



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
DOCTORADO EN ARTES Y DISEÑO

El diseño de la Identidad gráfica
para los XIX Juegos Olímpicos de México 68

Tesis que para optar por el grado de
Doctora en Artes y Diseño
Presenta:

Erika Villa Mansur

Tutor

Dr. Víctor Fernando Zamora Águila
Facultad de Artes y Diseño (FAD-UNAM)

Miembros del Comité Tutor

Dr. Marco Antonio Sandoval Valle
Facultad de Artes y Diseño (FAD-UNAM)

Dra. Edith Geraldine Ruiz Lozada
Facultad de Artes y Diseño (FAD-UNAM)

Lectores

Dr. Roberto Manuel Gómez Soto
Facultad de Artes y Diseño (FAD-UNAM)

Dra. Adriana Viguera Villaseñor
Facultad de Estudios Superiores Acatlán (FES-Acatlán-UNAM)

Ciudad de México, julio 2021



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

Diseñar es mucho más que simplemente ensamblar, ordenar o incluso editar; es agregar valor y significado, iluminar para simplificar, aclarar, modificar, dignificar para dramatizar, persuadir y quizás incluso para divertir.

Comprender el significado del diseño es ... comprender la forma de la parte y el juego de contenido ... y darse cuenta de que el diseño también es comentario, opinión, un punto de vista y responsabilidad social.

Es el principio y el fin, el proceso y el producto de la imaginación.

Paul Rand

Dedicatoria

Al universo mismo y a los dioses del olimpo:

Por permitirme corresponder un poco a los alicientes, cariño y sacrificio de mis padres. Por la vida, la fuerza, la entereza, y por hacer de mi...alguien.

Gracias.

Agradecimientos

A mi amadísimo Papá, Lic. José Luis Villa Herrera: Quien con su enorme amor incondicional, fortaleza, rectitud, ejemplo de sabiduría y consejos me enseñó a no darme por vencida nunca, a seguir y lograr mis metas, y a perseverar. Con todo el amor del que una hija puede ser capaz, mi agradecimiento eterno e incommensurable admiración. Gracias en donde quiera que estés.

A mi muy querida Mamá, Sra. Elvia Mansur de Villa: Por enseñarme y transmitir toda la entereza de una mujer fuerte, dedicada, trabajadora, capaz de conquistar cualquier meta, y por enseñarme a ser independiente. Esperando esté juntos a su amado esposo en la eternidad. Gracias Sra. Mansur.

A mi amado hermano Home: Mi mejor amigo, cómplice y compañero, porque gracias a tu apoyo hoy estoy aquí. Por cuidarme, apoyarme, protegerme y siempre creer en mí. Unidos por siempre en la infinitud... te extraño. Mi agradecimiento inagotable.

A mi querida Tía Griselda Rodríguez: Por su gran amor, sabiduría y apoyo, por ser parte importantísima en mi formación y por ser mi segunda madre. Te adoro. Gracias eternas.

Al gran amor de mi vida, Roberto: A ti mi cielo, por todo lo que me has brindado, por tu enseñanza y tu guía. Por nuestro camino juntos, por tu paciencia y tu amor, por ser uno de mis más grandes maestros de vida. Por tu guía en este trabajo, mi agradecimiento absoluto. Con todo lo bello que se puede sentir por el ser más amado. Gracias por siempre.

A mi querida amiga Florencia Zozaya: Por quererme siempre, aunque me equivoque tanto. Por su honestidad, rectitud y apoyo incondicional en todo emprendimiento. Por ser excelente amiga, compañera, cómplice y hermana de vida. Por tantas extraordinarias experiencias juntas y ser una de mis gurús. Por estar siempre de mi lado y por dedicar tanto a este trabajo. Gracias mil.

A Geraldine Ruiz: Por compartir su cariño y brindarme siempre su apoyo. Por estar siempre dispuesta a ayudarme en todo y por ser incondicional. Gracias.

A Rebeca García: Por su cariño y por ser de esta extraña especie en extinción de honestidad y constancia a la que todavía pertenecemos. Gracias.

A Esther López: Mi comadrehermana, por su calidez, cariño, apoyo y por tantas etapas solidarias y sensacionales de nuestras vidas. Gracias siempre, te quiero mucho.

A mi prima Jessy: Por su cariño, por nuestra entrañable infancia y por mantenerme siempre dentro de la familia. Gracias querida prima.

A Jaime Reséndiz: Por su cariño, apoyo e impulso. En paz descanses querido doctor. Gracias en el más allá.

A Joan Costa: Por ser luz de conocimiento y ejemplo de tenacidad intelectual en mi camino académico hacia el Diseño, además de brindarme su amistad y su grandeza humana. Gracias mil.

A mi director de tesis: Dr. Víctor Fernando Zamora Águila, a quien agradezco de manera infinita todas sus enseñanzas, orientación y apoyo. Gracias Fernando.

A mi honorable jurado: Dr. Víctor Fernando Zamora Águila, Dr. Roberto Manuel Gómez Soto, Dr. Marco Antonio Sandoval Valle, Dra. Edith Geraldine Ruiz Lozada, Dra. Adriana Viguera Villaseñor, Por su guía, seguimiento y acompañamiento. Gracias.

Al Arq. Javier Ramírez Campuzano: Por brindarme su apoyo, conocimiento, experiencias y por abrirme las puertas de su extraordinario archivo Ramírez Vázquez, legado de su padre. Por sus valiosísimas entrevistas, aportes, observaciones y anécdotas, mismas que nutrieron fuertemente esta investigación. Por su excelente disposición en todo momento. Gracias arquitecto.

A Beatrice Trueblood: Por ser fuente directa de conocimiento y sabiduría que atesora en esa maravillosa mente. Por compartir conmigo su inteligencia, recuerdos y carisma personal. Por abrirme las puertas de tu casa, de tu archivo y por darme un poquito de ti. Gracias mil.

A José Luis Ortiz Téllez: Por la hospitalidad, atenciones y cariño que me ha brindado desde nuestra entrevista en Nueva York. Por demostrar su destreza y conocimiento en el área gráfica y en el diseño olímpico, y por brindarme su cálida amistad. Gracias José Luis.

A Manuel Villazón García: Por abrirme las puertas del hogar de tu abuelo, para amablemente compartir conmigo su legado. Gracias.

A Eduardo Álvarez Del Castillo: Por sus consejos, contactos, recomendaciones. Por instarme a escribir y publicar artículos en su revista. Por nuestras pláticas, por su muy valiosa amistad y por el entrañable apodo que me ha dado. Muchas Gracias Eduardo.

A Karina García Bárcenas: Por su ayuda, conocimiento, disposición y amistad. Por dedicar tiempo, atención e interés a mi curiosidad olímpica. Gracias Kari.

A mis jefes Maru Rojas, Luis Roiz, Mariam Bujalil: Por motivarme en esta odisea y apoyarme tanto. Muchas gracias a los tres.

A mis queridos amigos y compañeros Otilio Parada, Carlos Reinking y Vero Nava: Gracias por alentarme desde el momento en que esta aventura aun era un sueño. Mil gracias por su confianza y cariño.

A mis alumnos: Por escuchar, leer y apoyar mis inquietudes y proyectos. Por ser entusiastas y muchas veces fuentes de inspiración. A todos ustedes y por el apoyo especial de **Adad Jeshua Silva y Miguel Ángel Sarabia.** Gracias particulares.

A mis profesores, amigos y compañeros de la FAD: Por haber tenido la oportunidad de compartir con ellos sus conocimientos, retroalimentación, pláticas, su amistad y su compañía. A todo ellos, muchas gracias.

A Ale Valenzuela, Maestra Angelina Buendía y Lic. Omar García De León: Gracias a ustedes por el apoyo brindado, por su guía y asesoría en todos los procesos. A ustedes gracias.

A mi querido Posgrado en Artes Y Diseño de la FAD - UNAM: Por darme la oportunidad de estudiar en sus muy honorables programas de maestría y doctorado, los más importantes de toda Latinoamérica.

Y a todos los que han estado cerca y que me extendería mucho en mencionar, pero que han sido parte de mi formación y de mi vida. Gracias mil.

ERIKAA00
VILLA MANSUR

Contenido

Dedicatoria	III
Agradecimientos	V
Agradecimientos	XI
Introducción	1
Planteamiento de la investigación	6
Hipótesis	18
Capítulo 1	
El Diseño para los Juegos Olímpicos previos a México 68	
El movimiento olímpico y la producción gráfica para los Juegos de la era moderna	21
El diseño de los emblemas de las sedes Olímpicas	26
El diseño de los carteles olímpicos	36
El diseño de las viñetas y pictogramas deportivos	65
Capítulo 2	
El Diseño como recurso para la obtención de la sede olímpica	
Los intentos mexicanos para obtener la sede olímpica y las publicaciones de solicitud de otros países como referente	75
La solicitud formal de la capital de México como sede olímpica	83
La decisiva iniciativa del presidente Adolfo López Mateos para obtener la sede olímpica	91
La polémica obtención de la sede olímpica para la capital mexicana	110
	XI

Capítulo 3

Primera etapa en el Diseño de México 68: los motivos prehispánicos

La breve gestión de Adolfo López Mateos al frente del COO	121
La difusión de una imagen de la nación basada en el pasado prehispánico	125
El primer emblema diseñado para los Juegos Olímpicos de México 68	129
El número 1 del Boletín Oficial XIX Olimpiada, del COO	141
El número 2 del Boletín Oficial XIX Olimpiada	146
El tercer número del Boletín Oficial XIX Olimpiada	152
La primera serie preolímpica de sellos postales	157
Los primeros pictogramas deportivos para los Juegos Olímpicos de México 68	159
La segunda serie preolímpica de timbres postales y las propuestas gráficas de grandes artistas	170

Capítulo 4

La etapa de transición: El influjo de las artes populares y la búsqueda de una nueva imagen

El nombramiento de Pedro Ramírez Vázquez al frente del COO	181
El primer equipo de Diseño del COO a cargo de Manuel Villazón y las adaptaciones de los diseños existentes	185
El número 4 del Boletín Oficial XIX Olimpiada	189
Los primeros carteles de difusión de la olimpiada creados por el equipo dirigido por Manuel Villazón	197
Los carteles deportivos del equipo de Manuel Villazón: Constancia de una evolución en el diseño para la XIX Olimpiada	208
La producción gráfica del equipo de Manuel Villazón, luego de la integración del Departamento de Publicaciones al COO	218

Capítulo 5

La etapa definitiva: El legendario Programa de Identidad Olímpica México 68

El Programa de Información del COO	231
El Departamento de Publicaciones	242
La necesidad de conformar un nuevo equipo de Diseño	249
La incorporación del primer diseñador al Programa de Identidad Olímpica	255

El germen de la Identidad Gráfica de México 68: El imagotipo	263
a) El problema semántico inherente a la categorización de las identidades gráficas	265
b) El problema protocolario de las dos identidades existentes de México 68	266
c) La historia mítica sobre el proceso de diseño del imagotipo	268
d) La leyenda de la participación de huicholes en el diseño de la Identidad Gráfica	274
e) La influencia del op art en el diseño para México 68	278
El desarrollo del logotipo México 68	283
El desarrollo del alfabeto México 68	286
El Póster México 68	293
Los pictogramas deportivos	297
El sistema de pictogramas para la identificación de servicios	309
Las estampillas postales y los carteles derivados	315
Conclusiones	323
Fuentes documentales	337
Índice de Figuras	357
Índice de Ilustraciones	371
Anexos	
Anexo 1: Desarrollo de los pictogramas deportivos para México 68.	377
Anexo 2: Asignaciones de colores para los pictogramas de las disciplinas deportivas olímpicas en México 68.	380
Anexo 3: Ejemplos de aplicaciones de la identidad olímpica en publicaciones y artículos de identificación, información y promoción de las competencias de Waterpolo (Polo acuático).	381
Anexo 4: Ejemplos de aplicaciones de la identidad olímpica en publicaciones y artículos de identificación, información y promoción correspondientes a las actividades en Villa Olímpica.	382
Anexo 5: Contexto e influencias del Diseño para los J. O. de México 68	383

Introducción

¡Oh deporte! ... No puede haber belleza sin equilibrio y proporción, y tú eres el maestro sin igual de ambos, porque creas armonía, le das ritmo a los movimientos, haces que la fuerza sea elegante.¹

Pierre de Coubertin

Para todos es conocido que los Juegos Olímpicos representan, en términos deportivos, el punto más alto a nivel mundial, pero tal como han analizado varios autores², su impacto no se produce exclusivamente en la competición deportiva, ya que desde la misma *Carta Olímpica* que rige ese movimiento a partir de su restauración moderna, llevada a cabo en 1886 por iniciativa del barón Pierre de Coubertin, se declaran, además, otros preceptos relacionados con aspiraciones plenamente humanísticas, culturales y artísticas, tal como queda de manifiesto en el siguiente extracto donde, si bien se plantea de inicio la importancia de la actividad deportiva competitiva, de inmediato se advierte sobre las ventajas de llevar sus principios hacia otras áreas de superación humana:

El deporte competitivo [...] hará ciudadanos mejores y más felices a través del desarrollo del carácter que sigue a la participación en el deporte amateur, [...] los principios del juego limpio y el buen espíritu deportivo, que podrían adoptarse con gran ventaja

- 1 La traducción es nuestra. George Hirthler afirma que “Coubertin elaboró esta frase como parte de su poema Oda al deporte, que ganó la medalla de oro en la competencia cultural en los Juegos Olímpicos de Estocolmo de 1912. Lo había presentado bajo el seudónimo de Georges Hohrod y M. Eschbach para asegurarse de que los jueces no mostraran ningún favoritismo hacia él”, en el sitio web *Coubertin speaks*.
- 2 Para ahondar en ese aspecto puede consultarse, por ejemplo, John Horne y Garry Whannel, *Understanding the Olympics*, (New York: Routledge, 2012).

en muchas otras esferas de actividad [...]. El Movimiento Olímpico promueve la unión radiante de todas las cualidades que guían a la humanidad hacia la perfección.³

Notamos también que los principios del olimpismo van mucho más allá de esas primeras pretensiones, pues de manera relevante se establece que el movimiento debe:

Estimular el interés en las bellas artes a través de exposiciones y demostraciones, y así contribuir a una vida más amplia y más completa [...]. Enseñar que el deporte es jugar para divertirse y disfrutar y no para ganar dinero (la filosofía del aficionado en contraste con la del materialismo), [además de] crear amistad internacional y buena voluntad, conduciendo así a un mundo más feliz y pacífico.⁴

En efecto, no solamente en los estudios actuales sobre el olimpismo se subraya el hecho de que la faceta deportiva de los Juegos Olímpicos representa apenas una pequeña parte del “boato deportivo con matices polí-

3 International Olympic Committee, *The Olympic Games General Information*, 10-11. Si bien es cierto que estos y otros principios del movimiento olímpico han estado presentes en las actas y documentos del Comité Olímpico Internacional desde su constitución el 23 de junio de 1894, hemos querido utilizar la versión de la llamada *Carta Olímpica* correspondiente al año de 1962, ya que esta fue la consultada por los comisionados mexicanos para elaborar la solicitud de la sede de los Juegos, misma que finalmente se obtuvo en diciembre de ese año.

4 *Idem.*

ticos y nacionalistas con reconocimiento instantáneo y global”⁵ que a ellos va aparejado y cada vez ha habido más interés en profundizar sobre los postulados, en general, sobre el Movimiento Olímpico y, en particular, acerca de la *Carta Olímpica* donde “se daba prioridad a conceptos tales como ‘derechos’, ‘dignidad humana’, ‘no discriminación’ y la aplicación ‘universal’ de los principios olímpicos.”⁶ De esta manera, podemos encontrar muchas obras que miran lo relativo al tema olímpico moderno desde muy diferentes áreas: sociología, política, antropología, historiografía, economía, turismo, estudios de género, humanismo y filosofía, entre otras.

Entre estos enfoques, nos llama particularmente la atención la mirada cultural, desde donde se han realizado estudios que revelan nuevas dimensiones de análisis de las justas Olímpicas no solamente como *juegos*, sino también como *festivales*, *rituales*, *dramas* (en términos de la dramaturgia escénica) e inclusive *espectáculos*, tal como categoriza MacAloon⁷, pues Tomlinson y Young subrayan que “estudiar el espectáculo deportivo en su modalidad de evento mediático es también involucrarse en una forma de historia cultural y el análisis de la influencia y el poder persistente de las ideas.”⁸

De este modo, mi interés pertenece a ese relativamente nuevo campo de estudios donde el enfoque no está orientado hacia lo deportivo de los Juegos Olímpicos, pues lo he emplazado en el área que Cashman y Huges llaman “performativa”, en tanto abarca la proyección cultural e inclusive emocional que estos tienen en el público prácticamente de todo el mundo y en donde, por consiguiente, el Diseño es protagonista en este sentido:

Si bien la excelencia en el deporte es la razón principal para los Juegos Olímpicos modernos, la escala y la complejidad del evento también requieren de los servicios de muchos profesionales para diseñar las comunicaciones y los productos utilizados, y para crear un entorno adecuado y apropiado para el evento. El diseño cubre una amplia gama de temas, desde logotipos, símbolos y membretes, hasta el diseño de las instalaciones y el equipamiento Olímpico.⁹

O el franco entendimiento de que el *Diseño Olímpico* representa una empresa suprema para cualquier ciudad que sea designada como sede, puesto que los preparativos “involucran una variedad de plataformas de diseño utilizadas en la producción de los

5 Chatziefstathiou y Henry, *Discourses of Olympism*, 12.

6 Miah y Garcia, *The Olympics: The Basic*, 9.

7 MacAloon, “Olympic Games and the theory of spectacle in modern societies”.

8 Tomlinson y Young (eds.), *Culture, Politics, and Spectacle in the Olympics*, 4

9 Cashman y Hughes, *Staging the Olympics*, 47.

Juegos: desde desarrollo urbano y arquitectura, hasta diseño gráfico, diseño de productos, moda y diseño de servicios, así como varios productos híbridos que no caen en categorías fijas.”¹⁰

Y es que desde sus inicios, los Juegos Olímpicos se constituyeron en eventos de carácter francamente ceremonial, incluso ritual¹¹, y por lo tanto se fueron dotando elementos simbólicos dentro de los que destacan, por supuesto, los aros olímpicos (una creación del mismo Pierre de Coubertin, quien para el caso fungió como diseñador), el encendido del fuego y el trayecto de la antorcha hasta el sitio de la sede, la bandera, el himno, las ceremonias de apertura y de clausura, los soportes comunicacionales informativos, promocionales o de difusión, la ‘intervención’ decorativa de la ciudad que recibe los juegos, además del cambio de fisonomía urbano implicado en la construcción de instalaciones deportivas como estadios, centros deportivos, villas olímpicas e instalaciones para prensa.

Por eso pienso que si para un deportista la máxima aspiración es competir en unos Juegos Olímpicos, para un diseñador lo sería el participar en el equipo de diseño que se constituye en torno a ellos, al menos desde los realizados en Berlín en 1936, mismos que son recordados, además de por las anécdotas deportivas y políticas, debido a diversas acciones simbólicas que se incorporaron al ritual, como el relevo de la antorcha desde Olimpia, Grecia, y el lanzamiento de cientos de palomas en la ceremonia de inauguración.

En cuanto al campo de estudio que me ocupa en esta investigación, en los Juegos Olímpicos de Berlín es relevante, sin olvidar la gran carga política propagandística con que se concibieron, por los espectaculares diseños en la arquitectura de las instalaciones, el apabullante decorado urbano (Figs. 0.1 y 0.2), los elegantes uniformes militares diseñados por Hugo Boss y, principalmente, los pictogramas deportivos utilizados por primera vez en la historia de este tipo de justas, sobre los que profundizaré más adelante, además de mencionarlos aquí como parte de mi contextualización histórica.

Esta relación sobre la importancia del Diseño en los Juegos Olímpicos debe incluir, por supuesto, el antecedente directo de México 68: fue en Tokio 64 donde se originó la utilización de auténticos programas de identidad para un evento de este tipo (Figs. 0.3 a y b), con la consecuente celebridad que obtuvo su director Yusaku Kamekura, a quien se le atribuye la invención del término *gráfico de identidad corporativa*¹². El padrino del Diseño Gráfico japo-

10 Traganou, *Designing the Olympics*, 6.

11 Klausen señala: “Anclados en la teoría antropológica general del ritual, comparto la opinión de que los Juegos Olímpicos pueden interpretarse como un gigantesco *ritual secular*.” En *Olympic Games as Performance and Public Event*, 5.

