 "Exposición Filatélica Internacional"
 Memoria Oficial de los Juegos
 de la XIX Olimpiada Vol. 4



■ Timbres Postales
 "Exposición Filatélica Internacional"
 Memoria Oficial de los Juegos
 de la XIX Olimpiada Vol. 4



■ Timbres Postales
 "Exposición Filatélica Internacional"
 Memoria Oficial de los Juegos
 de la XIX Olimpiada Vol. 4



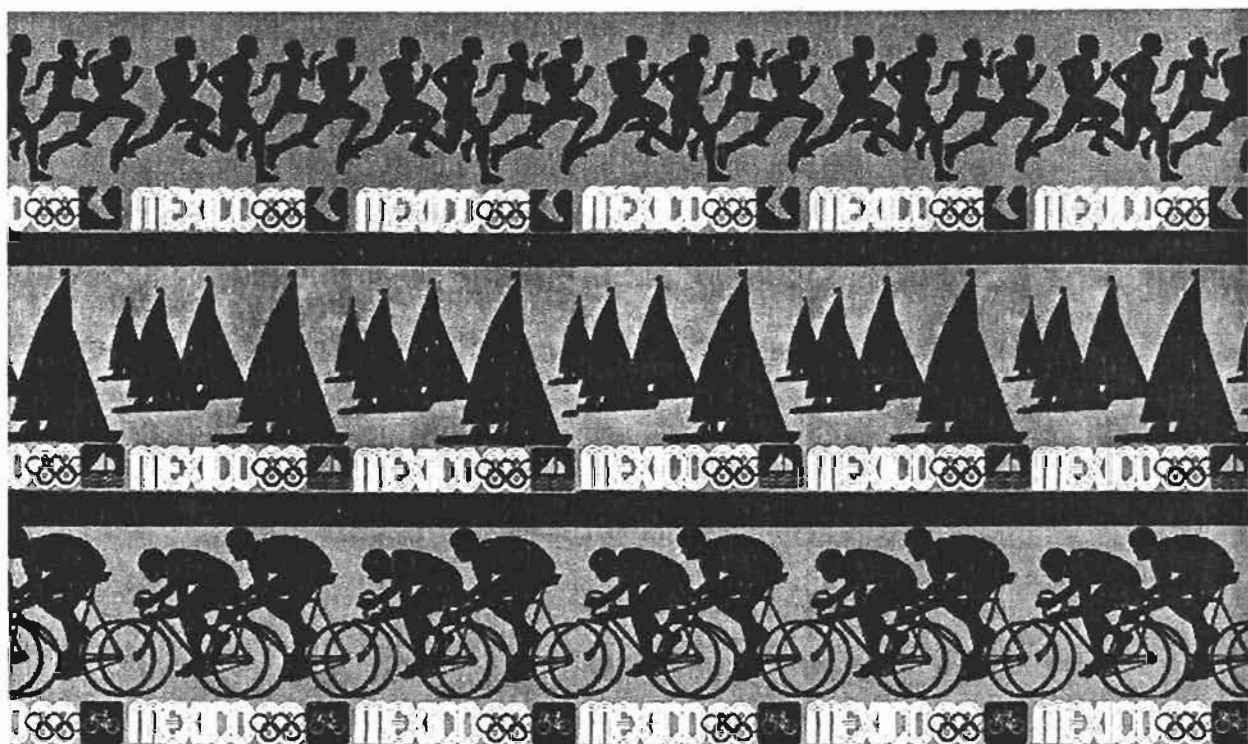
■ **Timbres Postales**
 "Exposición Filatélica Internacional"
 Memoria Oficial de los Juegos
 de la XIX Olimpiada Vol. 4



MURALES

Se colocaron periódicos murales que circularon por todo México ilustrados por las estupendas caricaturas de Abel Quezada.

El Diseño en general fue recopilado en uno de los cinco libros conmemorativos de la XIX Olimpiada en México, específicamente en el volumen II, en este ejemplar se ilustran las diferentes aplicaciones que se le hicieron a la simbología y la importancia que tuvo su presencia en el evento.