12 Graphis Inc., “Yusaku Kamekura Graphis Master Portfolios”, en el sitio web *graphis.com*.



Fig. 0.1

La llegada el 1º. de agosto de 1936 de la antorcha al Estadio Olímpico de Berlín, diseñado por el arquitecto Werner March.
Fuente: Wikimedia Commons (ambas imágenes).



Fig. 0.2

Vista del Boulevard *Unter den Linden* con la Puerta de Brandemburgo al fondo.



Figs. 0.3 a y b

Páginas con diseños (izq.) y cartel (der.) del Programa de Identidad Olímpica para Tokio 64, dirigido por Yusaku Kamekura.



Figs. 0.4 a y b

Páginas con diseños (izq.) y cartel (der.) del Programa de Identidad Olímpica para Munich 72 que dirigió Otl Aicher.

Después de la postguerra estaba muy familiarizado con los principios de la Bauhaus, al igual que algunos de sus principales colaboradores, entre los que se encontraban Masaru Katsumie, Yoshiro Yamashita e Ikko Tanaka. Lo cierto es que Kamekura y sus colaboradores nunca pudieron igualar, durante su prolongada y activa carrera, la resonancia e impacto de sus diseños para Tokio 64, que le valieron al artista varios premios y un amplio reconocimiento mundial.¹³

Para reforzar la idea de la importancia tanto de los diseños y, primordialmente, de los diseñadores vinculados a los Juegos Olímpicos, es relevante mencionar al gran Otl Aicher, fundador y docente de la prestigiosa Escuela de Diseño de Ulm, autor del importante libro

13 Art Directors Club Awards, "Yusaku Kamekura", en el sitio web oneclub.org.

*El mundo como proyecto.*¹⁴ A pesar de su larga y productiva carrera profesional, será recordado especialmente por su dirección del programa de Diseño de los tristemente célebres Juegos de Múnich 72 (Figs. 0.4 a y b), la cual asumió en 1966. Aicher consultó a Kamekura para ayudarse en la magna empresa, pero, extrañamente, nunca acudió a los responsables del Diseño que trabajaron para México 68¹⁵. Aunque estos hechos no son antecedentes del evento en nuestro país, el diseñador alemán es un caso paradigmático que, además, desarrolló su labor de manera simultánea, durante dos años, a la del equipo mexicano.

Planteamiento de la investigación

Como puede notarse en lo expresado en el apartado anterior, me ha llamado mucho la atención la importancia del Diseño como parte esencial de la realización de los Juegos Olímpicos y esta fue la primera motivación para seleccionar el caso de estudio, el cual se constituye con las expresiones diseñísticas realizadas para dotar de identidad gráfica su versión decimonovena, realizada en la Ciudad de México en 1968. Considero que la pertinencia de esta elección quedará demostrada desde los primeros apartados de este trabajo; por eso, es relevante abordar aquí las delimitaciones metodológicas que orientan mi plan de investigación y, a tal efecto, es necesario resaltar, en primer lugar, el marco contextual que justamente se desprende de la gran importancia del Diseño en la planeación, difusión y realización de las justas olímpicas en distintos espacios y etapas, tal como lo he venido planteando.

A pesar de la datación tan concreta del evento, ya que los juegos deportivos se llevaron a cabo del 12 al 27 de octubre de ese legendario 1968, el marco histórico se debe ampliar hasta 1948, en tanto que fue en ese año donde se realizó la primera solicitud por parte de México para obtener la sede olímpica y me interesan como antecedentes los primeros materiales gráficos que acompañaban las solicitudes presentadas ante el Comité Olímpico Internacional (COI).

Asimismo, he establecido como marco teórico para esta investigación el enfoque que plantea en muchas de sus obras el relevante diseñador y prolífico autor Joan Costa¹⁶, quien postuló el Diseño Gráfico como una disciplina concerniente a la sociedad del conocimiento

14 Versión original: Otl Aicher, *Die Welt als Entwurf* (Germany: Ernst & Sohn, 1991).

15 Para profundizar sobre la importancia que tuvo la autoría del diseño olímpico de Múnich 72 en la carrera de Aicher, véase: Markus Rathgeb, *Otl Aicher* (New York, United States: Phaidon Press, 2007).

16 Joan Costa es diseñador, comunicólogo, metodólogo, investigador y autor de más de 50 libros. Tuve

y lo situó epistemológicamente en el campo de la Sociología de la Cultura, recodificándolo en términos de una evolución hacia lo que denominó *Diseño de Comunicación Visual*, la cual definió como: “Una disciplina transversal de información que aporta asimismo su lenguaje específico a las demás disciplinas de diseño y cuyo objeto es hacer el entorno más inteligible y mejor utilizable, con la finalidad de contribuir a la calidad de vida de las personas.”¹⁷

Siguiendo esa pauta, consideraré los grafismos (piezas gráficas) elaborados para los XIX Juegos Olímpicos de México 68 como casos de Diseño que pueden ser estudiados bajo los principios desarrollados por Joan Costa, con la colaboración de Abraham Moles en cuanto a su enfoque teórico de la *Comunicación Visual* que, de acuerdo con sus palabras, “abre una nueva dimensión en el Diseño” (Fig. 0.5). Dentro de los 12 principios que postuló Costa para fundamentar el Diseño como parte de la Comunicación Visual, está justamente el que estableció la noción del Diseño como una actividad proyectual dirigida a la sociedad,

la oportunidad de entrevistarle en tres ocasiones, una en México y dos en Barcelona.

17 Costa, “Diseño de Comunicación Visual: el nuevo paradigma”, 101.



hecha para cubrir funciones, solucionar problemas y mejorar de manera responsable la calidad de vida de la gente, definición que utilizaré también como rectora en la construcción de mi objeto de estudio para esta investigación (Fig. 0.6).

Además, según Costa, lo que define la idea de proyecto es su potencial de innovación, con sus respectivos componentes creativos y técnicos, los que a su vez son la matriz de sus distintas especializaciones: arquitectónico, industrial y gráfico en general, pero que es específicamente en el caso del Diseño Gráfico donde mejor se extienden sus alcances hacia el Diseño de Comunicación Visual, en tanto lo vincula con el lenguaje de la información y con los sistemas semióticos y estéticos. Subraya que esta condición comunicativa específica de los mensajes propios del diseño gráfico, le otorga su capacidad de “tratar del pasado, del presente y del futuro; de lo real, de lo imaginario y de todo lo que puede ser pensado”; por lo tanto, es también “transmisión de información, significados, conocimiento sobre cualquier aspecto del mundo”.¹⁸

El autor catalán declara que es la incorporación de los preceptos de la Comunicación la que pone al Otro (el perceptor) en el centro del proyecto y no al diseñador mismo, con su oficio, medios, lenguajes y productos que se limitaban “a lo gráfico”, todo lo cual le confiere a la disciplina un “nuevo paradigma tecnocientífico con sentido humanístico”. Así, nos invita a que salgamos de la burbuja profesional y asumamos como función esencial del Diseño Gráfico la comunicación que se da “a través del principal canal de percepción, de conocimiento y de recuerdo: el canal visual”. Concluye sus nuevos *Principios* de la Comunicación Visual al hacernos reflexionar sobre esta “mutación del diseño, que va más allá de los límites del espacio gráfico (hoja de papel y pantalla)”, las cuales abarcan ahora “todas las dimensiones del entorno y de la visualidad”, por lo que devienen en herramienta estratégica, incluso para el propio diseñador.¹⁹

Puedo decir entonces que mi marco teórico considera los postulados de Joan Costa para su propuesta de redefinición disciplinaria, que incluye en el rubro de Diseño de la Comunicación Visual o, en otras palabras, en las respuestas que pueden hallarse bajo la especificidad misma del Diseño Gráfico, pero ahora en toda su dimensión comunicativa visualmente y, en consecuencia, en su nueva misión que no está relacionada con el simple ejercicio disciplinario, sino en las vías que abre como un nuevo objeto cultural.

Con este punto de partida, en este marco también debo incluir los preceptos y nociones teóricas en torno a *la identidad corporativa*, en tanto que me interesa estudiar, justamente,

18 *Idem.*

19 *Ibid.*, 96.



Fig. 0.5

Modelo de Joan Costa donde “la Comunicación Visual integra las etapas precedentes y abre una nueva dimensión para el diseño”¹



Fig. 0.6

Modelo explicativo de la construcción del objeto de estudio de esta investigación. Elaboración de EVM (ambos esquemas).

los productos de diseño gráfico que fueron elaborados dentro del *Programa de Identidad* postulado por el Comité Olímpico Organizador (COO) de los Juegos de la XIX Olimpiada México 68, para la “creación de la imagen de la Olimpiada en México y la difusión mundial de esta imagen.”²⁰ Es decir, existe un organismo que construye un programa de *identidad* para crear una *imagen*, por lo cual es necesario deslindar la acepción que utilizaré de algunos conceptos mencionados, cuya complejidad requiere ser precisada y, para tal efecto, continuaré apoyándome en Joan Costa. Para el diseñador español la *identidad* “es la suma intrínseca del ser y su forma, autoexpresada en el conjunto de los rasgos particulares que diferencian a un ser de todos los demás.”²¹

Partiendo de esa base, y siempre bajo la perspectiva disciplinaria de la Comunicación Visual, este autor extiende el concepto a *identidad corporativa*, que define como un sistema coordinado de signos visuales por medio de las cuales el público puede reconocer y/o recordar una entidad o un grupo como corporación y advierte que, en cuanto sistema, la identidad corporativa ya no adquiere significado mediante el simple diseño de mensajes, sino con el de programas propios de la Comunicación Visual. Costa postula, por lo tanto,

20 “El vasto programa de información llevado a cabo por el Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada se dividió en dos fases. La primera, el Programa de Identidad Olímpica, consistió en la creación de la imagen de la Olimpiada en México y la difusión mundial de esta imagen. La segunda fase consistió en la transmisión viva de los eventos deportivos de la XIX Olimpiada”. Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada, Memoria México 68 (vol. 2, cap. 10. La organización), 297.

21 Costa, *Identidad corporativa*, 15.

que la identidad corporativa está integrada por signos que actúan bajo el principio sinérgico; es decir: el todo es mayor que la suma de las partes y el valor de cada una aumenta gracias a las relaciones que establece con las otras. En este caso, las 'partes' son los signos que se unen para desempeñar entre todos una función, aunque poseen naturalezas distintas, como son las siguientes:

- Signos de naturaleza lingüística: El nombre de la empresa es un elemento de designación verbal que el diseñador convierte en una grafía diferente, un modo de escritura exclusiva llamada logotipo.
- Signos de naturaleza icónica: En este caso, se refieren a la marca gráfica o distintivo figurativo de la empresa. La marca cristaliza un símbolo (un signo que por convención social es portador de significado), el cual cada vez responde más a las exigencias técnicas de los medios.
- Signos de naturaleza cromática: Son los colores que la empresa adopta como distintivo emblemático.²²

De este modo, si bien la *identidad* del sujeto es algo intangible, es a través de un proceso de simbolización que puede hacerse perceptible visualmente; por esta razón, en mi investigación emplearé el concepto de *identidad corporativa* como modalidad nominativa, en tanto que una corporación se distingue de las demás gracias al sistema de signos visuales mencionado en los párrafos anteriores. En contraste, no utilizaré el concepto de *imagen* para referirme a los artefactos visuales por medio de los cuales una corporación de cualquier tipo se identifica porque, como lo menciona este autor, la *imagen corporativa* tiene una relación más cercana con la construcción mental que un perceptor se hace de ese sujeto²³. En sus palabras: "No confundir las imágenes identitarias o visuales con las imágenes mentales. Cuando hablamos de Imagen de empresa [corporativa] no hablamos de figuras visibles, sino de la imagen mental que ella suscita en la memoria colectiva". En seguida, agrega un epíteto que hemos escuchado de manera recurrente en mis entrevistas con varias personalidades, aunque aquí aplicado al sector empresarial y allá en relación con la identidad gráfica de los Juegos Olímpicos de México 68: *La identidad es lo que la empresa es; la imagen, lo que la gente piensa que esa empresa es.*²⁴

22 *Ibid.*,16.

23 Entre otras, valiosas aportaciones sobre el conflicto semántico entre el uso de *identidad* e *imagen* en el campo de la Comunicación Visual, la Mercadotecnia o la Publicidad pueden encontrarse en el libro *La imagen corporativa. Teoría y práctica de la identificación institucional* de Norberto Chaves (Barcelona: Gustavo Gili, 2005). También en *Planificación estratégica de la imagen corporativa*, de Paul Capriotti (Barcelona: Editorial Ariel, 1999).

24 Costa, *Diseñar para los ojos*, 94.

También vale la pena precisar que una de las definiciones del término *olimpiada* se refiere al lapso de cuatro años que transcurre entre unos Juegos Olímpicos y los siguientes. Aunque el *Diccionario de la lengua española* lo admite también como sinónimo de *Juegos Olímpicos*, preferí usar esta última expresión para no dar lugar a alguna confusión. El COI ha empleado ambos términos indistintamente, aunque a partir de mediados de la década de los años sesenta se ha inclinado por *Juegos Olímpicos*. Es ampliamente aceptado el uso de *Juegos de la XIX Olimpiada*, en el caso de los mexicanos, por ejemplo. Definitivamente se evitará la forma acentuada *olimpiada* por no corresponder a la pronunciación mexicana ni ser empleada en España; además, en América es aceptada también la versión llana, sin la tilde, según lo explica el *Diccionario panhispánico de dudas* de la Real Academia Española.

Para continuar con los aparatos metodológicos que delimitan y orientan mi investigación, debo indicar que el marco conceptual sobre el que se ha planeado concibe la aproximación estratégica a través de una mirada distinta a lo que mi inmersión por el estado del arte me presentó de manera rotunda, casi monolítica, abordada por los textos disponibles hasta la actualidad.

Uso aquí el término *mirar* de acuerdo con la propuesta de Fernando Zamora, en tanto que desde su *Filosofía de la imagen*, esta acción implica recurrir “a nuestro acervo conceptual a fin de *identificar* y *entender* lo que se presenta a la mirada”²⁵, y es precisamente lo que intento en este trabajo: identificar en un primer momento los dispositivos diseñísticos que conforman el programa de Comunicación Visual planteado por el COO de los Juegos mexicanos y, en tanto que “la mirada implica una ganancia: la capacidad de hacer interpretaciones”²⁶, proponer luego nuevas maneras de comprender su origen y desarrollo, además de discernir sobre su trascendencia y valor para este campo disciplinario, así como para su *corpus* de saberes y conocimientos. De este modo, la *mirada* que estoy emprendiendo se orienta a través de tres enfoques: el historiográfico, el formal-compositivo y el crítico.

Para el primer caso, deseo apoyarme en la idea de Michel de Certeau sobre que la escritura de la historia, es decir, la historiografía, “lleva inscrita en su nombre propio la paradoja –y casi el oxímoron– de las relaciones de dos términos antinómicos: lo real y el discurso [por lo que] su trabajo es unirlos”²⁷. Además, señala que la historiografía no se limita al relato de hechos del pasado (como sí sucede con el caso de la Historia), sino que “se separa de los antiguos” y se encarga de construir una razón de ellos, pero con una visión desde el presente. Es decir, me interesa diferenciarme prácticamente de todas las referencias documentales que consulté y se constituyeron como mi estado del arte, las cuales no ahondan en los anteceden-

25 Zamora, *Filosofía de la imagen*, 97.

26 *Ibid.*, 236

27 De Certeau, *La escritura de la historia*, 19.

tes, no evalúan las circunstancias y mucho menos interpretan los procesos por los que se llegaron a producir los materiales de Diseño para los Juegos Olímpicos, así como tampoco han planteado análisis formales de estos ejemplares.

Y es que, en el mejor de los casos, en la mayoría de los textos disponibles únicamente se enumeran datos, fechas, nombres o simples anécdotas, mientras que, en los peores, cobijados bajo la sombra de medio siglo y el desconocimiento, se han venido replicando dichos, leyendas y otras ficciones sobre el tema. Aquí no pretendo volver a escribir una ‘historia’ del diseño olímpico para México 68, sino a través de identificarlos, explicarlos e interpretarlos, dar sentido en el aquí y ahora a los hechos y productos del mayor evento que ha llevado a cabo nuestro país, haciendo eco a las ideas de Michel de Certeau, al “marcar la distinción entre el aparato explicativo, que es presente, y el material explicado [que es pasado]”.²⁸

El enfoque formal-compositivo de la segunda *mirada* se basa en las recomendaciones de Jaime Reséndiz, quien para este estudio indica que deben considerarse, como estrategia para las piezas gráficas, los factores propios del lenguaje visual, en general, y del Diseño Gráfico, en particular. Los he esquematizado de la siguiente manera y, asimismo, he indicado con citas a pie de página los principales referentes bibliográficos en cada caso:

a) Principios compositivos: Espacio, estructura, posición, diagramación (*lay out*), márgenes, simetría, armonía, jerarquía, equilibrio, balance, dirección, repetición, orden.²⁹

b) Principios perceptuales: Figura-fondo, modulación, concentración, anomalía, asociación, tensión, subordinación, agrupamiento, ritmo, proximidad, alineación, movimiento, profundidad, unidad.³⁰

28 *Idem.*, 23.

29 Wong, *Fundamentos del diseño*; Bierut, Helfand, Heller y Poyner (eds.), *Fundamentos del Diseño Gráfico*; Scott, *Fundamentos del diseño*, y Müller-Brockmann, *Grid Systems in Graphic Design*.

30 *Idem.*

c) Principios escalares: Tamaño, proporción.³¹

d) Principios cromáticos: Color (paleta cromática), tono, matiz, valor, intensidad, contraste, saturación, transparencia, luminosidad.³²

e) Principios tipográficos: Familia, fuente, jerarquía, peso, interletrado, interlineado, legibilidad, legibilidad.³³

f) Principios estilísticos: línea, forma, valor, color, espacio y textura. Equilibrio, proporción, énfasis, variedad, movimiento, ritmo, armonía, contraste, jerarquía, repetición.³⁴

g) Síntesis del estilo visual: Primitivista, expresionista, clasicista, embellecido y funcional.³⁵

Debo advertir que considero este repertorio de elementos constitutivos del lenguaje del Diseño Gráfico como una gama de posibilidades cuyas combinaciones son vastas; por esto, habré de recurrir únicamente a aquellas que resulten más relevantes de acuerdo con la pieza gráfica que aborde. La idea es que estos criterios apoyen las opiniones y valoraciones de cada ejemplar elegido, para complementar mi argumentación; en ningún momento se pretende realizar análisis formales exhaustivos.

Para terminar con las tres perspectivas que constituyen mi mirada en esta investigación, habría que agregar el enfoque crítico, implícito en el carácter con el cual he planteado esta investigación. Interesa aquí seguir las pautas de Ennis, quien explica que “el pensamiento crítico es el proceso disciplinado intelectualmente de conceptualizar, aplicar, analizar, sintetizar y/o evaluar de manera activa y hábil la información recopilada o generada por la observación, la experiencia, la reflexión, el razonamiento o la comunicación, como guía a la creencia y la acción.”³⁶

Esta definición implica que el pensamiento crítico proporciona más perspectivas sobre el material de estudio, en tanto promueve las habilidades para el análisis y, además, impulsa ciertas disposiciones que alientan esa postura, en tanto “El énfasis está en la razonabilidad, la reflexión y el proceso de toma de decisiones”, así como requiere “estar abierto a las alternativas”.³⁷ En otras palabras, el pensamiento crítico tiene la intención de maximizar la racio-

31 *Idem.*

32 Wong, *Principios del diseño en color.*

33 Morison, *Principios fundamentales de la tipografía*; Blackwell, *La tipografía del siglo XX*, y Pelta, “El pensamiento tipográfico moderno.”

34 Lupton, *Graphic Design Theory: Readings from the Field.*

35 Dondis, *La sintaxis de la imagen.*

36 Ennis, “Critical Thinking: A Streamlined Conception”, 24.

37 Ennis, *Critical thinking.*

nalidad del pensador, no como un pensamiento 'duro' ni dirigido a resolver problemas, sino para mejorar el proceso de pensamiento.³⁸

El marco metodológico de mi investigación está definido por su naturaleza cualitativa, que de acuerdo con Graham Gibbs implica dos actividades: "en primer lugar, desarrollar un conocimiento de las clases de datos que es posible examinar y del modo en que se pueden describir y explicar y, en segundo lugar, [lograr] un conocimiento de los tipos de hallazgos que se pueden producir en los datos cualitativos y cómo es posible analizarlos"³⁹.

De esta manera, mi labor investigativa está dirigida a encontrar patrones de significado en la información que recopile y, luego de su análisis, a producir explicaciones que den sentido, tal como se postulan en la metodología del análisis cualitativo. He elegido el método inductivo, en tanto "es la generación y justificación de una explicación general basada en la acumulación de muchas circunstancias particulares pero similares"; en este caso, las 'circunstancias' son el universo constituido por las piezas gráficas producidas para la difusión y operación de los Juegos Olímpicos de México 68.

De este modo, como la materia prima de mi investigación son las piezas gráficas, habré de recurrir, en primer lugar, a la nueva corriente teórica de la investigación cualitati-

38 Nieto y Saiz, "Critical Thinking: A Question of Aptitude and Attitude?"

39 Gibbs, *El análisis de datos cualitativos en Investigación Cualitativa*, 25-25.

va, la cual otorga una gran importancia a los materiales visuales como fuente válida de conocimiento, en tanto que:

Con independencia de lo riguroso o estrecho que sea el enfoque de un proyecto de indagación, toda investigación social dice en algún nivel algo sobre la sociedad en general y, dada la omnipresencia de las imágenes, la consideración de estas debe formar parte del análisis en algún nivel. [Además] un estudio que incorpore imágenes en la creación o la recogida de datos podría revelar tal vez alguna comprensión sociológica que no fuera accesible por ningún otro medio.”⁴⁰

Para esta investigación, la información recopilada que constituye el estado del arte proviene de diferentes fuentes, a saber:

Ejemplares impresos originales producidos en la época y que se encuentran en archivos, principalmente el perteneciente a Pedro Ramírez Vázquez (PRV) y los de coleccionistas privados, además de los estudiados en diversas exposiciones llevadas a cabo tanto en los aniversarios cuadragésimo y, sobre todo, quincuagésimo.

- Entrevistas con protagonistas directos en los hechos, entre las que destacan Beatrice Trueblood, Eduardo Terrazas, José Luis Ortiz Téllez y Alejandro Alvarado y Carreño.
- Entrevistas con figuras indirectas, como Javier Ramírez Campuzano, hijo de PRV y heredero de su archivo, Manuel Villazón García, nieto de Manuel Villazón, así como a diversos coleccionistas de memorabilia olímpica.

Fuentes documentales impresas:

- Libros sobre los Juegos Olímpicos, en general, y sobre los de México 68, en particular. De los últimos hay pocos y, como era de esperarse, casi siempre se destaca el aspecto deportivo; sin embargo, proporcionan información valiosa para entender el contexto.
- Libros que tratan directamente el tema del Diseño en los Juegos Olímpicos de México 68. Estos son escasos, muestran un enfoque historicista (una simple narrativa de hechos a partir de nombres, lugares, fechas o datos) y en ningún caso han pretendido hacer un análisis, sino que presentan verdaderas apologías, además de repetir prácticamente el mismo discurso que, a fuerza de insistencia, se ha vuelto monolítico, incluso mítico.
- Publicaciones periódicas utilizadas principalmente para acceder a las noticias de la época, además de las cercanas a fechas en que se cumplen décadas del evento (décimo, vigésimo, trigésimo, cuadragésimo y quincuagésimo aniversarios), cuando se revive el interés

40 Banks, *Los datos visuales en la Investigación Cualitativa*, 22.

por el tema, especialmente en el cincuentenario, donde se ventiló el reclamo sobre la autoría del diseño principalmente en los diarios, mientras que en las revistas se publicaron sobre todo elogiosos artículos o entusiastas reseñas de las actividades conmemorativas que se llevaron a cabo.

- Los ensayos, artículos y otros documentos de corte académico también son de gran utilidad para esta investigación, sobre todo para reforzar, comparar o reestructurar mis argumentos con los distintos referentes que plantean sus autores, específicamente en términos contextuales, una vez que, como en otros casos, no he encontrado muchos materiales que incidan de manera directa con mi objeto de estudio concreto en sus vertientes teóricas o conceptuales.
- Fuentes documentales audiovisuales. Se remiten principalmente a documentales fílmicos de la época, entre los que sobresale la película *México 68*, nominada al premio Oscar; sin embargo, aunque reconozco su valor, no aborda el tema del Diseño, aunque sí pueden estudiarse sus aplicaciones en las instalaciones olímpicas. Más orientado a mi tema está el cortometraje de Demetrio Bilbatúa; en él aparecen las oficinas y talleres donde se realizaban las tareas de diseño, además de que me permite apreciar a diseñadores, ilustradores, fotógrafos, etc., en plena faena. La otra vertiente está constituida por programas de televisión actuales que tratan sobre los Juegos Olímpicos en general, formatos tales como video blogs, así como conferencias grabadas que coinci-

den con esta temática, todas ellas afortunadamente consultables en línea.

- Las fuentes documentales en línea (mesografía) han sido de gran utilidad para la investigación. Se encuentran alojadas en internet. En algunos casos, la red ha sido utilizada como simple repositorio de materiales que en su origen tenían un formato físico (como casi todos los mencionados); en otros, se trata de implementos informacionales propios de ella, tales como sitios web, bases de datos, blogs y redes sociales.

Con este universo de fuentes es posible constituir un núcleo documental apto para su consulta, estudio, discusión y, eventualmente, para ser utilizado como referencia o apoyo de estos argumentos y posterior deliberación,⁴¹ pero como puede constatarse de entrada, los materiales concernientes de manera específica a mi objeto de estudio son francamente escasos, a diferencia de la abundancia de materiales genéricos sobre los Juegos Olímpicos de México 68.

De este modo, puedo establecer que esta investigación tiene como **objetivo** estudiar los diseños, sus autores, condicionantes, contextos e influencias que formaron parte del evento olímpico desarrollado hace un poco más de 50 años en nuestro país, bajo los enfoques historiográfico, formal-compositivo y crítico, para presentar una nueva explicación de su desarrollo e impacto en el campo del Diseño de la Comunicación Visual.

Para alcanzar tal meta, he decidido estructurar la investigación en cinco apartados, de los cuales los cuatro primeros corresponden a la identificación,

41 Flick, *El diseño de investigación cualitativa*, 48.

análisis y disertación alrededor de las piezas gráficas, que son fácilmente agrupables en fases gracias a sus características cronológicas y logísticas, mientras que en el último habré de verter los resultados, mis comentarios y hallazgos en relación con este trayecto enunciado.

Hipótesis

Los trabajos gráficos para los Juegos Olímpicos de 1968 ejercieron una influencia considerable en el desarrollo del diseño gráfico en México. La gráfica de la XIX Olimpiada funcionó como un elemento de diseño gráfico muy importante, pues contó con la difusión masiva de un diseño integrador de diversas tendencias gráficas extranjeras con el arte indígena mexicano, para impregnar de la gráfica y del diseño con una conformación de elementos nacionalistas y el Op-art, considerando además la masiva producción de piezas para los diferentes eventos y el largo tiempo de exposición con que contaron, ya que, la identidad visual y los elementos de la XIX Olimpiada duraron todo un año, a diferencia de los juegos deportivos que se limitaron a 16 días.

El análisis de las imágenes de la Olimpiada, así como la creación del logo de México 68 son muy simplistas, mismas que no reflejan el amplio y arduo trabajo desarrollado en la creación y difusión de la imagen visual expuesta, tan difundida, identificada y conocida por el público de la época y el de ahora.

Estos tratamientos gráficos realizados en nuestro país con motivo de los XIX Juegos Olímpicos en general y en particular para la identidad de la Olimpiada de México que se llevó a cabo a lo largo de todo el año de 1968, constituyeron un hito en el desarrollo del diseño gráfico en este país, por lo que a poco más de cincuenta años de haberse celebrado, es importante precisar las contribuciones a la disciplina a través de la revisión de sus diferentes etapas, procesos, creadores y productos. El estudiar estas piezas es obligado para poder hacer un análisis de manera profunda, considerando el contexto histórico, cultural y sociopolítico de México como del mundo a finales de la década de los años sesenta, además de retomar la propia importancia que tuvo para el país un evento como los Juegos que le dieron proyección internacional.

En ese sentido, es útil determinar la intencionalidad de desarrollar una identificación para la XIX Olimpiada y la construcción de las imágenes gráficas utilizadas en 1968 como parte medular de la comunicación visual del evento. En esta investigación se buscará demostrar

cómo y con qué magnitud pudieron influir las piezas diseñadas para esta Olimpiada en la composición de la identidad de nuestro país, a partir de considerar su relevancia social, impacto comunicacional e inclusive sus aportaciones en la construcción de imaginarios colectivos como elementos propagandísticos y publicitarios en un momento clave de la historia del diseño gráfico en México.

Capítulo 1

El Diseño para los Juegos Olímpicos previos a México 68

Lo que es bello es noble, no en un deporte o en otro en sí mismo, sino en la forma en que se juega, el espíritu que lo impulsa, el alma que el hombre le aporta.

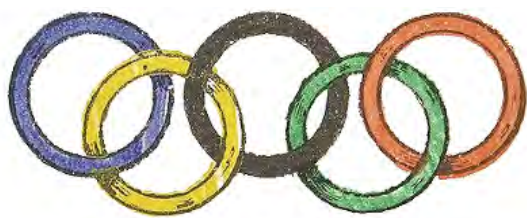
Barón Pierre de Coubertin

El movimiento olímpico y la producción gráfica para los Juegos de la era moderna

No es del todo claro el origen de los Juegos Olímpicos antiguos, pues los primeros conocidos se realizaron en el 776 a.C. Se sabe que los últimos datan del 393 d.C. Existen mitos que tocan el tema, como el de Pélope compitiendo en Olimpia por el amor de Hipodamia o el de Olimpiaco tratando de congregar a los griegos en un competitivo encuentro amistoso de fuerza, riqueza e inteligencia. Es de todos conocido que no se trataba de simples concursos deportivos, sino de heroicos rituales celebrados en diferentes sitios y que conllevaban diversas actividades deportivas, pruebas atléticas y contiendas artísticas, incluso comerciales, que se llevaban a cabo durante treguas de paz acordadas para tal propósito¹.

Casi 16 siglos después, el Barón Pierre de Coubertin revivió los Juegos con el primer Congreso Olímpico celebrado en Francia en 1894, donde instituyó el Comité Olímpico Internacional

1 . Erika Villa Mansur, "El origen desconocido de la identidad olímpica de México 1968."



1913



1920



1957



1986



2010

(COI). En Atenas, durante el mes de abril de 1896, retomó los principios e ideales de paz, unidad, armonía y fraternidad entre los pueblos para el desarrollo de una versión moderna².

Para lograr tan ambiciosa empresa, el COI necesitaba elementos que significaran los ideales postulados, mismos que se fueron construyendo hasta convertirse en signos y símbolos representativos del evento, denotando universalidad, unión y fuerza. Es así como, para identificar los Juegos Olímpicos de la era moderna, Coubertin creó en 1913 el símbolo olímpico, formado por cinco aros entrelazados de colores sobre un fondo blanco, donde cada aro representaba uno de los cinco continentes y los colores (azul, amarillo, negro, verde, rojo y blanco) significaban la integración de las banderas de todas las naciones involucradas en el evento (Figs. 1.1 y 1.2). Este símbolo constituyó con las mismas piezas la bandera olímpica.³

Posteriormente, en 1924, el mismo Coubertin propuso como lema una frase latina que le había impactado: *Citius, Altius, Fortius* (más rápido, más alto, más fuerte), la cual, de acuerdo con él, enunciaba los componentes aspiracionales requeridos para establecer en este movimiento las metas físicas, educativas, morales y culturales.⁴

2 Para abundar sobre el tema de la reinstalación de los Juegos Olímpicos en la era moderna, véase: Berta Hernández García y Fernando García Romero (coords.), *In corpore sano. El deporte en la Antigüedad y la creación del moderno olimpismo*, (Madrid: Sociedad Española de Estudios Clásicos, 2005).

3 Karl Lennartz, "The story of the rings."

4 International Olympic Committee, "The Olympic Symbols."

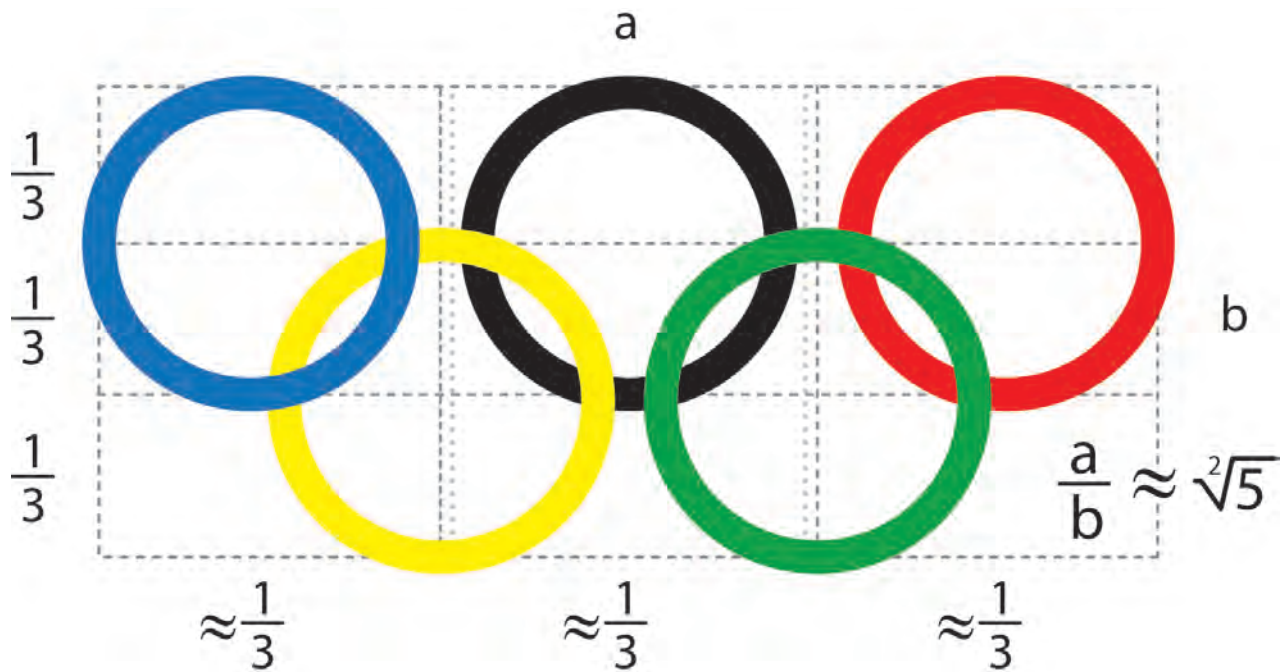


Fig. 1.1 (página opuesta) -
Desarrollo del diseño oficial de los
Aros Olímpicos a través del tiempo.

Fig. 1.2 (página actual) -
Estudio de proporciones en el diseño
de los Aros Olímpicos vigentes.

También se necesitaban instrumentos simbólicos con los cuales reconocer, estimular y premiar a los atletas ganadores de los Juegos, tal y como se hacía en los eventos antiguos, por lo que se recurrió a la rama de olivo, los diplomas, las medallas o la llama y la antorcha olímpicas. Junto con estos elementos, también se fueron proponiendo otros identificadores que distinguieron públicamente el evento y a sus participantes, por lo que se crearon materiales de promoción y de difusión, tales como carteles, emblemas, periódicos, revistas, postales, boletines y demás implementos que requerían de artistas o personas con cualidades creativas que los desarrollaran.

Conforme el COI se fortaleció, fue adquiriendo seriedad y relevancia, por lo que era necesario establecer principios y reglas que determinaran claramente los requisitos para las ciudades interesadas en participar. Con ese propósito se redactó un documento publicado en 1908, llamado "Directorio del Comité Olímpico Internacional", el cual, después de algunas mejoras, fue denominado "Reglas Olímpicas" y se siguió desarrollando hasta 1978, cuando adoptó el nombre de "Carta Olímpica". El documento codificó los principios del olimpismo, además de gobernar las acciones y funcionamiento del Movimiento Olímpico Internacional, pues estableció claramente las condiciones para celebrar los Juegos, mencionando los requisitos para la selección de la ciudad anfitriona, la elegibilidad, los deportes incluidos, las publicaciones y

Ciudad	Año
París (Francia)	1900
San Luis (EE.UU.)	1904
Londres (Reino Unido)	1908
Estocolmo (Suecia)	1912
Amberes (Bélgica)	1920
París (Francia)	1924
Ámsterdam (Países Bajos)	1928
Los Ángeles (EE.UU.)	1932
Berlín (Alemania)	1936
Helsinki (Finlandia)	1952
Melbourne (Australia)	1956
Roma (Italia)	1960
Tokio (Japón)	1964
Ciudad de México (México)	1968

Tabla 1
Ciudades sede de los
Juegos Olímpicos Modernos

la propaganda permitida⁵. En otra sección del mismo documento se determinó el protocolo para las competencias y eventos, incluyendo el uso de los símbolos olímpicos y el desarrollo de las ceremonias⁶; también se estableció al COI como supervisor, administrador del movimiento y dueño de los derechos de todo elemento oficial relacionado con los Juegos Olímpicos.

Las ciudades interesadas en participar deben cubrir los requerimientos del COI presentando una solicitud, a través de material impreso, donde se muestre el interés por obtener la sede y se evidencie la capacidad de la ciudad para calificar como candidata. Sobre los materiales gráficos presentados durante la era de los Juegos Olímpicos modernos, es importante reconocer el recorrido desde Atenas 1896, cuando se elaboró material gráfico y de comunicación visual como medallas, diplomas, estampillas postales, un volumen con las memorias que contenía grabados, fotografías y una portada donde se utilizó la imagen que fue planeada para un cartel que no se produjo⁷. Fue en las siguientes ciudades sede donde se realizaron carteles promocionales de los Juegos Olímpicos, a partir de la primera que los elaboró y finalizando con la edición de México:

No hay carteles ni otros materiales de Berlín (Alemania) en 1936, Helsinki (Finlandia)

5 Erika Villa Mansur, "El origen desconocido de la identidad olímpica de México 1968."

6 Comité Olímpico Internacional, "Carta Olímpica", 17-20.

7 Pierre de Coubertin, Nikolaos G. Lampros, Spyridōn Paulou. *Les Jeux Olympiques, 776 av. J.-C.-1896. 2e partie, Les jeux olympiques de 1896.*

en 1940 y Londres (Reino Unido) en 1944 y 1948, ya que los Juegos Olímpicos fueron suspendidos debido a la Primera y la Segunda Guerra Mundial respectivamente. Además de estos carteles, hay material gráfico de suma importancia, desde que se solicita la sede, siete años antes del evento (esta se asigna con cinco años de antelación y, como es sabido, los Juegos se celebran cada cuatro años)⁸.

La ciudad interesada debe mostrar a través de la solicitud un interés formal, serio y bien fundamentado al respecto, con una exhibición por medio de la cual demuestre ser digna para considerarse; por esto, son muy importantes la estructura y presentación del documento, ya que significa una deferencia el ser elegible para llevar a cabo la petición de los Juegos. Posteriormente, si se gana la candidatura, se debe promover el evento nacional e internacionalmente por medio de todos los soportes de difusión eficientes, los cuales requieren también de la comunicación gráfica y visual a través de medios dinámicos y estáticos. Durante muchos años, los mayores promotores fueron los timbres postales y los carteles⁹.