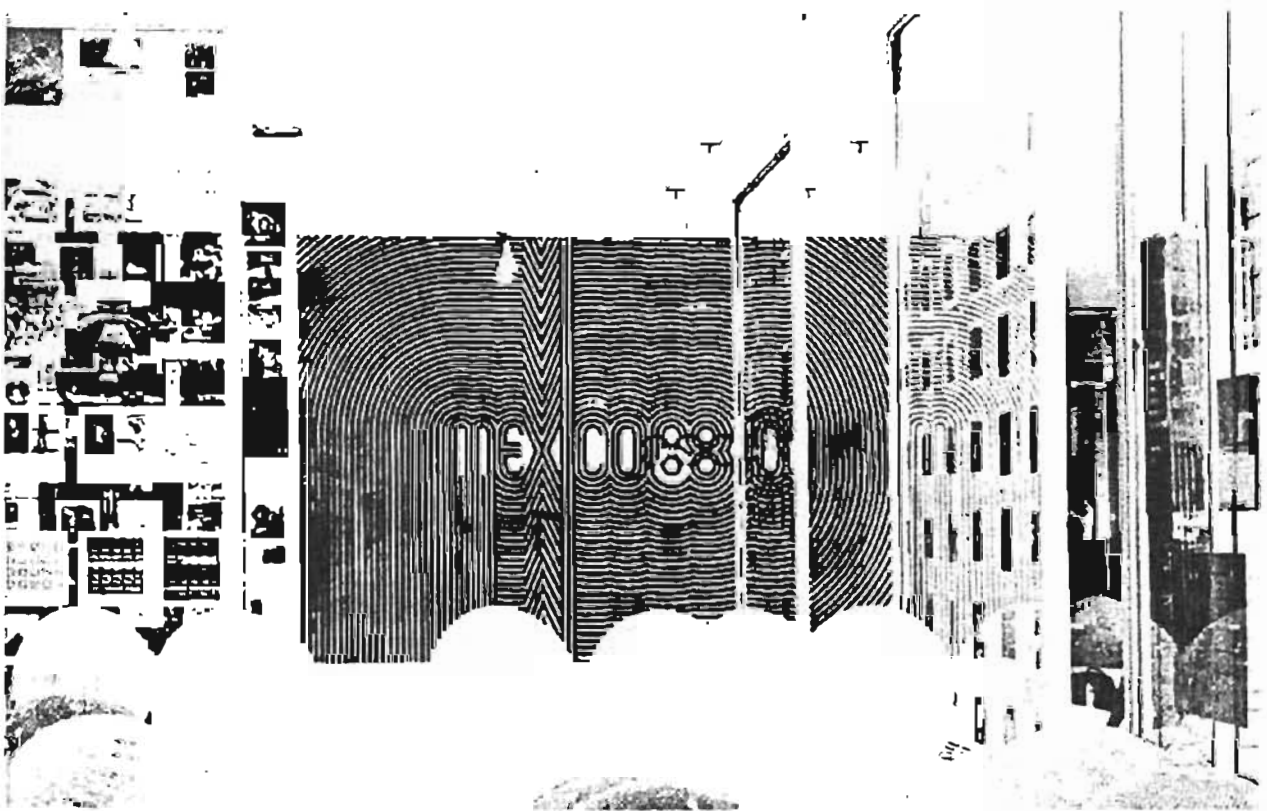
■ Murales
Abel Quezada
Capítulo I
"Programa de Información"
Memoria Oficial de los Juegos
de la XIX Olimpiada Vol. 2