Por otra parte, la ciudad debía tener óptimas condiciones de desarrollo, comunicación y desenvolvimiento, tomando en cuenta situaciones de estancia, movilidad, instalaciones e identificación del evento, así como consideración por las diferentes nacionalidades, cul-

8 Fernando García Romero, *Los Juegos Olímpicos y el deporte en Grecia*, 18.

9 The Olympic Studies Centre, *Olympic Summer Games Posters from Athens 1896 to Rio 2016*.



turas e ideologías basándose en los principios de respeto, unión y paz entre los pueblos. Al término de los Juegos debía quedar un registro como evidencia, generalmente a través de memorias impresas donde estuvieran documentados tanto el proceso completo como los resultados. Conforme fue pasando el tiempo, se establecieron otras normatividades; por ejemplo, cada ciudad participante debe tener una imagen representativa, un emblema, un idioma oficial, un lema individual y un sistema integrado de representación gráfica, así como los registros que los abalen.

De este modo, vemos que las artes gráficas, el diseño y la comunicación visual son medulares para el logro de los fines olímpicos a través del desarrollo de materiales impresos, gráficos y de diseño que respalden todo el proceso que el evento requiere, desde la solicitud formal hasta sus resultados, incluyendo elementos de organización y promoción. La información y la comunicación a través de materiales gráficos son de suma importancia, ya que una buena elaboración de ellos puede lograr el objetivo de obtener la sede y trascender en la historia, como es el caso de algunas ciudades que han tenido la oportunidad de realizar Juegos Olímpicos¹⁰.

Es por todo lo anterior que se debe valorar la importancia del Diseño Gráfico, resaltando lo relevante que es para un diseñador participar en la creación de piezas visuales para unos Juegos Olímpicos. No solamente para los atletas es un gran logro participar en ellos, también para artistas y diseñadores gráficos significa una gran conquista colaborar en la creación de alguno de los tres elementos que conforman el entorno visual de los Juegos: los emblemas, los carteles y los pictogramas de identificación de los deportes participantes. De este modo, para iniciar mi disertación sobre el Diseño Olímpico, quiero destacar algunos aspectos interesantes de la importante triada gráfica a través de su creación, la cual ocurrió antes de los Juegos de México y constituyó, por supuesto, sus referentes visuales y conceptuales.

El diseño de los emblemas de las sedes Olímpicas

Los emblemas olímpicos son creados y propuestos por cada Comité Organizador de los Juegos de la ciudad sede para ser utilizados como piezas de identificación, al modo de cualquier identidad corporativa, en materiales de difusión y promoción. Están regulados por la “Regla 11” de la Carta Olímpica, donde se estipula que el Comité Olímpico Internacional (COI) tiene la facultad de aprobarlos y, además, de conservar su propiedad para fines de uso y comercialización.

10 Erika Villa Mansur, “El origen desconocido de la identidad olímpica de México 1968.”

En lo que se refiere a los emblemas creados para los Juegos Olímpicos de verano, se realizaron 16 ejemplares antes de 1968, aunque debe decirse que el correspondiente a Berlín 1916 realmente no se aplicó, ya que esa edición quedó cancelada debido a la Primera Guerra Mundial. A partir de Los Ángeles 1932, el diseño integró los aros olímpicos a los otros elementos distintivos propuestos, los que pueden ser muy variados, como veremos.

Es probable que la identidad gráfica de Atenas 1896 (Fig. 1.3) tuviera un sentido más heráldico que emblemático, pues presenta un blasón o escudo de armas que no es reconocido por el COI como un emblema oficial. De acuerdo con el diseñador e investigador suizo Markus Osterwalder, se usó únicamente como elemento decorativo en las astas para izar banderas, colocadas en la parte superior del Estadio Panatenaico¹¹.

En todo caso, el soporte está conformado por un círculo azul rematado con estilizaciones de olas continuas, a la manera de la cerámica griega antigua, envolviendo las palabras ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΙ ΑΓΩΝΕΣ, que en griego significan 'Juegos Olímpicos', además del año del evento. En cuanto al blasón, contiene un par de mancuernas de gimnasia colocadas en aspa y una barra vertical donde reposa una pesa para ejercicio que sirven de respaldo y soporte, respectivamente, para un escudo ovalado, el



Figs.1.3
Emblema de los Juegos Olímpicos de Atenas 1896



Figs.1.4
Emblema de los Juegos Olímpicos de París 1900

11 Markus Osterwalder, *The History of Graphic Design at the Olympic Games*.

OLYMPIC GAMES

THIRD OLYMPIAD



OLYMPIC GAMES

LONDON 1908

IV. INTERNATIONAL OLYMPIAD.

Fig.1.5

Emblema de los Juegos Olímpicos de San Luis 1904.

Fig.1.6

Emblema de los Juegos Olímpicos de Londres 1908.

cual está rodeado, a su vez, de una cuerda. En el conjunto se entrelazan ramas de laurel, árbol que de acuerdo con la mitología griega era reverenciado por Apolo¹².

Tampoco se diseñó un emblema para los Juegos Olímpicos de París 1900 (Fig. 1.4), que en realidad se llevaron a cabo como parte de las actividades de la Exposición Mundial de ese mismo año. Por esta razón, el grafismo mostrado aquí corresponde a un sello que se le agregaba a los boletos de entrada a la exposición, el cual consta de dos círculos concéntricos en cuyo espacio exterior se lee "EXPOSITION UNIVERSELLE 1900" y en el interior tiene un monograma en un tipo de letra decorativo, con las letras 'E' y 'U' entrelazadas.

El tercer elemento utilizado como identificación gráfica olímpica corresponde a los Juegos que se llevaron a cabo en San Luis Missouri (Fig. 1.5), el cual consta exclusivamente de tipografía y vuelve a utilizar el término 'Juegos Olímpicos', acompañado de 'Tercera Olimpiada', ambos escritos en altas y separados por una pleca horizontal del mismo ancho que el conjunto. La principal tipografía elegida es la romana de transición estilizada y elegante, muy similar a la contemporánea *Fitzronald Bold*, de la firma sueca Cercurius, y la complementa una *sans serif* ligeramente extendida. Este emblema tampoco está reconocido de manera oficial por el COI.

12 En los Juegos Pitios que se celebraron cada cuatro años en Delfos, en honor a Apolo, se otorgaba una corona de laurel del Valle de Tesalia como premio, por lo que posteriormente se convirtió en costumbre otorgar premios en forma de coronas de laurel a los victoriosos en cualquier ámbito: atletas, poetas, músicos, etc. (Editores de la Enciclopedia Británica, "Juegos Pitios").



Fig.1.7
Emblema de los Juegos Olímpicos de Estocolmo 1912.

VI. OLYMPIADE OLYMPISCHE SPIELE IN BERLIN 1916

Fig.1.8
Emblemas de los Juegos Olímpicos de Berlín 1916, que no se llevó a cabo.

Para la cuarta edición de los Juegos, realizada en Londres en 1908 (Fig. 1.6), el Comité Organizador reutilizó un símbolo contenido en una estructura circular que ya se había desarrollado para el Consejo Olímpico Británico en 1905 y agregó en la parte inferior los textos “Juegos Olímpicos, Londres 1908” y “IV Olimpiada Internacional”. El emblema impreso se realizó principalmente en negro y también se hicieron con este tema insignias de identificación para competidores, atletas, invitados ‘de honor’, edecanes, etc., realizados en metales con apariencia de oro, plata y bronce esmaltados con efectos de relieve. Al centro se muestra el perfil de la cabeza de Atenea, diosa griega de la guerra y la estrategia en combate, pero también de la civilización, la sabiduría, las ciencias, la justicia y las habilidades físicas, quien como es habitual en su iconografía porta un casco de estilo corintio con cresta y mira hacia donde se ubica una rama de laurel.

En la quinta edición, correspondiente a Estocolmo (Fig. 1.7), se utilizó la interpretación a línea de la insignia de identificación diseñada por el escultor y grabador sueco Erik Lindberg, mejor conocido por realizar las medallas del Premio Nobel¹³. El distintivo en metal se otorgó a los oficiales y competidores que participaron en la justa y en este caso se representa, una vez más, la cabeza de Palas Atenea, pero ahora de frente y sin casco, además de estar circundada por un triple trazo con remates en espiral sobre los hombros de la diosa, mientras que alrededor de este conjunto se colocó el texto “OLYMPISKA · SPELEN · STOKHOLM · 1912” (Juegos Olímpicos Estocolmo 1912). De-

13 .Juergen Wagner, “Olympic Games 1912 Stockholm”, en el sitio *Olympic Games Museum*.

bajo se encuentra un elemento a modo de peana adornado con las Tres Coronas (*Tre Kronor* en sueco), que se usan ampliamente como símbolo de la Monarquía, el *Riksdag* (parlamento), el gobierno de Suecia y sus embajadas en todo el mundo.

La sede de los Juegos Olímpicos de 1916 le fue otorgada a la ciudad de Berlín, capital del entonces Imperio Germano, durante la 14ª Sesión del Comité Olímpico Internacional, en Estocolmo, el 4 de julio de 1912. La ciudad alemana triunfó sobre las ofertas de Alejandría, Ámsterdam, Bruselas, Budapest y Cleveland¹⁴. El evento no pudo realizarse debido a la Primera Guerra Mundial, que estalló en 1914; por lo tanto, no se realizaron elementos de identificación gráfica, conservándose únicamente un rótulo perteneciente a una publicación muy temprana (Fig. 1.8) con el texto “VI OLYMPIADE – OLYMPISCHE SPIELE IN BERLIN 1916”. Se distinguen dos tipos de letras diferentes en alguna familia *sans serif* de trazos mixtos, las cuales seguramente eran muy modernas para su época.

La séptima edición de los Juegos Olímpicos se llevó a cabo en Amberes, Bélgica, en 1920 (Fig. 1.9) y a pesar de que en la pieza gráfica diseñada para identificarlos en los materiales impresos aparecen por primera vez los aros olímpicos, de acuerdo con el diseño exacto que realizó Pierre de Coubertin en 1913, el COI no la considera como un emblema oficial. Complementan el símbolo las banderas de Amberes y de Bélgica dispuestas en aspa sobre los aros y se complementa con el texto “VII^e Olympiade, ANVERS 1920”, en una fuente tipográfica de la familia romana de transición.

Los segundos Juegos que se celebraron en París, en 1924, contaron con un emblema (Fig. 1.10) basado en el escudo de armas de la ciudad francesa, que data del siglo XIV y muestra dentro de un escudo a un barco de dos mástiles y remos a los costados, como referencia a la fundación de la ciudad en la antigua *Île de la Cité*. El escudo se remata en la parte superior por medio de una franja donde vemos tres flores de lis, tan simbólicas para Francia, y que aquí denotan a la ‘buena ciudad’. De manera poco afortunada, pues dificulta no solo la apreciación de los elementos gráficos, sino también su legibilidad, los diseñadores decidieron sobreponer en la parte superior del escudo un texto en tipografía romana de transición, que dice: “VIII^e OLYMPIADE, PARIS 1924”, y abajo con menor puntaje, este otro texto: “COMITÉ OLYMPIQUE FRANÇAIS”. En la historia olímpica, este es el primer emblema reconocido por el COI.

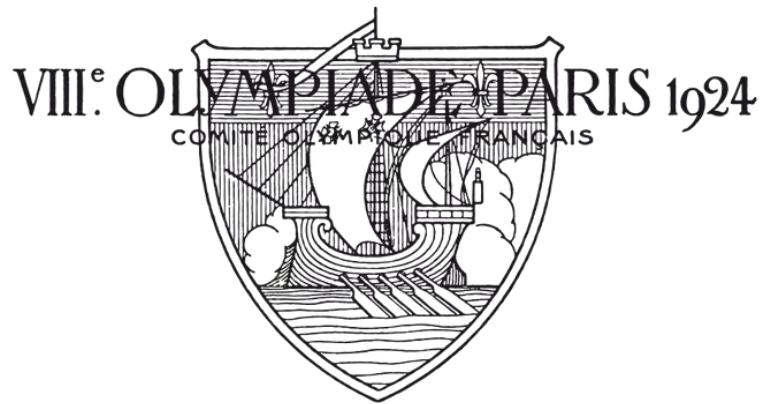
Toca el turno a los Juegos desarrollados en la ciudad de Ámsterdam en el año de 1928, los cuales se identificaron de manera visual con un arreglo tipográfico modernista (Fig. 1.11), al modo que planteaba el movimiento llamado *De Stijl* —‘estilo’ en holandés—, derivado del *art déco* y también conocido como ‘neoplasticismo’, el cual fue fundado en 1917 en Leiden, por Theo van

14 Bill Mallon y Jeroen Heijmans, *Historical Dictionary of the Olympic Movement*, XIX.



VII^e Olympiade -: ANVERS 1920 :-

Figs.1.9
Emblema de los Juegos Olímpicos de
Amberes 1920.



Figs.1.10
Emblema de los Juegos Olímpicos de
París 1924.

Doesburg, seguido por un grupo de artistas y arquitectos de los Países Bajos, entre los que destacan Bart van der Leck y el célebre Piet Mondrian. Sus principios eran la búsqueda de la abstracción pura y la universalidad mediante una reducción de lo esencial, tanto en la forma como en el color, simplificando las composiciones visuales y utilizando solo negro, blanco y colores primarios —rojo, amarillo y azul¹⁵. Con letras precisamente hechas con geometría básica en ángulos de 90 y 45 grados, en el emblema se han trazado las palabras “IX^E OLYMPIADE” en rojo, mientras que con la misma estrategia visual tenemos abajo “AMSTERDAM •• 1928” en negro. A pesar de haberse usado extensivamente en la papelería membretada de los organizadores, el emblema neerlandés tampoco es oficial, de acuerdo con los parámetros del Comité Olímpico Internacional.

La sede para la décima edición de los Juegos Olímpicos, realizados en 1932, fue la ciudad de Los Ángeles. Para darle identidad gráfica (Fig. 1.12), el Comité Organizador encargó el diseño de los diplomas y del emblema a Harry Muir Kurtzworth, quien contaba con varios talentos, pues en su biografía se le define como “director de arte, pintor, diseñador, escritor, educador, profesor y especialista en dibujo”¹⁶. La base del emblema es un escudo con orejas y punta de cuña, en cuyo campo se presenta la bandera de Estados Unidos en forma vertical mostrando las 13 estrellas blancas que aluden a los 13 estados fundadores de esa nación. Sobre este escudo se encuentran los anillos olímpicos entrelazados por una rama de laurel, el cual, como ya dijimos, es el símbolo de la victoria.

15 Michael White, *De Stijl and Dutch Modernism*, 12.

16 “Biography of Harry Muir KURTZWORTH (1887-1979)”, en el sitio *Art Price*.



Figs.1.11
Emblema de los Juegos Olímpicos de
Amsterdam 1920.



XTH OLYMPIAD
LOS ANGELES

Figs.1.12
Emblema de los Juegos Olímpicos de
Los Angeles 1932.

Es muy interesante que además se han incorporado tres pendones horizontales desenrollados en los que se ha dispuesto el lema olímpico “*Citius, Altius, Fortius*” —‘más rápido, más alto, más fuerte’. Bajo este conjunto se encuentra el arreglo tipográfico, dominado por la edición de los Juegos, en este caso “XTH OLYMPIAD”, mientras que en la parte inferior se muestra el nombre de la ciudad anfitriona. Se utilizó un tipo de letra *sans serif* de cara muy delgada e influencia marcadamente suiza y modernista. Extrañamente no se especificó en esta pieza gráfica el año de realización de los Juegos.

El pintor y artista gráfico alemán Johannes Boehland fue el encargado de crear el emblema para los Juegos de Berlín de 1936 (Fig. 1.13), en el cual, por medio de líneas se representa la icónica Campana Olímpica de Berlín que se colocó en el campanario-observatorio de 77 metros de altura construido junto al Estadio Olímpico, de acuerdo con los planes del arquitecto Werner March. Esta, que aún existe, tiene una altura de 4.28 metros y un diámetro de 2.8; en su cuerpo se grabó el águila imperial germana con los aros olímpicos debajo de sus garras. En el emblema se colocó, en la parte baja, el texto “*Ich rufe die Jugend der Welt!*”, que significa “¡Yo llamo a la juventud del mundo!”.

Para la edición de 1948, celebrada en Londres, se diseñó un emblema a línea (Fig. 1.14) de autor desconocido que muestra debajo de los aros olímpicos el extremo norte del Palacio de Westminster, edificio sede del Parlamento inglés, donde destaca la icónica Torre del Reloj, que aloja la célebre campana conocida como *Big Ben*. Destaca que el reloj marca las cuatro de la tarde, hora en que se inauguraron oficialmente los Juegos en el estadio de Wembley, el día 29



XI. OLYMPIADE BERLIN 1936

Figs.1.13
Emblema de los Juegos Olímpicos de
Berlin 1936.



LONDON 1948

Figs.1.14
Emblema de los Juegos Olímpicos de
Londres 1948.

de julio. Hay dos grupos tipográficos, uno que se coloca por encima del conjunto sobre un arco semicircular donde se lee “XIVTH OLIMPIAD”, mientras que “LONDON 1948” está escrito de manera convencional en la parte inferior del logotipo. Se eligió la muy clásica y británica fuente *Caslon Open Face Regular*, diseñada por el afamado grabador y tipógrafo William Caslon, quien de acuerdo con Luna y Ould “transformó el diseño tipográfico por medio de sus tipos de letra y estableció el estilo tipográfico nacional inglés”¹⁷.

Helsinki presentó una identidad gráfica diferente a lo que se estilaba (Fig. 1.15), pues de alguna manera abandonó las formas emblemáticas y se decantó por una pieza funcionalista en tintas planas, muy del tipo de las marcas comerciales. Esto es lógico, pues el diseño fue realizado por Paul Söderström, un artista comercial, quien al egresar de la Escuela Central de Artes y Oficios de Estocolmo fundó, con algunos compañeros, la agencia de publicidad Kuvamainos Oy¹⁸. Dentro de un formato rectangular vertical con proporción de 1.5 a 1, el también dibujante plasmó algunas partes del Estadio Olímpico en blanco sobre un fondo azul cielo, donde se destaca su distintiva torre de 72 metros, la cual se sobrepone de manera no convencional a una parte de los aros olímpicos que muestran sus colores distintivos. Entre éstos y la representación del techo del estadio, se colocó el año del evento olímpico en un tipo de letra romana de transición, seguramente rotulada, al igual que el remate inferior de la composición que lleva el texto en inglés “XV OLYMPIA HELSINKI”, ya que en finés sería ‘*Kesäolympialaiset*’.

17 Paul Luna y Martyn Ould, “The Printed Page”, 515.

18 “Paul Söderström”, en el sitio *Come to Finland*.



Fig.1.15
Emblemas de los Juegos Olímpicos de Helsinki 1952.



Fig.1.16
Emblemas de los Juegos Olímpicos de Melbourne 1956.

La edición número dieciséis de los Juegos Olímpicos de la era moderna correspondieron a los realizados en la ciudad de Melbourne, Australia, y para ser identificada de modo visual, algún artista gráfico no identificado desarrolló un emblema monocromático (Fig. 1.16) inscrito en una forma de cartucho con formato 1.7 a 1, el cual se cree que podría representar la pista de atletismo. Sobre un fondo azul marino, en la parte inferior se presenta el territorio australiano del cual surge una antorcha encendida, con la curiosidad de que el extremo inferior de la antorcha apunta exactamente al lugar donde se ubica Melbourne. Los aros olímpicos están sobrepuestos a la flama de la antorcha y todo este conjunto está rodeado por una banda blanca en cuya parte semicircular superior se encuentra, también con letras romanas de transición, el texto “XVITH OLYMPIAD”; en la inferior, “MELBOURNE 1956”, éste último empezando y terminando con un arreglo lineal que representa ramas de laurel, “un motivo que construye un puente hacia los antiguos Juegos Olímpicos”¹⁹.

En el caso de la versión 17 de los Juegos, desarrollados en Roma, se reconoce fácilmente el motivo visual de su emblema (Fig. 1.17): la famosa representación escultórica del mito fundacional de la capital del vastísimo Imperio Romano, que muestra a la loba Luperca amamantando a los gemelos Rómulo y Remo. El diseño es del dibujante, animador y pintor italiano Armando Testa, quien debajo de la escena mitológica colocó en números romanos la edición correspondiente de

19 Markus Osterwalder, *The History of Graphic Design at the Olympic Games*.



Fig.1.17
Emblema de los Juegos Olímpicos de
Roma 1960.

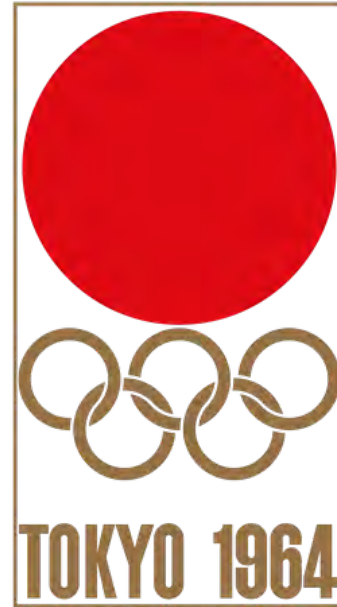


Fig.1.18
Emblema de los Juegos Olímpicos de
Tokyo 1964.

los Juegos y, en la parte inferior del conjunto, los aros olímpicos como si fueran de oro, lo cual contraviene el uso oficial reglamentado por el Comité Olímpico Internacional; sin embargo, se permitió esa licencia, no se sabe por qué. Es importante mencionar que este emblema presenta, además, otros dos problemas: el diseñador gráfico pretende que el perceptor sepa leer números romanos y, como no aparece el nombre de la ciudad sede, espera que el observador reconozca el contexto de la escena mítica.

Finalmente, tenemos el emblema creado por Yusaku Kamekura (Fig. 1.18), ganador por unanimidad del concurso al que se invitó a un puñado de diseñadores, quienes debían interpretar para esta pieza gráfica los lineamientos generales de la identidad visual de los Juegos, los cuales habían sido ya determinados por Masaru Katsumi, comisionado como gerente del proyecto de diseño *Tokio 1964*, junto con Hara Hiromu y otros diseñadores. Debido a su composición simple y minimalista, la pieza se convirtió en un emblema exitoso y reconocido a nivel mundial, con la forma básica del círculo rojo como símbolo del sol naciente y de Japón, además de los anillos olímpicos, el nombre de la ciudad anfitriona y el año. Los colores principales de estos Juegos fueron los nacionales nipones: rojo y blanco, además del oro como símbolo de las festividades del país. Más adelante retomaré este emblema con mayor detalle, ya que constituye el antecedente directo del caso que me ocupa en este estudio: el Diseño para México 68.

El diseño de los carteles olímpicos

Los Juegos Olímpicos modernos siempre han tenido una estrecha relación con la imagen que ayuda a promoverlos. Además de los emblemas, se cuenta con el diseño, impresión y distribución de otros dispositivos, como los carteles, para su promoción. De hecho, los diversos afiches publicados por los comités organizadores han sido, de cierta manera, ‘carteles oficiales’; sin embargo, este término se usa actualmente para designar el cartel principal y emblemático de los Juegos, que es protocolariamente reconocido por el Comité Olímpico Internacional.

Y es que, tal como se desprende de la famosa frase atribuida al valenciano Josep Berenguer, “un cartel es un grito en la pared”, este instrumento tiene la intención de comunicar un mensaje con finalidad de llamar la atención del espectador y despertar su interés. Usualmente se utiliza para promocionar temporalmente una idea, producto, servicio o evento, como en los casos que me ocupan, presentado información de índole variada en un espacio público, para ser percibida de manera masiva²⁰. Normalmente, los carteles incluyen elementos gráficos y/o textuales, además de estar diseñados para ser llamativos porque responden a objetivos informativos o persuasivos, ya sean propagandísticos o publicitarios²¹.

El cartel moderno, tal como lo conocemos, se remonta a las décadas de 1840 y 50, cuando la impresión perfeccionó la litografía en color e hizo posible la producción en serie²². Según el historiador francés Max Gallo, “durante más de doscientos años, los carteles se han exhibido en lugares públicos de todo el mundo”, en tanto que se han diseñado para atraer la atención de los transeúntes, pues ha sido del interés de los anunciantes promover la comercialización de bienes de consumo producidos industrialmente entre la población creciente de las zonas urbanas²³. Por su parte, el experto en el género, John Barnicoat, señala: “En poco más de cien años, el cartel ha llegado a ser reconocido como una forma de arte vital, que atrae a artistas de todos los niveles, desde pintores como Toulouse-Lautrec y Mucha, hasta diseñadores teatrales y comerciales”²⁴. Esto, entre otros factores, explica que los afiches han cambiado de la mano con los estilos; por ejemplo, *art nouveau*, simbolismo, cubismo, *art déco*, *Bauhaus*, incluso el arte pop y la psicodelia de la década de 1960, además de sus revivificaciones —evocaciones, recuperaciones y homenajes de estilos anteriores.

20 .Angelina Lippert, “What is a poster?”

21 Max Gallo, *The Poster in History*.

22 Stephen Eskilson, *Graphic Design: A New History*, 43-47.

23 Elizabeth Guffey, *Posters: A Global History*, 8-9.

24 John Barnicoat, *Posters: A Concise History*.

El cartel como forma comunicativa comenzó a declinar después de la Primera Guerra Mundial, pues fueron surgiendo nuevas formas de publicidad; por ejemplo, revistas, radio y, posteriormente, vallas publicitarias y televisión. Por supuesto que se siguieron haciendo carteles, pero ya no se consideraron la forma principal de la publicidad, aunque también su propósito se extendió hacia usos políticos, decorativos y promocionales. A mediados de la década de 1960, los carteles renacieron como parte de un cambio contracultural y, para 1968, su resurgimiento se describió como “a medio camino entre una moda pasajera y una forma de histeria colectiva”²⁵, a veces llamada ‘segunda edad de oro’ o ‘postermanía’²⁶. De hecho, esta revivificación de su popularidad disparó la utilización de carteles como elementos decorativos, de nuevos tipos de publicidad e, inclusive, instrumentos para la expresión pública de protesta²⁷.

En la actualidad existen muchos tipos de carteles para cualquier tipo de evento público. Hay casos en los que algunos acontecimientos se han vuelto notables gracias a estos dispositivos gráficos; un ejemplo de esto son los grandes eventos que constituyen los Juegos Olímpicos, pues sus carteles oficiales se vuelven memorables, históricos y de colección por ser piezas visuales muy simbólicas que representan, de entrada, la identidad de la ciudad donde se llevan a cabo.

25 David Kunzle, *Posters of Protest: The Posters of Political Satire in the U.S. 1966–1970*, 14.

26 Hilton Kramer, ‘Postermania’.

27 Elizabeth Guffey, *Posters: A Global History*, 127.





Como parte de los preparativos de los Juegos de 1912 en Estocolmo, se convocó a un concurso artístico para la creación del primer cartel oficial; desde entonces, este tipo de material se ha producido sistemáticamente a través de los comités organizadores de los Juegos Olímpicos. A partir de ese evento, la cantidad de afiches ha aumentado, pues además se comenzaron a crear diferentes series, cada una enfocándose en un aspecto particular del evento, comenzando, por supuesto, con las temáticas relacionadas con deportes, además de aspectos turísticos o eventos culturales y artísticos, lo que ha permitido una diversa gama creativa para expresarse.

Los carteles olímpicos generalmente contienen un mínimo de texto, centrándose mucho más en símbolos e imágenes, transmitiendo el estilo y el ambiente al que pertenece cada edición olímpica, difundiendo así sus valores e ideales y conformando una parte integral de la promoción con una estrategia implementada para cada sede. Si bien, como regla general, el poster oficial es producido y presentado de manera protocolaria por el Comité Organizador, éste tiene como facultad producir y distribuir otros en donde se suele explorar una variedad de estilos y técnicas, reflejando el contexto artístico, político y social de su época y desempeñando un doble papel: anunciar los Juegos además de promover su identidad visual.

Desde hace más de cien años, los carteles proporcionaron un medio privilegiado de promoción, difundiendo la información práctica

necesaria sobre los Juegos Olímpicos. Debido a esto, el mismo póster se puede encontrar en diferentes idiomas. A partir de los años cincuenta del siglo XX, tanto el Diseño como el impacto de los carteles evolucionaron y se expandieron como una auténtica manifestación cultural, comenzando en Melbourne 1956, donde se realizaron publicaciones interesantes relativas a los Juegos fuera de Europa y América del Norte, favoreciendo la introducción de nuevas influencias, obras artísticas y enfoques respecto a la identidad visual. Los carteles oficiales presentados por cada uno de los comités organizadores se conservan en la colección del Museo Olímpico del Comité Olímpico Internacional, en Lausana, Suiza²⁸.

En este trabajo, el recorrido por el diseño de los carteles olímpicos debe comenzar con la primera edición de los Juegos de la era moderna, aunque en realidad la imagen (Fig. 1.19) no corresponde a un cartel, sino a la portada del Informe Oficial, la cual contiene una serie de referencias sobre la antigüedad, pues en la parte superior vemos el año 776 a.C., que tradicionalmente se considera como la fecha de los primeros Juegos Olímpicos antiguos, hasta el año 1896, que es la primera edición de los Juegos modernos. Delante de las fechas, en un friso, tenemos una serie de atletas de las diferentes disciplinas existentes en la Grecia antigua, quienes desarrollan las actividades deportivas de los Juegos y avanzan, consecutivamente, de izquierda a derecha —como es el orden de lectura occidental—, hasta perderse en una esquina.

Debajo de los números y delante de unas columnas, hay una figura femenina que algunos suponen representa a la diosa Atenea²⁹, quien es una de las deidades olímpicas; se le asocia con la sabiduría, la artesanía, la civilización y la guerra³⁰, además de ser considerada patrona y protectora de varias ciudades de la Grecia antigua, particularmente de Atenas, de la cual, probablemente, recibió su nombre. Sus símbolos principales incluyen búhos, olivos, serpientes y un *gorgoneion* (amuleto protector)³¹. Desde el origen de la más icónica ciudad griega, Atenea estaba estrechamente asociada con ella, pues la diosa es conocida también con los nombres de *Polias* y *Poliouchos*, derivados de ‘*polis*’, que significa ‘ciudad-estado’. Sus templos comúnmente estaban edificadas en la cima de la acrópolis fortificada, en la parte central de la ciudad. De acuerdo con la mitología, Atenea nació de la cabeza de Zeus³².

28 Sobre los carteles olímpicos a lo largo de la historia puede consultarse: Monique Berlioux (dir.), *Olympism through posters* (Lausanne: The Olympic Studies Centre; International Olympic Committee, 1983). Además de Margaret Timmers, *A Century of Olympic Posters* (London: V&A Publishing, 2012).

29 Christina Koulouri, “The First Modern Olympic Games at Athens, 1896 in the European Context”, 59-76.

30 The Olympic Museum, *The Olympic Games in Antiquity*, 11.

31 *Walter Burkert, Greek religion*, 139.

32 Susan Deacy y Alexandra Villing, *Atenea en el mundo clásico*.

En el mito fundacional de Atenas, ella superó a Poseidón en una competencia por el patrocinio de la ciudad al crear el primer olivo, por lo que también es diosa patrona del esfuerzo heroico. En el antiguo panhelénico (conjunto de cuatro contiendas diferentes que eran celebradas en la antigua Grecia: Juegos Olímpicos, Píticos, Nemeos e Ístmicos), dispusieron para el mejor premio una corona de follaje que variaba dependiendo de dónde se llevara a cabo la competencia. En los primeros Juegos de la era moderna en 1896, el primer premio incluía una rama de olivo y el segundo lugar, una de laurel. Desde el renacimiento, Atenea se ha convertido en un símbolo internacional de la sabiduría, las artes y el aprendizaje clásico; los artistas y alegoristas occidentales la han usado a menudo como símbolo de libertad y democracia³³.

En la imagen vemos a la diosa de pie frente a una vista de la Acrópolis y el estadio Kallimármaro (que significa ‘mármol hermoso’), construido con mármol blanco cerca del 330 a. C. para la sede de los Juegos Panatenaicos, ciclos de fiestas religiosas, artísticas y deportivas dedicadas a Atenea, que se realizaban todos los años en Atenas. Este inmueble, conocido como Estadio Panatenaico (*Panathinaikó Stádio*), fue restaurado en 1896 para los primeros Juegos Olímpicos de la era moderna, convirtiéndose en la obra maestra del evento³⁴. En la imagen se puede



Fig. 1.19
Atenas 1896. Autor no identificado.
Reproducción de la portada
del Informe Oficial.

33 Carl Ruck y Danny Staples, *El mundo del mito clásico: dioses y diosas, heroínas y héroes*, 58.

34 Monique Berlioux (dir.), *Olympism Through Posters: 1896-1984*, 10.

apreciar, sobre el paisaje, el texto “ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΙ ΑΓΩΝΕΣ” (‘Juegos Olímpicos’ en griego) y debajo de Atenea se muestran unos escalones con la leyenda “LES JEUX OLYMPIQUES” (‘Los Juegos Olímpicos’ en francés). Más abajo se colocó el nombre de la ciudad sede en griego y en francés (ΑΘΗΝΑΙ – ΑΘΗΝΕΣ). En la parte inferior derecha se ubica el escudo de armas de la República Helénica (nombre oficial de Grecia), reposando sobre hojas de laurel, olivo y palmas, que desde la Grecia arcaica componían un signo sagrado de Apolo, quien de acuerdo con la mitología nació bajo una palmera en la isla de Delos³⁵. La imagen aparece en colores *beige*, varios tonos de verdes claros y gradación de grises para el claroscuro, lo cual es típico de las impresiones litográficas de la época.

París fue elegida para organizar el evento del 14 de mayo al 28 de octubre, en donde los Juegos Olímpicos se llevaron a cabo como parte de la Feria Mundial de 1900. Para este evento se realizó un cartel (Fig. 1.20) que posteriormente fue considerado oficial, donde se muestra un fondo degradado ascendente de claro a oscuro, en tonos azules. En la parte inferior se presentan los elementos más representativos de la ciudad de París: el barrio de Montmartre con la Basílica de Sacré Coeur en su cumbre, la Sainte Chapelle, la catedral de Notre Dame, Montparnasse, el Museo de Bellas Artes, la Grand Rue, la avenida de Campos Elíseos, entre otras construcciones distintivas de la ‘ciudad luz’, llamada así por haber sido la capital de la Ilustración en el siglo XVIII, además de destacarse por ser de las primeras en contar con alumbrado público³⁶.

En el centro de este conjunto gráfico, hacia la parte de abajo, y de una proporción mucho mayor a las otras edificaciones descritas, se observa la Torre Eiffel como parte medular y reconocible de la ciudad. Se le destacó así por ser la edificación insignia del pabellón del país sede en la Exposición Universal de 1889, celebrada para conmemorar el centenario de la Revolución Francesa. Recordemos que la torre fue construida en dos años, dos meses y cinco días, y a pesar de que generó controversia entre los ciudadanos, pues a algunos, incluyendo artistas e intelectuales, les parecía un feo monstruo de hierro³⁷, logró perdurar hasta ahora, aunque se había planeado desmontarla al término de la Feria. Para el año olímpico de 1900, ya era la construcción más importante en París, ciudad que volvió a ser sede de una nueva Exposición Universal, que esta vez dotó a la capital francesa con el Puente Alexandre III, el Grand Palais, el Petit Palais y la primera línea del *Métro*³⁸.

35 Robert Graves, *Los mitos griegos*, 18.

36 Jean-Marie Perouse De Montclos, *Paris, City of Art*.

37 Gérard Foussier, “Conclusão da Torre Eiffel”, en el sitio Deutsche Welle.

38 Benjamin Fraser, Steven D. Spalding, *Trains, Culture, and Mobility: Riding the Rails*.

En el cartel oficial la emblemática Torre Eiffel queda en primer plano visual y detrás de ella se integra la imagen de la medalla para los premios concedidos por los jueces de la Exposición de París 1900, la cual fue diseñada por el escultor y grabador George Lemaire, miembro de la *Société des Artistes Français* desde 1887, nombrado caballero de la Legión de Honor en 1896 y ganador de varios premios por sus medallas, entre los más importantes el que ganó justamente con el ejemplar que se representa en el cartel olímpico³⁹. La insignia conmemorativa es de bronce, tiene el relieve de una figura femenina de túnica que porta una corona en la cabeza y mira hacia su lado derecho. Puede ser la diosa de la Victoria, pues sostiene en la mano derecha una rama de laurel y en la izquierda un lienzo (probablemente una bandera) que ondea detrás de ella.

La figura alegórica se encuentra sentada sobre un capitel jónico que simboliza la arquitectura en general, se observa también una lira que simboliza la música y en la parte inferior una paleta de pintura de la que salen unas hojas de olivo. Estos elementos representan la Victoria, la Paz y las Artes, mientras que el laurel que sostiene la diosa en la parte superior se reconoce generalmente como un símbolo de premiación, el cual se entregaba desde la antigua Grecia como recompensa a deportistas, guerreros y artistas vencedores de las contiendas, lo cual aplica totalmente con la intención que los organizadores de los segundos Juegos Olímpicos querían transmitir por medio del cartel.



Fig. 1.20
París 1900. Autor no identificado.
 Impresor no identificado (litografía)

39 Émile Bellier de La Chavignerie et Louis Auvray, *Bellier et Auvray*, tomo 1, 990.

Para finalizar la descripción de la medalla, en su parte superior se inscribió un texto en relieve que dice “L’EXPOSITION DE PARIS”, mientras que en la parte media derecha y debajo del laurel vemos el nombre del artista creador de la pieza y del lado izquierdo hay un sol naciente con el año 1900. El conjunto se complementa con la leyenda “Jeux Olympiques” escrita en la parte superior con letras no tipográficas, sino rotuladas en altas y bajas de color negro con una sombra tipográfica ascendente en color rojo y en un tamaño prominente. Como se puede observar, el diseño del cartel se hizo de manera simple, pero efectiva, pues hay una fuerte asociación con la ciudad sede y sus símbolos, que se presentan en tonos medios y destacan la intención y la trascendencia del evento. Todo esto llevó a que el póster, posteriormente, fuera declarado por el Comité Olímpico Internacional como el cartel oficial de los Juegos Olímpicos de París 1900, dado que en esas ediciones tan tempranas aún no se construía esa categoría para los materiales gráficos.

Los Juegos de 1904 se realizaron como parte de la Feria Mundial llevada a cabo en San Luis, Missouri, durante varios meses, la cual consistía predominantemente en una exposición de productos de todo el mundo. Por esto, la imagen que muestro (Fig. 1.21) no es un cartel, sino la portada del Programa General, asociada visualmente con los Juegos⁴⁰. La pieza cuenta con un fondo en varias tonalidades de verde y líneas curvas en estilo *art nouveau*,

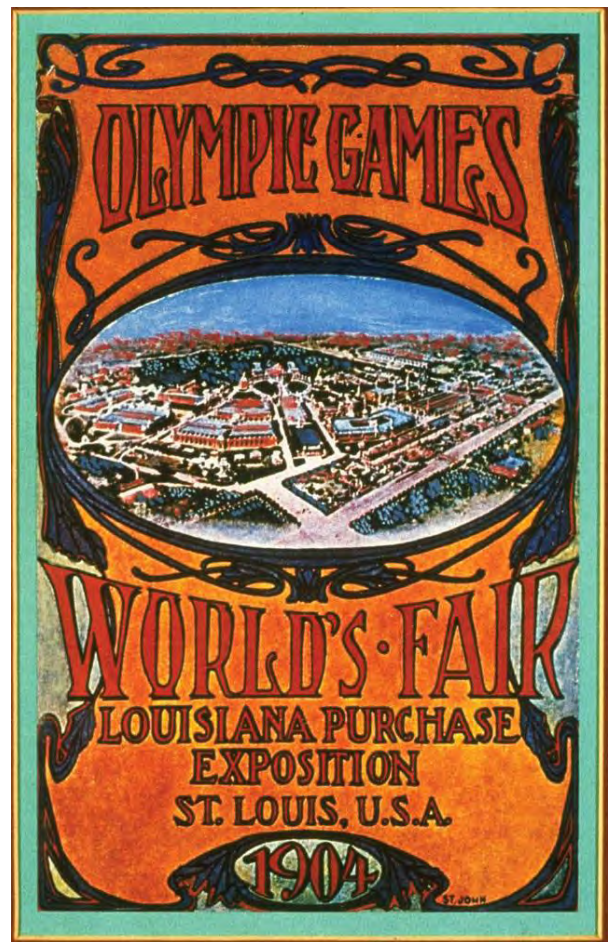


Fig. 1.21

San Luis 1904. Autor: St. John.

Reproducción de la portada del Programa Oficial.