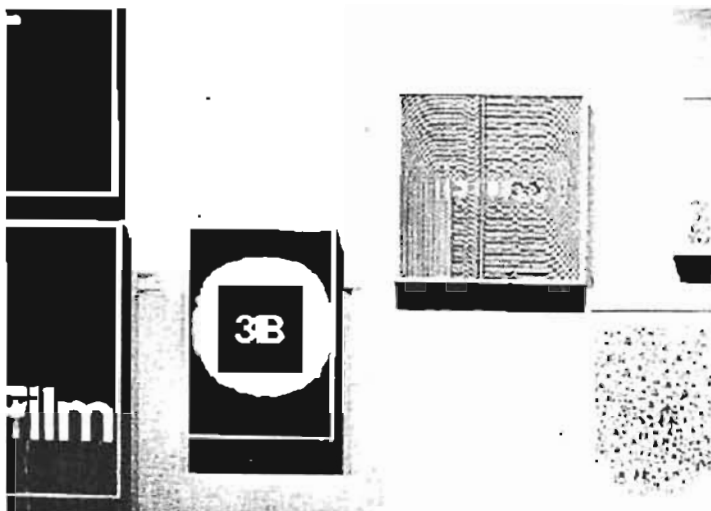
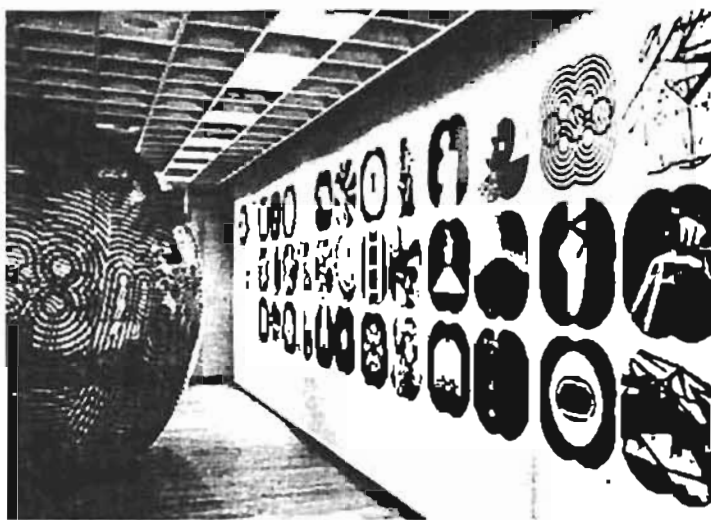
MUSEOGRAFÍA

Durante el período de los juego olímpicos, el primer piso del Centro Olímpico, ubicado en el paseo de la Reforma, fue el recinto donde muchos de los elementos gráficos y publicaciones del Programa de Identidad Olímpica fueron expuestos

Tanto en Nueva York ,en el Graphic Center, como en la Ciudad de México, en el museo de Arte Moderno, se montó una exposición del diseño global del Programa Cultural



■ Museografía
Capítulo 1
"Programa de Información"
Memoria Oficial de los Juegos
de la XIX Olimpiada Vol. 2



11A

■ **Museografía**
Capítulo I
"Programa de Información"
Memoria Oficial de los Juegos
de la XIX Olimpiada Vol. 2



■ **Museografía**
Capítulo I
"Programa de Información"
Memoria Oficial de los Juegos
de la XIX Olimpiada Vol. 2



CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

A lo largo de la historia el Diseño Gráfico se ha ido conformando como disciplina, los avances tecnológicos, las ideologías y las corrientes artísticas han sido participes del desarrollo de esta actividad. Cabe mencionar que en algunas naciones europeas el Diseño gráfico como tal, hizo su aparición mucho antes que en México.

Los cambios que México tuvo como nación a principios del siglo XX poco a poco darían pauta al reconocimiento de esta disciplina. La pregunta es... por qué un evento deportivo de gran envergadura como las Olimpiadas, apporto avances al Diseño Gráfico en México; pues bien, como ya se ha explicado, al diseñar el programa de información de las Olimpiadas México 68, Lance Wyman, el Arq. Pedro Ramírez Vázquez y su equipo de colaboradores, se enfrentaron a la ardua tarea de crear un lenguaje universal, con éxito laboraron una serie de símbolos estructurados con formas simples pero un complejo contenido, capaz de reemplazar las palabras y transmitir mucha información y en diferentes idiomas, a partir de este hecho, especialistas centraron su atención en esta actividad, escuelas y especialistas en la materia fueron acaparando espacio en la comunicación visual, en los diferentes medios de comunicación y en el mercado publicitario.

Mucho se dice, que no se puede diseñar si no conoces el medio en el que te desarrollas, es decir, si careces de identidad nacional, pues no se conoce las necesidades de los que nos rodean, por lo tanto no se puede llevar a cabo un buen proceso de comunicación visual. Considero, que la mayor aportación de Lance Wyman al Diseño mexicano, fue diseñar una simbología 100% con lenguaje mexicano, el logotipo y todo el material gráfico utilizado para las Olimpiadas nos represento a nivel Mundial, los extranjeros lo veían y podía decirse que olía a México.