40 Margaret Timmers, *A Century of Olympic Posters*, 17.- Juegos Olímpicos: Feria Mundial.

que prácticamente enmarcan este póster en azul y rojo, además de una base dentro del marco en *beige*, que ayuda a destacar el texto de letras rotuladas. En el centro compositivo de la pieza gráfica se observa un óvalo silueteado con un listón azul y se ilustra, dentro de éste, una vista general multicolor de la ciudad de San Luis. En la parte superior del ovoide, se rotuló el texto “OLYMPIC GAMES” y en la inferior “WORLD’S FAIR” en color rojo, manteniendo las curvaturas para formar arcos. Debajo de ese conjunto encontramos el texto “LOUISIANA PURCHASE EXPOSITION – ST. LOUIS, U. S. A.” y el año del evento también en rojo con sombra negra, dentro de una silueta ovalada con remates florales.

Tampoco se elaboró un poster para los Juegos de Londres en 1908, sin embargo, encontré lo más aproximado en una portada del programa de competencias (Fig.1.22). Está conformado por una simulación de un marco de madera, que parece tener reminiscencias del estilo *art nouveau*, con dos columnas a los lados, en cuya parte superior se encuentran dos caras de leonas que sostienen en la boca coronas de olivo con unas cintas colgando. Los remates del marco se muestran con una sombra que ayuda a simular el volumen del marco del conjunto gráfico y entre las columnas sobresale un área rectangular que contiene la ilustración de un saltador de altura. Detrás de él, se supone, están la piscina y la pista de atletismo del Gran Estadio Shepherd’s Bush. Se manejan dos tipos de letra, una de familia romana en la parte superior e inferior en negro, con patines de transición, y una segunda

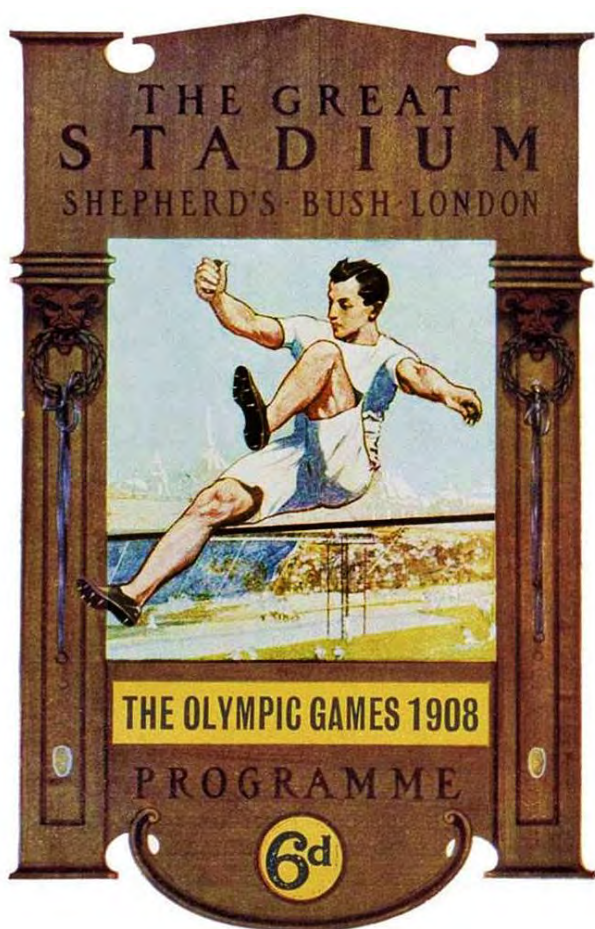


Fig. 1.22
Londres 1908. Autor: No identificado.
Impresión: Reproducción de la portada
del Programa de competencias.

tipografía en la parte de abajo de la imagen en verde oscuro, de palo seco y condensada, que enuncia los Juegos Olímpicos 1908 sobre un fondo amarillo. Todos los caracteres van en altas y en la parte inferior, dentro en un círculo del mismo amarillo, se encuentran el “6” y, también en verde oscuro, la letra “d”, que hasta 1971 era el símbolo del *penny* (1/240 de libra esterlina), en referencia al denario de los romanos antiguos.

Por primera vez en la historia de los Juegos Olímpicos, para la celebración de su quinta edición en la ciudad de Estocolmo se requirió de un cartel de promoción que está reconocido como oficial por el Comité Olímpico Internacional (Fig.1.23). A tal efecto, se organizó un concurso y después de examinar varias propuestas de reconocidos artistas suecos, el Comité Organizador eligió el proyecto de Olle Hjortzberg un célebre pintor e ilustrador, quien para esas fechas era profesor en la Real Academia Sueca de las Artes, misma que dirigió años más tarde.

El cartel en cuestión tiene un formato rectangular vertical en relación 3 a 2, con fondo naranja. Muestra a varios atletas en perspectiva de profundidad realizando evoluciones giratorias con banderas de diferentes países, donde se destaca en primer plano, como se espera, el personaje que porta el lábaro de Suecia. Observamos que, consecutivamente, hay una secuencia de banderas hacia la aparente profundidad del interior del recuadro, escena que representa la marcha de las naciones hacia el objetivo



Fig. 1.23
Estocolmo 1912. Autor: Olle Hjortzberg.
Impresión: A. Bortzells Trycheri A.B.

común de participar en los Juegos Olímpicos. En la parte inferior se ha colocado la información de los Juegos Olímpicos de Estocolmo 1912 y las fechas de realización con letras rematadas por ligerísimos patines, caladas en blanco y en altas.

Aunque la calidad artística del póster no se discutió, sí hubo un tema de críticas cuando se publicó: la desnudez de las figuras humanas causó conmoción, a pesar de que se agregaron cintas al diseño original, por lo que el cartel fue prohibido en algunos países —China, por ejemplo. El orden de las banderas que aparecen en el póster también fue motivo de quejas, pues éstas se organizaron de acuerdo con criterios artísticos y no diplomáticos. Fue inevitable ofender ciertas sensibilidades y los organizadores encontraron renuencia por parte de algunos países para mostrar el cartel, a pesar de que originalmente estuvo disponible en ocho idiomas, seis meses antes de la apertura de los Juegos.



Fig. 1.24
Amberes 1920.
Autores: Walter Von der Ven y Martha Van Kuyck. Impresión: E. Stockmans et Cie.

En 1914, con el fin de presentar la ciudad de Amberes como candidata para ser la sede de los Juegos, el comité de solicitud produjo un documento titulado *Aurons-nous la VIIe Olympiade à Anvers en 1920?* (¿Tendremos los Juegos de la VII Olimpiada en Amberes en 1920?), con el objetivo de convencer al Comité Olímpico Internacional. Una vez que Amberes fue elegida, los organizadores decidieron que el diseño presentado en la portada de ese documento, obra de los artistas Walter Von der Ven y Martha Van Kuyck, debía convertirse en el póster oficial (Fig. 1.24)

y, de este modo, se produjeron 90,000 copias del cartel en formato de 85 x 62 cm., en 17 idiomas, incluyendo una serie bilingüe flamenco/francés, únicamente destinado a Bélgica⁴¹.

En estilo de la *Belle Epoque*, este póster tiene un fondo *beige* claro, con un recuadro casi rectangular al centro que muestra, en primer plano, un lanzador de disco con apariencia escultórica. Detrás de él hay varias banderas giratorias de diferentes países y aparecen trenzadas. La suiza tapa estratégicamente la zona genital del atleta, detrás de quien se ve un paisaje con fondo amarillo, mientras que en la mitad inferior se pueden apreciar los monumentos emblemáticos de Amberes: la torre de la Catedral de Nuestra Señora (*Onze-Lieve-Vrouwekathedraal*), el Gran Mercado (*Grote Markt*), el Ayuntamiento y una perspectiva parcial de la ciudad en colores desaturados para simular distancia⁴². Arriba a la derecha se colocó el escudo de armas de la ciudad, que sostiene las banderas además de una corona de olivo. En café, en la parte inferior del cartel y con letras romanas de transición rotuladas, se han dispuesto los textos “VILLE OLYMPIADE – ANVERS (Belgique) – AOUT • SEPTEMBRE 1920”.

Para la edición olímpica de 1924 fue seleccionada una vez más la ciudad de París y para contar con el póster oficial se realizó un concurso, donde 150 proyectos fueron recibidos y evaluados por el Comité de Propaganda del Comité Organizador de los Juegos. Al final, se eligieron y utilizaron dos de ellos para promover la justa Olímpica: el de Jean Droit (Fig. 1.25) y el de Stephano Oris (Fig. 1.26)⁴³. Unas 10,000 copias de cada uno de los carteles fueron impresas en formato *colombier* doble (120 x 80 cm.) y más de la mitad fueron destinados al extranjero⁴⁴.

El póster de Droit es actualmente considerado como el oficial de los Juegos de París 1924. Cuenta con un formato rectangular vertical de fondo *beige* claro, en cuya parte superior se colocó el texto “París – 1924” en altas, con tipografía romana en negro. Debajo hay un recuadro rectangular vertical con una ilustración en estilo visual clasicista, que muestra en tonos ocres a un grupo de atletas haciendo el saludo Olímpico.

Detrás de ellos se ve parte de la bandera francesa ondeando. Llama la atención que la distribución de los colores nacionales del país galo aparece aquí invertida, en relación con el orden oficial, el cual señala que del lado izquierdo va el azul, en medio el blanco y a la derecha el rojo. En la parte baja, superponiéndose a los atletas, hay hojas de palma, símbolo de victoria. Entre ellas, hacia la izquierda, está el escudo heráldico de

41 Roland Renson, *Olimpiada De Ville Antwerpen 1920: de horboren Spelen*, 17.

42 *Raport officiel de los jeux de la VIIeme Olympiade Anvers 1920*, 17-20.

43 Comité Olympique Français, *Les Jeux de la VIIIe Olympiade Paris 1924 - Rapport Officiel*, 64.

44 Juergen Wagner, “Olympic Games 1924 Paris”, en el sitio *Olympic Games Museum*.

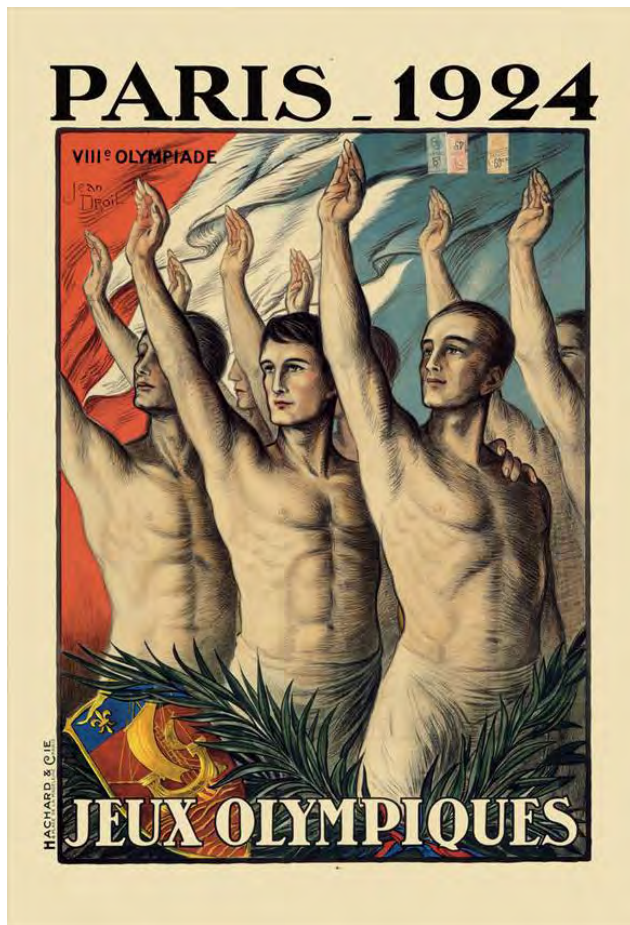


Fig. 1.25
París 1924. Autor: Jean Droit.
 Impresión: Hachard & Cie, París (Litografía).

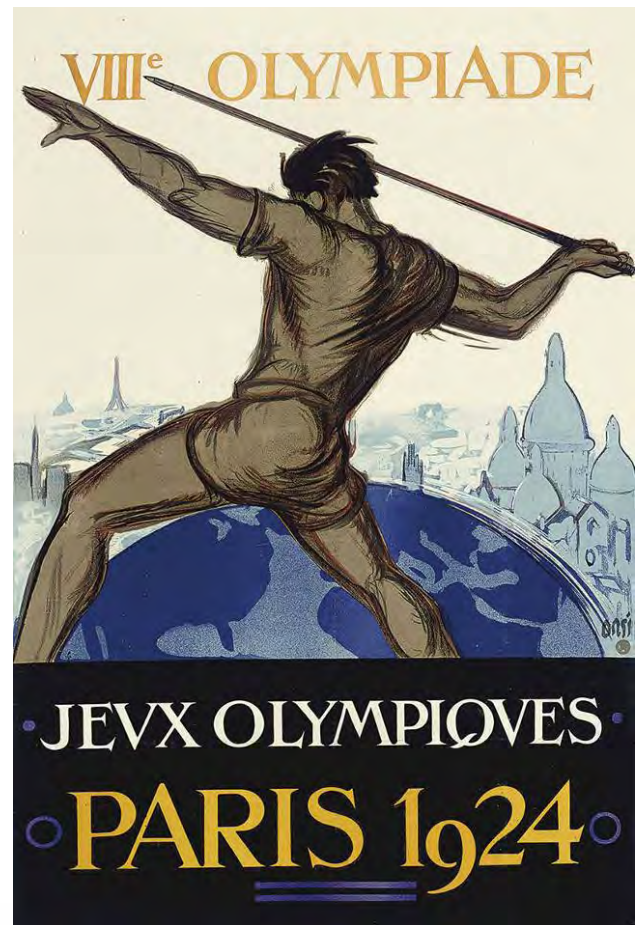


Fig. 1.26
París 1924. Autor: Stephano Orsi.
 Impresión: Hachard & Cie, París (Litografía).

París y sobre estos elementos, ahora sí en primer plano, está la leyenda “Jeux Olympiques” en tipografía también romana, pero distinta a la anterior y ahora de cara blanca con un delgado perfilado en negro.

El segundo poster seleccionado por el Comité Organizador, diseñado por Stephano Orsi, tiene un fondo color crema que sirve de soporte a la imagen de un lanzador de jabalina en primer plano, que se encuentra de espaldas en colores ocre. En segundo, una parte del globo terráqueo en varios tonos de azul medio y en tercer plano una perspectiva de París en distintos tonos de azul claro y blanco, donde se distinguen edificaciones representativas de la ciudad: la iglesia de Sacré Coeur, los puentes del río Sena y, al fondo, la Torre Eiffel. En la parte superior, en tipografía amarilla con patines y en altas, se aprecia el texto “VIII^e OLYMPIADE”; en la inferior hay un rectángulo negro de fondo y sobre éste, tipografía blanca nombrando los Juegos Olímpicos en francés, con un botón de cada lado en color azul y debajo el texto “PARIS 1924” en amarillo, también con botones a los lados y dos plecas azules debajo.



Fig. 1.27
Amsterdam 1924. Autor: Jemil Huber.
 Impresores no identificados. (Litografía).



Fig. 1.28
Amsterdam 1924. Autor: Joseph Hohannes Rovers.
 Impresión: Joh. Enschedé & Sons. (Litografía).

Hay inconsistencias en la información que encontré sobre el cartel oficial de los Juegos de Ámsterdam 1928. Algunas fuentes señalan que el correcto fue elaborado por Emil Huber (Fig. 1.27), que sobre un fondo texturizado en tonos de azul oscuro muestra la imagen del torso de un corredor entrando de derecha a izquierda, con el rostro levantado, blandiendo una rama de laurel como símbolo de victoria. A la altura del pecho del corredor se colocó la palabra “AMSTERDAM” con tipografía romana de transición, calada en blanco sobre el fondo oscuro, mientras en la parte inferior, de derecha a izquierda, haciéndose aparentemente más chica para simular lejanía, vemos flotando la bandera de los Países Bajos, mejor conocidos como Holanda. Sin embargo, el texto del encabezado es el que me causa extrañeza, pues muestra el texto “OLYMPISCHE · SPIELE 1928”, el cual está en alemán, no en neerlandés como debería, y esa es la clave de la intriga.

En efecto, el Comité Olímpico Internacional nunca logró obtener los derechos de autor de la imagen del verdadero poster oficial (Fig. 1.28) y, por lo tanto, decidió utilizar como

cartel una pieza gráfica realizada por Huber para un libro alemán sobre los Juegos Olímpicos de Amsterdam⁴⁵. De este modo, el auténtico poster oficial es el realizado por el holandés Joseph Hohannes Rovers, escultor, artista gráfico, pintor, grabador, ilustrador y profesor en la academia Rijksakademie de Artes Visuales en Ámsterdam. El póster tiene una historia particular desde su origen, la cual quedó relatada en el Informe Oficial de los Juegos y se resume de la siguiente manera:

No se ofreció ningún premio por el diseño del póster, ya que el Comité deseaba conservar el derecho de juzgar los diseños enviados [...]. Por lo tanto, varios artistas holandeses fueron abordados en privado e invitados a enviar diseños; y un gran número fue debidamente recibido. Después de examinarlos varias veces, el Comité finalmente seleccionó cuatro diseños de los cuales debería hacerse una elección, y finalmente decidió utilizar el enviado por el Sr. J. Rovers, cuyo diseño original fue ligeramente alterado y rehecho. Por su esfuerzo, el Sr. Rovers recibió los 500 florines que habían sido votados a tal efecto⁴⁶.

El cartel oficial diseñado por Joseph Hohannes Rovers fue reproducido por la imprenta Sres. Joh. Enschede e hijos, Haarlem, con un tiraje de 45,000 copias pequeñas (24x39 cm) y 10,000 grandes (62x100 cm). El Comité le dio un gran valor, ya que su circulación fue parte de la tradición internacional y no se ofreció ningún premio por el diseño de este cartel. Varios artistas holandeses fueron abordados en privado e invitados a enviar propuestas; se recibió un gran número de proyectos.

En el cartel se muestra la imagen completa de un atleta corriendo dentro del Estadio Olímpico de Ámsterdam, construido para la celebración de estos Juegos de 1928 y diseñado por el arquitecto Jan Wils. El atleta lleva ropa deportiva, tenis y una banda en la cabeza, todo en color blanco, igual que parte del estadio, la torre y el fondo con la conocida bandera olímpica, conjunto colocado en perspectiva, del lado derecho del corredor. El texto está dispuesto en la parte inferior del cartel con tipografía bold calada en blanco, palo seco, en altas. Todo este conjunto destaca por el contraste del blanco sobre un fondo colorido, que en la parte superior es azul oscuro con degradado descendente, simulando el cielo, y en la parte inferior combina amarillo, verde, azul y negro, que predomina en la parte más baja (suponemos que se trata de una pista de tartán). La composición muestra un estilo visual clasicista y cierra con un delgado *out-line* negro alrededor del cartel.

45 "Olympische Zomerspelen 1928", en el sitio *Link Fang*.

46 G. Van Rossem (ed.), *Netherlands Olympic Committee, Ninth Olympiad, Being the Official Report of the Olympic Games of 1928 Celebrated at Amsterdam*, 217.

La empresa holandesa de ferrocarriles prometió ayudar a distribuir los carteles, algunos de ellos llevaban su inscripción en el idioma de los países a donde se enviaron (150 inscritos “Nederlandsche Spoorwegen / Chemins de Fer Néerlandais” para Holanda y Bélgica, 500 inscritos “Chemins de Fer Néerlandais” para Francia, 500 inscritos “Niederländische Eisenbahne” para Alemania). Estos fueron colgados en las estaciones, mientras que otros se distribuyeron entre organismos deportivos, oficinas de viajes (en toda Holanda), hoteles y oficinas de información turística. Además de solicitar y asegurar la cooperación de varios *Burgomasters* (magistrados principales o jefes de gobierno), con el fin de exhibir los carteles en sus municipios. Para su distribución fuera de Holanda, se aprovecharon los servicios de los comités olímpicos nacionales, las oficinas de viajes internacionales y la Federación Internacional de Hoteleros. A través de estos medios, se logró una mayor y más eficiente difusión de los carteles, los cuales llegaron a muchos lugares en el extranjero.