Mi participación en este proyecto permitió expandir mis conocimientos históricos sobre la producción de Diseño Mexicano e importantes diseñadores como Vicente Rojo, Azul, Morris; al igual que arquitectos, ingenieros, ilustradores , entre otros que hicieron posible el Diseño gráfico en México.

Investigar sobre la simbología desarrollada en las Olimpiadas en 1968, me dejó un buen sabor de boca, ahora comprendo que el diseño no son sólo formas geométricas que iban adoc a la época de la psicodélica, al contrario, la tipografía y símbolos están ligados a una identidad mexicana, que nuestra sociedad, y en especial los jóvenes que pedían a gritos ser reconocidos(movimiento estudiantil 1968).

Este proyecto servirá a los futuros diseñadores a entender el desarrollo del Diseño gráfico a lo largo de la historia de México, y comprenderlos analizando el contexto histórico que a cada evento le tocó experimentar.



BIBLIOGRAFÍA



BIBLIOGRAFÍA

BERMÚDEZ, Xavier (dir), *Diseñadores Gráficos Mexicanos*, 1ª. Ed. Trama Visual, A.C. y Tres Grupo 3, México, 2000, 324pp.

MEGGS, Philip, *Historia del Diseño gráfico*, 3ª. Ed. Mc Graw Hill, México, 2000, 382-383pp.

VICENTE ROJO, *Cuarenta años de Diseño Gráfico*, 1ª. Ed. Era, México, 1990, 24-29 pp

VILCHIS, Luz del Carmen, *Diseño Universo de conocimiento. Investigación de Proyectos en la Comunicación Gráfica*, 2ª ed. Centro Juan Acha A.C., México 2002, 160 pp.

Fechas históricas de México. *Efemérides más destacadas desde la época prehispánica hasta nuestros días*.- LINARES, Orozco Fernando.- Panorama Editorial.- México 1992

Historia Ilustrada de México.- Volumen V, El siglo XX Mexicano.- CONACULTA – INAH .- Planeta

El almanaque Mexicano.- AGUAYO, Quezada Sergio.- Editorial Hechos confiables.- México 2000

Hemeroteca. El universal.- Tomo VII 1976 – 1985.- Editorial Cumbre S.A.- México 1987

LLILY, Jhon, "La nación Huichol, una ventana hacia nuestro pasado" México desconocido, México, núm. 112, junio 1986, pp 20-34.



BIBLIOGRAFIA

HURRIAGA, José N., "*El México desconocido*" México desconocido, México, núm. 117, noviembre 1986, pp 9-16.

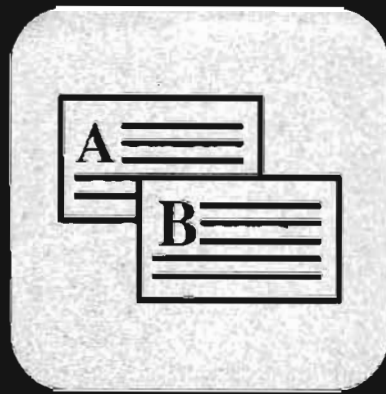
ORTIZ MONASTERIO, *Pablo*, *Córazón de Venado*, 2ª. Ed. Casa de las imágenes, México, 1998

Fomento Cultural Banamex A.C., *Grandes Maestros del Arte popular Mexicano*, Turner Libros A.C., 458-461pp

WONG Wucius., "*Fundamentos del diseño*", 4ª ed. Gustavo Gili, México 1995, 348 pp.

FRUTIGER Adrian., "*Signos, símbolos, marcas señales*", 8ª ed. Gustavo Gili, Barcelona 2002, 348 pp.