Toca el turno al cartel oficial relativo a los Juegos Olímpicos que se celebraron en 1932, en la ciudad norteamericana de Los Ángeles (Fig. 1.29), el cual muestra, sobre un fondo azul texturizado, la antigua costumbre griega de enviar a un joven atleta para anunciar la celebración de los próximos Juegos. Esta imagen fue creada usando un modelo de arcilla que fue fotografiado y luego pintado para dar un efecto tridimensional. En la parte superior aparece la leyenda “OLYMPIC



Fig. 1.29
Los Ángeles 1932. Autor: Julio Kilenyi.
Impresión: Unión Co. Inc. (Litografía).

GAMES” en rojo, al igual que el año 1932 situado más abajo. Toda la tipografía del cartel está en palo seco y en altas, incluyendo las fechas de inicio y término del evento coloreadas en verde.

El joven atleta sostiene con una mano y levanta con la otra una liana de hojas que integran los elementos, incluida la leyenda del lado derecho del personaje, que dice en inglés “Llamado a los Juegos de la décima Olimpiada”. El atleta está parado sobre una placa de color amarillo con el nombre de la sede (“LOS ÁNGELES – CALIFORNIA”) y debajo podemos ver los aros olímpicos entrelazados por medio de un listón y unas ramas de laurel. Todo el cartel mantiene una apariencia volumétrica tridimensional muy llamativa, bien lograda por Julio Kilenyi, el artista plástico húngaro-norteamericano especializado en esculturas en relieve, medallas y placas, quien también creó la medalla conmemorativa de esos Juegos.



Fig. 1.30
Berlín 1936. Autor: Werner Würbel.
Impresión: Impresores no identificados.

Para los decimoprimeros Juegos Olímpicos celebrados en Berlín, se realizó una gran cantidad de carteles. El oficial es el que mostramos en la Fig. 1.30 y tiene una curiosa historia, la cual inició cuando el Comité Organizador convocó a un concurso artístico que reunió a 49 artistas alemanes, 44 de los cuales presentaron un total de 59 proyectos de carteles. A pesar de que se declaró ganador al artista de Dresde, Willy Petzold, en realidad ninguno de los proyectos participantes satisfizo las tres instrucciones dadas por el Comité, que eran las siguientes: indicar la importancia de los

Juegos Olímpicos, atraer la atención a la ciudad de Berlín y promover estas justas de forma efectiva y comprensible en el extranjero. El Comité de Publicidad, responsable de anunciar los Juegos, asumió el cargo activo de la selección de un póster oficial y contrató a una serie de artistas para este propósito. De los diseños presentados, finalmente se seleccionó el del pintor y artista gráfico berlinés Werner Würbel.

El afiche muestra en la parte superior del fondo amarillo los aros olímpicos con una variación de colores que no es la oficial, mientras que en un plano intermedio está la figura de un atleta ganador en tonos amarillos y ocre más oscuros que el fondo para dar la apariencia metálica del oro, quien está coronado con hojas de laurel en la frente. En primer plano, en la parte inferior derecha, se muestra la famosa escultura que encabeza la puerta de Brandemburgo, monumento emblemático de la ciudad de Berlín. Se trata del carro de Niké, la diosa de la Victoria, tirado por cuatro caballos, obra del escultor Johann Gottfried Schadow. Aquí aparece representado en tonos gris oscuro y negro. Sobre este fondo se anotó el lugar y la fecha de los Juegos en tipografía ligeramente patinada, en altas, en un color dorado muy claro, casi blanco. Se distribuyeron casi 250,000 copias del poster en 34 países y 19 idiomas.

Debido a la falta de tiempo para realizar un concurso que generara el cartel de Londres 1948 (Fig. 1.31), se encomendó el trabajo a Walter Herz, un abogado checo que huyó a Londres en 1939, donde se capacitó como artista comercial y llegó a ser un notable ilustrador de libros⁴⁷. El resultado es un póster rectangular de formato vertical con una misma fuente tipográfica moderna para ese momento: palo seco. Esto crea una congruencia visual que marca claramente el evento y el lugar. Con menor puntaje y, por lo tanto, jerarquía visual, se consigna la fecha y se logra un equilibrio gracias a que la tipografía está en el centro del cartel y en los extremos superior e inferior, con un margen de aislamiento muy apropiado.

47 Mike McKiernan, "Walter Herz Olympic Games London 1948", 324.

En el centro del cartel y como fondo del mismo hay dos colores: uno muy claro abajo, que aparenta una base, como si fuera un piso, y a manera de mancha con un pequeño degradado se separa hacia arriba el azul que simula un cielo. Sobre éste se muestra, en un plano secundario, el Palacio de Westminster, en tonos que simulan el oro, donde se erige, como figura de mayor importancia, por el espacio que ocupa en la perspectiva elegida por el diseñador, la Torre del Reloj con el Big Ben. Este conjunto representa el poder no solo de la ciudad, sino de la nación, por ser la sede del gobierno parlamentario inglés, además de que la torre es un símbolo de fuerza y poder que evoca los antiguos obeliscos egipcios.

En un primer plano y, por lo tanto, con mayor proporción, aparece en el cartel la representación de la célebre escultura de mármol del *Discóbolo*, atribuida a Mirón de Eléuteras, obra conocida a través de un par de copias romanas del original griego, una de las cuales, por cierto, se encuentra en el Museo Británico de Londres. Por medio de este elemento, se establece una filiación entre la antigüedad grecolatina y la cultura inglesa, implicando también que la última preserva y, de cierta manera, 'posee' lo que resta de la anterior.

Sobrepuestos a esta célebre escultura se colocaron los aros olímpicos, con lo que se completa una composición con claros ejes centrales verticales y horizontales que la mantienen balanceada, con una paleta cromática



Fig. 1.31
Londres 1948. Autor: Walter Herz.
Impresión: McCorquodale & Cie Ltd.

de colores fríos y un estilo visual clasicista. Se imprimieron 100,000 copias en tres formatos del cartel realizado para los Juegos Olímpicos de Londres, el cual es agradable a la vista y lo suficientemente descriptivo por los elementos que maneja, además de no tener problemas de interpretación por el modo en que trabaja las cargas semánticas. En efecto, parece estar hecho para que todo mundo entendiera en dónde y cuándo se llevaría a cabo el evento al que se refiere, haciendo muy claro su mensaje.

Para Helsinki 1952 se retomó un proyecto existente desde 1940 (Fig. 1.32), cuando se hizo un cartel en formato rectangular vertical con un fondo azul degradado, mientras que la parte media y hacia abajo, más recargado hacia la esquina izquierda, hay un casquete esférico representando el mundo en color naranja, con brillo y gradaciones para darle volumen. Remarcado discretamente con un contorno rojo, aparece el mapa de Finlandia. En el primer plano hay una representación de una estatua, en este caso simulando el bronce, que designa al corredor finlandés Paavo Nurmi, ganador de doce medallas olímpicas en 1920, 1924 y 1928, la cual fue realizada por su compatriota, el escultor Wäinö Aaltonen. Los aros olímpicos se han dispuesto en la parte superior derecha y en la inferior, con tipografía patinada en blanco, el evento y el lugar donde se llevó a cabo, éste con un puntaje un poco menor, así como el número de la edición olímpica "XV", con la tipografía todavía a menor puntaje. Debajo de estos datos vemos la fecha con tipografía *light* sin patines y en negro.

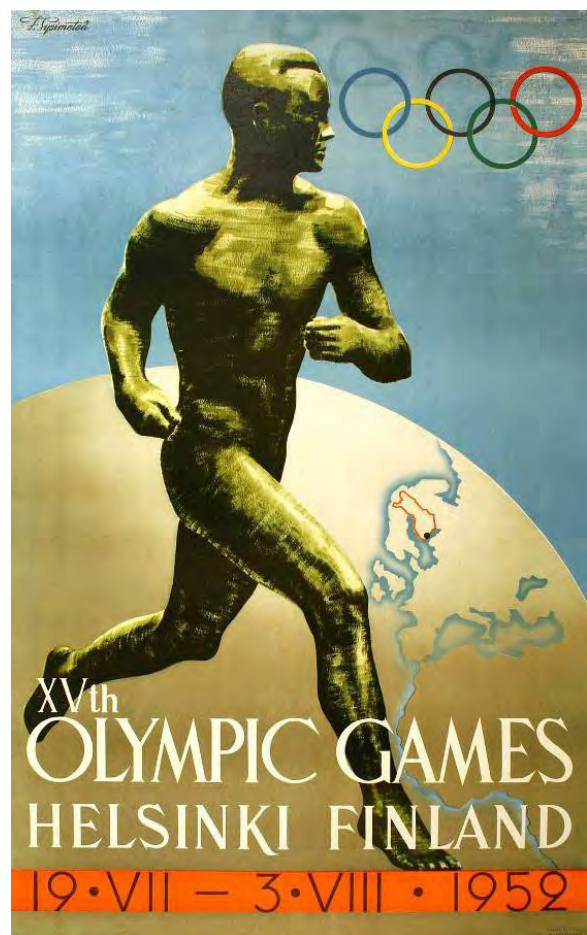


Fig. 1.32
Helsinki 1952. Autor: Werner Würbel.
Impresión: OY. Tilgmann AB.

En este cartel finlandés se nota la ubicación de los ejes ligeramente descentrados, ya que los elementos figurativos están más recargados del lado izquierdo, aunque esto no hace que se pierda el equilibrio compositivo. Lo que sí se observa es una desproporción en cuanto a los elementos, ya que el corredor abarca toda la altura del poster y el mundo queda abajo muy atrás. De esta manera, podemos ver una tendencia humanista, donde la figura del atleta es lo más relevante.



Es difícil la lectura del póster, ya que el nombre del país que está pisando la escultura no se alcanza a distinguir a simple vista; además, el corredor era muy reconocido en su patria, pero este referente no era común de manera internacional, por lo que muchos no sabían de quién se trataba. En cuanto al uso del color, se mezclan tonos cálidos y fríos, y la pleca que contiene la fecha tiene un tono ligeramente más subido que el del fondo.

Los aros olímpicos están en claro contraste con el fondo, aunque el uso de elementos en la parte superior derecha no es la más adecuada por la línea de lectura que utilizamos en la cultura occidental, de arriba hacia abajo o de izquierda a derecha y, con esto, se corre el riesgo de sacar los aros de la lectura del observador. En general no me parece un buen diseño de cartel para un evento tan global, ya que sus elementos no son tan claros como deberían.



Medalla de participación en Helsinki 1952

En cuanto al cartel de Melbourne (Fig. 1.33), se sabe que es el ganador de una contien-

da entre cinco artistas invitados. Al final, fue la propuesta del diseñador industrial y artista gráfico Richard Beck la que prevaleció, a pesar de salirse un poco del contexto visual que se había presentado hasta entonces, pues plantea un estilo más sencillo y funcional, en un formato rectangular vertical, con un fondo degradado que parte de un azul muy oscuro, casi negro en la parte superior, y llega hasta un azul medio hacia la tercera parte en vertical del cartel, donde se vuelve a intensificar el color a un tono un poco más oscuro trabajado sobre una gama de colores fríos. Con tipografía patinada calada en blanco en diferentes puntajes, notamos que se da prioridad al lugar del evento y, después, a la fecha, pues aunque se encuentran en la parte inferior central, tienen mayor jerarquía debido a su peso visual, mientras que en la parte superior con tipografía *light* se describe el tipo de evento.

En el medio del cartel, que tuvo un tiraje de 70 mil copias y se publicó en dos tamaños, se despliega lo que, me parece, podría ser una invitación en tres páginas, extendiéndose de atrás hacia adelante. Ahí, al final aparece el escudo de armas de la ciudad de Melbourne. En la hoja de en medio se ve solamente un degradado de color para simular profundidad y, en perspectiva, la página del frente contiene los aros olímpicos. El conjunto tiene un contorno gris envuelto por un *out-line* más delgado en amarillo y un marco final delgado en color café, en tanto que el contenido está prácticamente centrado, por lo que mantiene equilibrio, ritmo y armonía, con mayor tensión



Fig. 1.33
Melbourne 1956.
Autor: Richard Beck.
Impresión: Containers Limited, Melbourne.

en los aros olímpicos. Considero que el afiche funciona en cuanto a transmitir el mensaje, pero carece de personalidad, fuerza y creatividad. Su diseño se lanzó por primera vez en diciembre de 1954, como una estampilla postal para llamar la atención sobre los próximos Juegos y, de hecho, recibió una medalla de bronce en el Congreso Internacional de Sellos Postales de Milán⁴⁸.

El cartel realizado para los Juegos Olímpicos de Roma 1960 (Fig. 1.34), del que se produjeron 290,000 copias, fue creado por Armando Testa, un reconocido diseñador gráfico, dibujante, animador y pintor italiano, quien luego de un tormentoso concurso prevaleció sobre 212 competidores y 249 diseños.

Su polémica propuesta tiene un formato rectangular vertical con un fondo sólido y claro, en crema. Abarcando las tres cuartas partes inferiores del cartel, se muestra una estilizada columna romana coronada por un capitel, donde se aprecian varias figuras humanas que rodean, en actitud de premiarlo, a un atleta triunfante, quien con la mano derecha se está poniendo la corona y con la izquierda sostiene la palma de la victoria, todo en un fondo café oscuro.

Arriba de este conjunto y en el remate de la columna se colocó el lugar y el año del evento olímpico con números romanos. Sobre estos elementos vemos en silueta la escena del fa-



Fig. 1.34
Roma 1960. Autor: Armando Testa.
Impresión: IGAP, Milano-Roma.

48 Anne-Marie Van de Ven, "Olympic Games Melbourne 1956 poster by Richard Beck", en el sitio *Museum of Applied Arts & Sciences* (Sidney, Australia).

moso mito romano: Luperca, la loba capitolina, aparece alimentando a los gemelos Rómulo y Remo, fundadores de la ciudad. Más arriba se colocaron los aros olímpicos y, en cada uno de sus flancos, el lugar del evento al lado derecho y la fecha de su realización en el izquierdo. En el extremo superior del cartel, abarcando de lado a lado y centrados, aparecen el nombre oficial del evento y el número de su edición, "XVII", con tipografía patinada de mayor peso y en negro. Este afiche tiene una composición centrada que le da ejes, equilibrio y simetría; mantiene la tensión en la parte superior de la columna con la loba, todo con un estilo visual primitivista. Me da la impresión de transmitir claramente el mensaje, pero le falta personalidad y diseño.

El póster para Tokio 1964 (Fig. 1.35) emplea una reinterpretación simple y centrada en el sol naciente de la bandera japonesa, asociada con los anillos olímpicos, que se encuentran impresos con tinta dorada. Esto no corresponde con lo estipulado por el Comité Olímpico Internacional en su carta Olímpica. Debajo, con tipografía en altas y palo seco condensada, tenemos el lugar y año del evento. El autor del poster es Yasaku Kamekura, diseñador gráfico nacido en Niigata, Japón, graduado del Instituto de Nueva Arquitectura y Artes Industriales de Tokio, donde aprendió los principios del constructivismo, ya que el objetivo de su escuela era introducir las teorías de la *Bauhaus* en Japón. En 1937 fue director de arte de varias revistas japonesas y, un año después, se unió al estudio de diseño Nippon Kobo (ahora *Publishing on Design Inc.*). En 1951 participó



Fig. 1. 35
Tokio 64. Autor: Yusaku Kamekura.
Impresión: Co. Ltd. (Litografía).



Yasaku Kamekura

en el establecimiento del Japan Advertising Arts Club, asegurando el reconocimiento social de la profesión del diseñador gráfico, y en 1955 participó en la exposición 'Graphic 55', junto con Hiromu Hara y Paul Rand (quien lo influenció fuertemente).

Al año siguiente recibió un premio del Japan Advertising Arts Club, con un póster pacifista contra la energía atómica. Cofundador de Nippon Design Center junto con Ikko Tanaka, diseñó libros, revistas, carteles, símbolos corporativos, logotipos, letreros y envases. Su trabajo se distingue por su composición dinámica, experiencia técnica e inventiva visual, donde emplea la fotografía, el color y los elementos geométricos. Se han presentado exposiciones de su obra en el Museo de Arte Moderno de Nueva York (1953) y en Normandy House (1956). Se le atribuye la invención del término 'gráficos de identidad corporativa' para referirse a la "excelencia visual"⁴⁹.

Los carteles para los Juegos Olímpicos de Tokio 1964 son sus diseños más conocidos y para Japón significaron mucho más que atletas y medallas de oro. Después de la dolorosa derrota resultante de la Segunda Guerra Mundial, el país nipón quería que el mundo lo valorara, por primera vez, como una nación recuperada, fuerte, vanguardista y competitiva. Al demostrar sus avances tecnológicos, su riqueza visual, su presencia y desempeño en los Juegos Olímpicos, logró deslumbrar al mundo y Kamekura fue

49 "Nippon Go!!! Let the Sun rise", en el blog *Yasaku Kamekura*.

uno de los artistas responsables de proyectar esa imagen, por lo cual se convirtió en leyenda y en uno de los fundadores de la élite del diseño de la posguerra, que también en muchos otros países tuvo una fuerte influencia europea de la *Bauhaus*, el constructivismo y el *art déco*⁵⁰.

Para la elaboración del cartel principal de los Juegos Olímpicos, Kamekura eligió el modernismo y combinó este estilo con las bases de la estética japonesa. La imagen es la del amanecer de un Japón triunfante, sobre una tipografía europea, logrando una síntesis perfecta de estilo internacional con los elementos de la iconografía tradicional nipona. Este póster ganó el premio del Ministerio de Educación del país asiático. Además, a este cartel creado por Kamekura se agregaron otros complementarios para hacer promoción, los cuales muestran unas excelentes fotografías de Osamu Hayasaki y Jo Murakoshi (Figs. 1.36). De cada uno de estos afiches se produjeron aproximadamente 100,000 copias, usando un grabado fotográfico multicolor. Todos recibieron muchos elogios, tanto por la calidad de la impresión como por el diseño, y ganaron el *Milan Poster Design Award*⁵¹.