WYMAN, Lance
<http://www.lancewyman.com>



CEDULARIOS

**CEDULARIO BIBLIOGRAFICO**

Clave Documental: Bibliográfico B

Autor principal, editor o compilador:

Arq. RAMÍREZ VÁZQUEZ Pedro

Otros autores: Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada

Título de artículo o capítulo: Capítulo I "Programa de Información"

Título de la publicación: Memoria Oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada Vol. 2

Autor del prólogo: desconocido

Lugar de edición: México 1968

Editorial: Miguel Galas

CEDULARIO BIBLIOGRAFICO

Clave Documental: Bibliográfico B

Autor principal, editor o compilador:

Arq. RAMÍREZ VÁZQUEZ Pedro

Otros autores: Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada

Título de artículo o capítulo (entrecomillado): "La Publicida al servicio de la Paz"

Título de la publicación: Memoria Oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada Vol. 4

Lugar de edición: México

Editorial: Miguel Galas



CEDULARIO BIBLIOGRÁFICO

Clave Documental: Bibliográfico B

Autor principal, editor o compilador:

Prof. GORRAEZ LARRINAGA Eduardo

Otros autores: Prof. VELAZQUEZ R. José Jaime

Prof. ALVAREZ GOMEZ Pedro

Título de la publicación: VII Juegos Deportivos Panamericanos

México 75 Memoria

Lugar de edición: México

**CEDULARIO ICONOGRÁFICO**

Clave Iconográfica: Identidad gráfica

Nombre de la imagen: Logotipo México 68

Diseñador de la imagen: Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: copia a color

Ubicación de la imagen: Memoria Oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada Vol.2

Capítulo I "Programa de Información"
296 pág.

CEDULARIO ICONOGRÁFICO

Clave Iconográfica: Símbolo

Nombre de la imagen: Alfabeto del Logotipo México 68

Diseñador de la imagen: Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: B/N

Ubicación de la imagen: Memoria Oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada Vol.2

Capítulo I "Programa de Información"
306 pág.

**CEDULARIO ICONOGRÁFICO**

Clave Iconográfica: Símbolo

Nombre de la imagen: Símbolos y pictogramas

Diseñador de la imagen: Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: Color

Ubicación de la imagen: Memoria Oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada Vol.2

Capítulo I "Programa de Información"
307 pág.

Elaboró: Adriana Mendoza Sánchez

CEDULARIO ICONOGRÁFICO

Clave Iconográfica: Cubierta de libro

Nombre de la imagen: Boletín México 68-publicaciones olímpicas divididas en 5 secciones

Diseñador de la imagen: Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: copias en miniaturas

Ubicación de la imagen: Memoria Oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada Vol.2

Capítulo I "Programa de Información"
308-309 pág.

**CEDULARIO ICONOGRÁFICO**

Clave Iconográfica: Cubierta de libro

Nombre de la imagen: Carta Olímpica-reseña gráfica-
publicaciones del programa de la Identidad Olímpica
Diseñador de la imagen: Comité Organizador de los Juegos de
la XIX Olimpiada
Lugar y fecha del diseño: México 1968
Estado de la imagen: copias de portadas de revistas en miniatu-
ras
Ubicación de la imagen: Memoria Oficial de los Juegos de la XIX
Olimpiada Vol.2
Capítulo I "Programa de Información"
310-315 pág.

CEDULARIO ICONOGRÁFICO

Clave Iconográfica: Carteles

Nombre de la imagen: Colección de 159 carteles México 68
Diseñador de la imagen: Comité Organizador de los Juegos de
la XIX Olimpiada
Lugar y fecha del diseño: México 1968
Estado de la imagen: copias en miniaturas
Ubicación de la imagen: Memoria Oficial de los Juegos de la XIX
Olimpiada Vol.2
Capítulo I "Programa de Información"
315-320 pág.

**CEDULARIO ICONOGRÁFICO**

Clave Iconográfica: Ilustración

Nombre de la imagen: caricaturas de Abel Quezada en periódicos murales

Diseñador de la imagen: Abel Quezada

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: copia en miniaturas a color

Ubicación de la imagen: Memoria Oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada Vol.2

Capítulo I "Programa de Información"
320 pág.

CEDULARIO ICONOGRÁFICO

Clave Iconográfica: Viñeta

Nombre de la imagen: Timbres Postalea

Diseñador de la imagen: Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: copias en miniatura

Ubicación de la imagen: Memoria Oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada Vol.2

Capítulo I "Programa de Información"
321 pág

**CEDULARIO ICONOGRÁFICO**

Clave Iconográfica: Cubierta de libro

Nombre de la imagen: Publicaciones deportivas -reglamentos
(diseño de portadas de libros, revistas, folletos, programas)

Diseñador de la imagen: Comité Organizador de los Juegos de
la XIX Olimpiada

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: copias en miniatura a color

Ubicación de la imagen: Memoria Oficial de los Juegos de la XIX
Olimpiada Vol.2

Capítulo I "Programa de Información"
322-324 pág.

CEDULARIO ICONOGRÁFICO

Clave Iconográfica: Viñeta

Nombre de la imagen: aplicación de logotipo en el Estadio Azteca

Diseñador de la imagen: Comité Organizador de los Juegos de
la XIX Olimpiada

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: fotografía a color

Ubicación de la imagen: Memoria Oficial de los Juegos de la XIX
Olimpiada Vol.2

Capítulo I "Programa de Información"
327 pág.

**CEDULARIO ICONOGRÁFICO**

Clave Iconográfica: Viñeta

Nombre de la imagen: otras aplicaciones

Diseñador de la imagen: Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen:

Ubicación de la imagen: Memoria Oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada Vol.2

Capítulo I "Programa de Información"
328-330 pág.

CEDULARIO ICONOGRÁFICO

Clave Iconográfica: Viñeta

Nombre de la imagen: boletos olímpicos y banderas

Diseñador de la imagen: Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: copias a color

Ubicación de la imagen: Memoria Oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada Vol.2

Capítulo I "Programa de Información"
332 pág.

**CEDULARIO ICONOGRÁFICO**

Clave Iconográfica: Señalización

Nombre de la imagen: Vías de acceso

Diseñador de la imagen: Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: fotografía a color

Ubicación de la imagen: Memoria Oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada Vol.2

Capítulo I "Programa de Información"

332-237 pág.

CEDULARIO ICONOGRÁFICO

Clave Iconográfica: Viñeta

Nombre de la imagen: globos de helio decorados

Diseñador de la imagen: Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: fotografía a color y B/N

Ubicación de la imagen: Memoria Oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada Vol.2

Capítulo I "Programa de Información"

333 pág.

**CEDULARIO ICONOGRÁFICO**

Clave Iconográfica: Señalización

Nombre de la imagen: Mapa de ubicación

Diseñador de la imagen: Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: mapa a color

Ubicación de la imagen: Memoria Oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada Vol.2

Capítulo I "Programa de Información"

340 pág.

CEDULARIO ICONOGRÁFICO

Clave Iconográfica: Señalización

Nombre de la imagen:

Diseñador de la imagen: Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen:

Ubicación de la imagen: Memoria Oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada Vol.2

Capítulo I "Programa de Información"

3342-343 pág.

**CEDULARIO ICONOGRÁFICO**

Clave Iconográfica: Símbolo

Nombre de la imagen: Simbología

Diseñador de la imagen: Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen:

Ubicación de la imagen: Memoria Oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada Vol.2

Capítulo I "Programa de Información"

344 pág.

CEDULARIO ICONOGRÁFICO

Clave Iconográfica: Viñeta

Nombre de la imagen: aplicaciones

Diseñador de la imagen: Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: B/N

Ubicación de la imagen: Memoria Oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada Vol.2

Capítulo I "Programa de Información"

345-347 pág.

**CEDULARIO ICONOGRÁFICO**

Clave Iconográfica: Viñeta

Nombre de la imagen: Diseño textil

Diseñador de la imagen: Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: Fotografía B/N

Ubicación de la imagen: Memoria Oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada Vol.2

Capítulo I "Programa de Información"

347 pág.

CEDULARIO ICONOGRÁFICO

Clave Iconográfica: Viñeta

Nombre de la imagen: Souvenirs

Diseñador de la imagen: Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: fotografía a color

Ubicación de la imagen: Memoria Oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada Vol.2

Capítulo I "Programa de Información"

348-349 pág.

**CEDULARIO ICONOGRAFICO**

Clave Iconográfica: Señalización

Nombre de la imagen: Diseño Museográfico

Diseñador de la imagen: Arq. Eduardo Terrazas

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: fotografía de maqueta y exposición real a color y B/N

Ubicación de la imagen: Memoria Oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada Vol.2

Capítulo I "Programa de Información"

350-355 pág.

CEDULARIO ICONOGRÁFICO

Clave Iconográfica: Símbolo

Nombre de la imagen: Simbología

Diseñador de la imagen: Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: fotografía B/N

Ubicación de la imagen: Memoria Oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada Vol.2

Capítulo I "Programa de Información"

356-357 pág.

A N I

**CEDULARIO ICONOGRÁFICO**

Clave Iconográfica: Símbolo

Nombre de la imagen: Símbolos de los diferentes deportes

Diseñador de la imagen: —

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: B/N periódico antiguo

Ubicación de la imagen: Periódico Excelsior Domingo 13 de Octubre de 1968

Sección Olímpica 8pág

CEDULARIO ICONOGRÁFICO

Clave Iconográfica: Anuncio

Nombre de la imagen: Liverpool

Diseñador de la imagen: —

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: B/N periódico antiguo

Ubicación de la imagen: Periódico Excelsior Lunes 14 de Octubre de 1968

9A

**CEDULARIO ICONOGRÁFICO**

No. de folio

Clave Iconográfica: Anuncio

Nombre de la imagen: Sears

Diseñador de la imagen: —

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: B/N periódico antiguo

Ubicación de la imagen: Periódico Excelsior Lunes 14 de Octubre de 1968

15A

CEDULARIO ICONOGRÁFICO

No. de folio

Clave Iconográfica: Anuncio

Nombre de la imagen: Propaganda de la XEQ radio

Diseñador de la imagen: —

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: B/N periódico antiguo

Ubicación de la imagen: Periódico El Heraldó Domingo 13 de Octubre de 1968

3D

**CEDULARIO ICONOGRÁFICO**

Clave Iconográfica: Anuncio

Nombre de la imagen: Sears

Diseñador de la imagen: —

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: B/N periódico antiguo

Ubicación de la imagen: Periódico El Heraldo Jueves 17 de Octubre de 1968

5A

CEDULARIO ICONOGRÁFICO

Clave Iconográfica: Viñeta

Nombre de la imagen: Kiosco de información

Diseñador de la imagen: Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: fotografía a color

Ubicación de la imagen: Revista Oficial del COM "Olimpica. 01" enero/mayo 2003

40 pág.

**CEDULARIO ICONOGRÁFICO**

Clave Iconográfica: Viñeta

Nombre de la imagen: Logotipo tridimensional México 68

Diseñador de la imagen: Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: fotografía a color

Ubicación de la imagen: Revista Oficial del COM "Olímpica. 01" enero/mayo 2003

37 pág.

CEDULARIO ICONOGRÁFICO

Clave Iconográfica: Viñeta

Nombre de la imagen: diseño textil

Diseñador de la imagen: Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: fotografía B/N

Ubicación de la imagen: Revista Oficial del COM "Olímpica. 01" enero/mayo 2003

46 pág.

**CEDULARIO ICONOGRÁFICO**

Clave Iconográfica: Postal

Nombre de la imagen: Exposición filatélica

Diseñador de la imagen: Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: copias en miniatura a color

Ubicación de la imagen: Memoria Oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada Vol.4

"La publicidad al servicio de la paz"

637-645 pág.

CEDULARIO ICONOGRÁFICO

Clave Iconográfica: Viñeta

Nombre de la imagen: calcomanías de la paloma de la paz

Diseñador de la imagen: Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: fotografías de espectaculares a color

Ubicación de la imagen: Memoria Oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada Vol.4

"La publicidad al servicio de la paz"

738-743 pág.

**CEDULARIO ICONOGRÁFICO**

Clave Iconográfica: Anuncio

Nombre de la imagen: Salchichas Akali

Diseñador de la imagen: —

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: B/N periódico antiguo

Ubicación de la imagen: Periódico El Heraldo lunes 28 de Octubre de 1968

21A

CEDULARIO ICONOGRÁFICO

Clave Iconográfica: Anuncio

Nombre de la imagen: Programa cultural de la XIX Olimpiada

Diseñador de la imagen: —

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: B/N periódico antiguo

Ubicación de la imagen: Periódico El Heraldo lunes 28 de Octubre de 1968

5 pág.

**CEDULARIO ICONOGRÁFICO**

Clave Iconográfica: Anuncio

Nombre de la imagen: El adios México 68 por Kascabel

Diseñador de la imagen: —

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: B/N periódico antiguo

Ubicación de la imagen: Periódico El Heraldo Domingo 27 de Octubre de 1968

4A

CEDULARIO ICONOGRÁFICO

Clave Iconográfica: Anuncio

Nombre de la imagen: Cartelera

Diseñador de la imagen: —

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: B/N periódico antiguo

Ubicación de la imagen: Periódico El Heraldo Domingo 27 de Octubre de 1968

Sección Olimpica 15 pág.



CEDULARIO ICONOGRÁFICO

Clave Iconográfica: Anuncio

Nombre de la imagen: Publicidad Carta Blanca

Diseñador de la imagen: —

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: B/N periódico antiguo

Ubicación de la imagen: Periódico El Heraldo Lunes 28 de Octubre de 1968

Sección Olímpica 3 pág.

**CEDULARIO ICONOGRÁFICO**

Clave Iconográfica: Anuncio

Nombre de la imagen: Publicidad Carta Blanca

Diseñador de la imagen: —

Lugar y fecha del diseño: México 1968

Estado de la imagen: B/N periódico antiguo

Ubicación de la imagen: Periódico El Heraldo Lunes 28 de Octubre de 1968

Sección Olímpica 3 pág.

**CEDULARIO OBJETUAL**

Clave Objetual: Cartel

Nombre del objeto: Cartel de las olimpiadas de Mexico 68

Diseñador del objeto: Arq. RAMÍREZ VÁZQUEZ Pedro

Lugar y fecha del diseño: Mexico 1968

Estado del objeto: Original enmarcado con poliéster

Ubicación del objeto: Museo de Comité Olimpico Mexicano

Dimensiones: 90x60 cm

Préstamo y en qué condiciones: Escribir carta dirigida a Lic. Felipe Muñoz Kapamas con atención a Profra. Carmen Suárez Venegas

**CEDULARIO MULTIMEDIA**

No. de folio

Clave Documental: Electrónico E

Electrónico:

Título de la publicación: Edición Digital de la
Memoria de los Juegos Olímpicos de México 68

Tema: Olimpiadas México 68

Contenido:

Presentación

El país

La organización

Los deportes

La olimpiada cultural

Los juegos de la XIX Olimpiada

Autor, editor o compilador: Presidente del Comité Organizador
de los Juegos-Arquitecto Pedro Ramírez Vázquez

Institución que publica:

Edición Digital-Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte
CONADE

Plataforma de la publicación: Pc y Machintosh

*Formatos de la publicación: pdf y html

Tiempo de duración: —

Lugar y fecha de la publicación: México, D.F. Octubre 12, 2003

Este documento se encuentra disponible en Internet en la siguiente dirección electrónica:

<http://www.deporte.gob.mx/biblioteca/M68/index.html>

**REFERENCIA PARA EL REGISTRO VISUAL**

Lugar: Comité Olímpico Mexicano

Horario: Lunes a viernes de 9:00 a 17:00 hrs.

Título del objeto a reproducir: Cartel

Estado de la imagen, objeto, ...: original

Breve descripción del objeto: original enmarcado en poliéster

¿Se requiere una persona para manipular el objeto?

No

Ubicación de la imagen: Museo del Comité Olímpico

Tipos de luz:

Artificial

¿ventanas? No, entra luz natural por la puerta

Toma de corriente: hay 3 tomas de corriente normales

Observaciones generales las luces que iluminan los objetos ahí expuestos provocan reflejos en el cartel, usar filtro para eliminar charolazos

Requisitos para la toma: Solicitar permiso a Profra. Carmen Suárez Venegas

Título del objeto a reproducir: viñetas

Estado de la imagen, objeto, ...: Memorias originales de los XIX Juegos Olímpicos

Breve descripción del objeto: viñetas e ilustraciones algunas en miniatura contenidas dentro de las Memorias de los Juegos Olímpicos

¿Se requiere una persona para manipular el objeto?

No

Ubicación de la imagen: Biblioteca del Comité Olímpico

Tipos de luz:

Artificial

¿ventanas? Ventanales

Toma de corriente: hay 3 tomas de corriente normales

Observaciones generales La luz que netra proviene de la puerta, los ventanales se pueden cubrir con cartones además de las cortinas, las tomas de corriente estan cercanas a las mesas por lo que facilita el uso de las mismas.

Requisitos para la toma: Solicitar permiso a Profra. Carmen Suárez Venegas