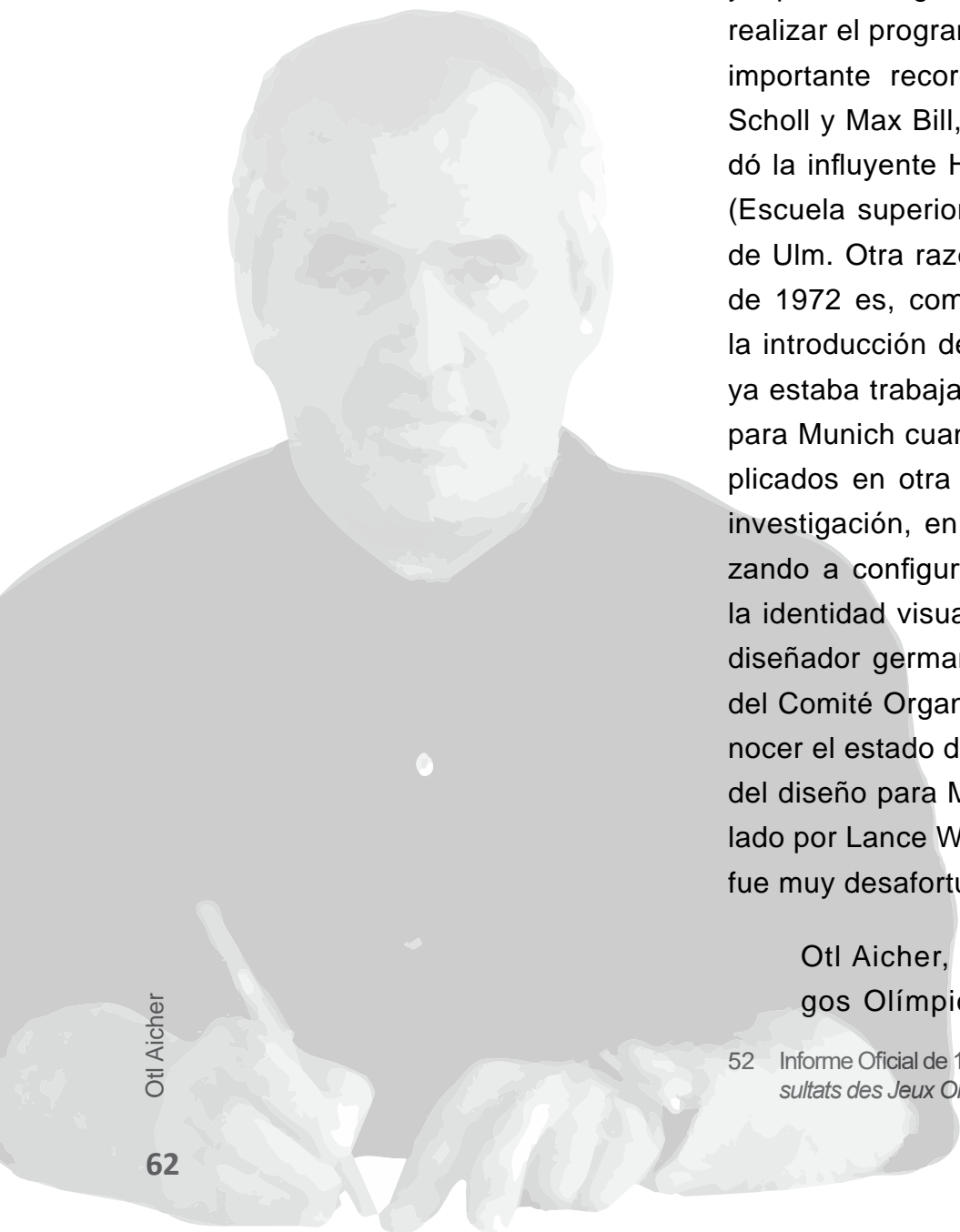
El primer cartel muestra una fotografía del inicio de la carrera de atletismo de velocidad. Los modelos eran atletas de las fuerzas militares estadounidenses de la base aérea en Tachikawa y atletas japoneses aficionados. La toma fue hecha en el Estadio Nacional de Tokio y se requirieron más de 60 intentos para obtener el resultado definitivo. En el segundo póster de la serie vemos a un nadador ejecutando el estilo mariposa. Se trata de un estudiante de la Universidad de Waseda, apellidado Iwamoto. La toma, hecha en febrero de 1962, fue seleccionada luego de una segunda sesión en la piscina cubierta del Deportivo Metropolitano de Tokio. El último cartel del set fue creado a principios de 1964 y es il-

50 International Olympic Committee, *Tokyo 1964*, en el sitio *Olympic.org*.

51 Comité Olímpico Internacional, "Noticias breves - Cuarto cartel oficial publicado", 9.



Figs. 1.36 a, b y c
Serie de carteles promocionales para la olimpiada de Tokyo 1964.



mado *Corredor con una antorcha olímpica*. El modelo fue el atleta Tanaka, del equipo de atletismo de la Universidad de Juntendo; en general, la composición y los colores buscan agregar una calidad solemne y serena al relevo de la antorcha⁵².

A pesar de que los Juegos Olímpicos de Munich 1972 se realizaron posteriormente a mi caso de estudio, que es el de los mexicanos, me parece importante mencionarlo, ya que fue elegido el célebre Otl Aicher para realizar el programa de identidad visual. Es importante recordar que, junto con Inge Scholl y Max Bill, el diseñador alemán fundó la influyente Hochschule für Gestaltung (Escuela superior de Diseño) de la ciudad de Ulm. Otra razón para hablar del evento de 1972 es, como hemos mencionado en la introducción de este trabajo, que Aicher ya estaba trabajando en el diseño olímpico para Munich cuando, debido a retrasos explicados en otra sección de mi trabajo de investigación, en México se estaba empezando a configurar apenas el proyecto de la identidad visual e, inclusive, el afamado diseñador germano visitó las instalaciones del Comité Organizador mexicano para conocer el estado de avance y características del diseño para México 68. Según lo señalado por Lance Wyman, la actitud de Aicher fue muy desafortunada:

Otl Aicher, el diseñador de los Juegos Olímpicos de Munich, apareció

52 Informe Oficial de 1964, Vol. 1, *Rapports Officiels et Resultats des Jeux Olympiques d'Été 1896 à 2004*, 353.

un día y fue muy rudo. Entró y miró alrededor de esta pequeña oficina que estaba cubierta de papeles porque no teníamos espacio para colgar nada, simplemente nos miró y dijo: «Estamos mucho más adelantados que ustedes». Ya no está vivo, pero a mí nunca me gustó Otl por eso y noté que yo nunca le haría eso a un diseñador joven. No es bueno para nadie⁵³.

Se sabe que Aicher, en su menosprecio por los avances de los diseñadores en México, prefirió consultar a Kamekura y buscar, para su proyecto general de diseño, referentes más certeros en los procedimientos y materiales realizados para Tokio 64. En todo caso, el póster oficial de Múnich 72 muestra la silueta del techo en forma de carpa, característico de sus instalaciones olímpicas, con la icónica Olympiaturm —‘Torre Olímpica’ en español— al fondo. Se basó en una fotografía cuyos colores fueron reelaborados para corresponder a la paleta establecida para la identidad visual de los Juegos. Se usó una textura de nailon para simular la estructura del techo.

En la parte superior apreciamos el nombre de la ciudad sede y el año de los Juegos en negro, así como el periodo en día y mes del lado derecho, en un tono de azul más claro que el fondo. El emblema oficial aparece en blanco, que también fue diseñado por el fundador de la Escuela de Diseño de Ulm.⁵⁴

53 Lizzie Nattinger, “Mexico City: In Conversation with Lance Wyman”

54 *Die Spiele: el informe oficial del Comité Organiza-*

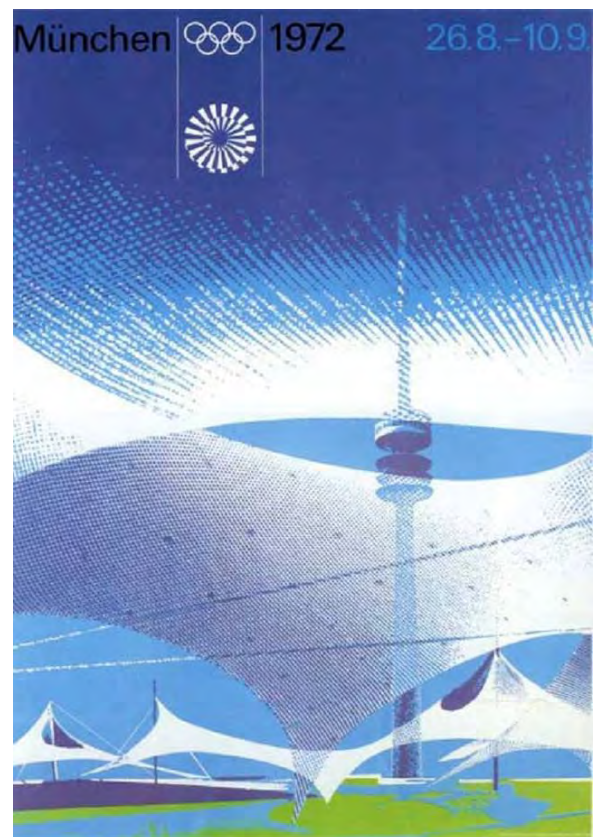
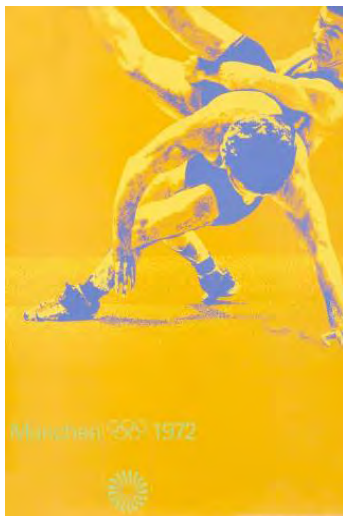


Fig. 1.37
Poster oficial de Munich 72.
Autor: Otl Aicher.
Impresión: Mandruck GmbH (offset).



Figs. 1.38 a, b y c
Serie de carteles promo-
cionales para la olimpiada
de Munich 1972.

El cartel de Aicher (Fig. 1.37) fue seleccionado luego de que, en junio de 1969, el Comité Organizador abrió un concurso para crear el póster oficial de Múnich 1972. Once artistas fueron invitados por los organizadores a participar y cada uno podía proponer un máximo de dos proyectos. Los carteles tenían que comprender una escena icónica de Múnich (preferiblemente la silueta del techo en forma de tienda de campaña), el emblema de los Juegos, creado por Otl Aicher, y las palabras München 1972. Además, el póster tuvo que adaptarse a la imagen general de los Juegos, comenzando por el color primario y los tres colores complementarios. En noviembre del mismo año, el jurado seleccionó una serie de proyectos de las propuestas recibidas, pero ninguno de ellos logró convencer a la junta ejecutiva del Comité Organizador. Luego, este organismo le pidió a Aicher que creara un póster a partir del diseño desarrollado por él mismo, donde se incluía el famoso techo en forma de tienda de campaña y que había dado el tema visual para el concurso⁵⁵.

En un intento por hacer que los carteles correspondientes a los 21 deportes del programa olímpico fueran los más atractivos posibles para todas las culturas, se diseñaron usando fotografías (Figs. 1.38). Se tuvo especial cuidado en seleccionar las imágenes fijas más típicas para cada deporte y se trabajó para filtrar y simplificar las formas y los colores para capturar la esencia de cada imagen. El uso de líneas horizontales y figuras deliberadamente truncadas, que muestran movimiento de izquierda a derecha, busca transmitir la idea de acción del deporte. Para cada póster, se seleccionó un color dominante de la paleta de colores utilizada para la identidad visual, luego se agregaron de dos a cuatro colores, dependiendo el cartel, para complementar el efecto⁵⁶.

dor de los Juegos del XX Olympiad Munich 1972, vol. 1, 201, 206-207, 257-258, 269-270, 288, 290 y 296.

55 Margaret Timmers, *A Century of Olympic Posters*, 89.

56 "Munich", *Olympic Review*, 333.

El diseño de las viñetas y pictogramas deportivos

Al finalizar los Juegos Olímpicos de Londres en 1908, Suecia mostró gran interés para llevar a cabo la siguiente edición en 1912. El evento en este país se conoce oficialmente como la V Olimpiada celebrada entre el 5 de mayo y el 27 de julio de ese año y fue un evento multideportivo llevado a cabo en Estocolmo. Esta fue la primera ocasión en que se efectuaron eventos de arte, decatón y pentatlón en los Juegos Olímpicos Modernos⁵⁷. Además, también por vez primera se tiene referencia de la construcción gráfica de viñetas editoriales utilizadas para adornar los reportes de las Olimpiadas (Fig. 1.39). Estas tienen un estilo visual clasicista⁵⁸ en su composición. Están trabajadas en blanco y negro, a línea, con una envolvente a manera de marco (fotográfico) muy ornamental, en cuyo centro hay una escena en cada esquema, con una descripción visual característica de cada deporte o los componentes que constituyen una representación del evento a mostrar, como las ceremonias o las actividades artísticas. Se cuenta con un total de 20 elementos gráficos con un grado de iconicidad de nivel 5 de representación figurativa (no realista).

Los Juegos Olímpicos de 1916 fueron cancelados debido a la Primera Guerra Mundial, pero en 1920 se llevaron a cabo los de Am-



Fig. 1.39

Viñetas con temas deportivos utilizadas con fines editoriales en las publicaciones de los Juegos Olímpicos de Estocolmo 1912.

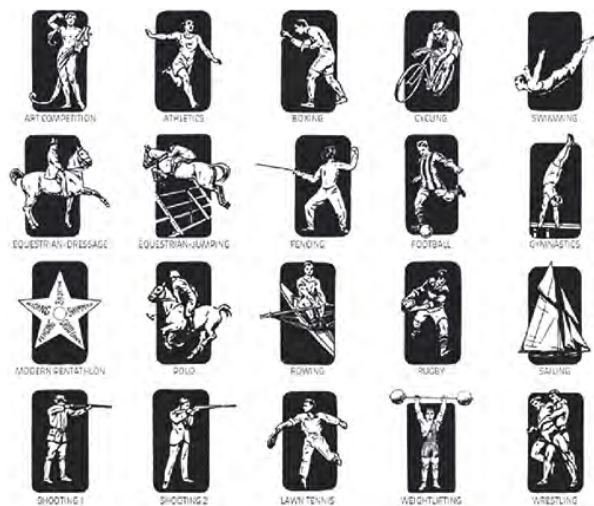


Fig. 1.40

Viñetas con temas deportivos utilizadas con fines editoriales en las publicaciones de los Juegos Olímpicos de París 1924.

57 Comité Olímpico de Suecia 1913.

58 Donis A. Dondis. *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*.



Fig. 1.41

Viñetas con temas deportivos utilizadas con fines editoriales en las publicaciones de los Juegos Olímpicos de Berlín 1936.

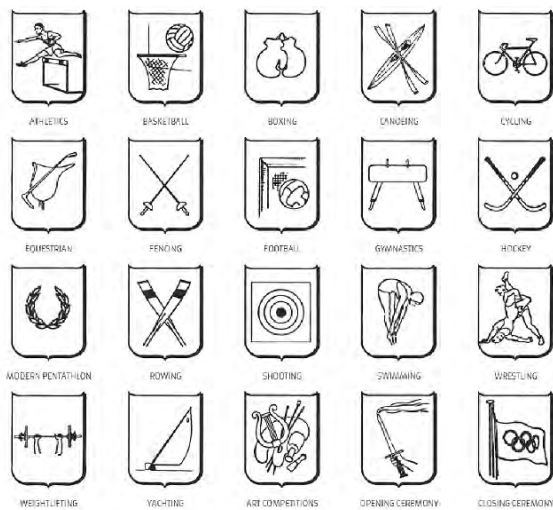


Fig. 1.42

Viñetas con temas deportivos utilizadas con fines editoriales en las publicaciones de los Juegos Olímpicos de Londres 1948.

beres, donde no se tienen antecedentes o referencias de que se hayan realizado viñetas o pictogramas deportivos. Es hasta 1924, en París, para los Juegos de la VIII Olimpiada celebrada entre el 4 de mayo y el 27 de julio, en donde por primera vez se usó la frase Olímpica “*Citius, Altius, Fortius*” (“Más rápido, más alto, más fuerte”)⁵⁹. Otra innovación fue el uso de un emblema para los Juegos⁶⁰. Las competencias de arte fueron parte de los Juegos Olímpicos, tal como lo deseaba Pierre de Coubertin, quien, por cierto, lideró por última vez los Juegos.

Esta es la segunda vez que se tiene referencia del empleo de una serie de viñetas deportivas editoriales oficiales (Fig. 1.40), las cuales también muestran imágenes con estilo visual clasicista en blanco y negro, dentro y/o sobre un rectángulo negro, con esquinas redondeadas, donde casi todos los elementos salen de este rectángulo proyectándose hacia el frente, sobrepuestos, prácticamente en un primer plano visual, con imágenes más detalladas de los deportes y los atletas, también elaborados con un grado de iconicidad de nivel 5, como las viñetas de la Olimpiada anterior, con una representación figurativa (no realista).

Los Juegos de la XI Olimpiada en Berlín, Alemania, se realizaron entre el 1º y el 16 de agosto, durante el periodo del Tercer Reich. Por primera vez se realizó una carrera de relevos para

59 Eduardo Alperín, *Historia de los Juegos - París 1924*.

60 David C. Young, (1996). *The Modern Olympics: A Struggle for Revival*.

llevar el fuego olímpico desde Grecia⁶¹, ya que el pueblo germano se ha considerado heredero de esta cultura clásica y se distinguió, en cambio, por su resistencia contra los romanos.

En esta edición olímpica se puede apreciar un desarrollo de diseño pictográfico muy interesante (Fig. 1.41), pues se empleó la sinécdoque, figura retórica donde se indica la parte para referirse al todo. Se observa el uso de pictogramas que aquí son elementos muy simples, prácticos, descriptivos y elegantes, sobrepuestos a una circunferencia de pleca con amplio grosor de gris medio. Los elementos sintetizados van en negro y se utilizan líneas curvas para dar movimiento en las actividades acuáticas, simulando y empleando blanco y negro para enfatizar la ondulación del agua, además de separarlas de los otros deportes. Los pictogramas desarrollados son dispositivos sumamente estilizados, sobre todo para la época. Desafortunadamente, no encontramos registro del autor del diseño.

Los Juegos Olímpicos de 1940 y 1944 fueron cancelados debido a la Segunda Guerra Mundial. Después de 12 años de interrupción se celebraron los Juegos de Londres 1948, sede que ya había sido elegida para 1944. La XIV Olimpiada fue conocida como 'Los Juegos de la Austeridad', debido a los terribles efectos del conflicto bélico, que también tuvo fuertes repercusiones en el medallero y en la ausencia de varios atletas connotados. En cuanto a la novedad, estos fueron los primero Juegos transmitidos por televisión⁶².

Aquí se retomó la tradición del relevo de la antorcha olímpica, establecida en Berlín en 1936, bajo el nuevo nombre de 'Relevo de paz', el cual atravesó varios países de Europa para simbolizar la unión entre los pueblos. Además, durante la ceremonia de inauguración se soltaron miles de palomas como símbolo de paz (esto se hizo también en México 1968). En estos Juegos se llevó a cabo la última competencia artística que otorgó medallas, pues hubo efectos negativos, debidos principalmente a la situación económica. El COI decidió suprimir los certámenes de arte, dejándolos fuera del esquema olímpico a partir de 1952. Posteriormente se sustituyeron por festivales y exhibiciones culturales⁶³.

A pesar de la austeridad, es muy importante reconocer el esfuerzo que seguramente se llevó a cabo para poder desarrollar una serie de viñetas editoriales deportivas (Fig. 1.42), utilizadas para adornar los reportes finales de resultados de los Juegos Olímpicos.

61 International Olympic Committee, *The Games of the Olympiad* / 28 October 2013, 2-3.

62 Megan Lane, "How to stage the Olympics on a shoestring", en el sitio *BBC News Magazine*.

63 Hilary Evans (ed.), "Art competitions", en el sitio *Sport Reference*.

cos, principalmente las tablas de medallas y ganadores de las distintas pruebas. Estas constan de una envolvente, a manera de escudo, con una sombra del lado derecho, trabajadas en blanco y negro con los elementos gráficos discordantes en su construcción, ya que en ocasiones las figuras están completas y en otras se manejan con sólo un elemento o la representación de una parte del todo. Son dibujos descriptivos, a línea, figurando todos los eventos deportivos, más los de ceremonias de apertura y clausura, así como el de la competencia de arte. Se logra mantener una idea clara de cada evento gracias al refuerzo de la idea por medio de la tipografía que nombra cada actividad. En ocasiones, si no es por la palabra que lo denomina, no se distingue de cuál evento se trata, como en los casos del ecuestre y del pentatlón moderno, representados por imágenes a línea con mala legibilidad, donde no se identifican fácilmente los elementos. Estos pictogramas tienen un grado de iconicidad de nivel 5 con una representación figurativa no realista, con una mezcla del uso completo de las figuras o de la sinécdoque: la parte por el todo.

Los Juegos de la XV Olimpiada en Helsinki, Finlandia, se celebraron entre el 19 de julio y el 3 de agosto de 1952. Esta ciudad iba a llevar a cabo el evento en 1940, pero fue uno de los suspendidos debido a la Segunda Guerra Mundial. En esta ocasión se le otorgó la sede con la mayoría de votos, en parte gracias a que en ese momento tenía una buena situación económica e infraestructura preparada desde 1940 para los Juegos⁶⁴. Se hicieron pocos ajustes en construcciones y algunas adaptaciones, ya que la ciudad estaba en buenas condiciones generales. La convocatoria fue exitosa, pues se recibieron más del doble de participantes de los esperados en 1940; además, gracias a la derrama económica producida durante los Juegos, Finlandia se logró recuperar más rápido de los efectos de la guerra, se construyó un aeropuerto internacional y se optimizaron otros espacios como parte del desarrollo urbano. En cuanto a los relevos de la antorcha, por primera vez los participantes que la portaban no se quedaron con ella; la debían regresar. En la ceremonia de inauguración también se soltaron 2,500 palomas blancas como símbolo de paz.

En las viñetas editoriales utilizadas para los reportes de resultados de las Olimpiadas, principalmente las tablas de medallas y ganadores de las distintas pruebas deportivas (Fig. 1.43), vemos ilustraciones gráficas completas, casi todas, de cada evento en un espacio abierto: no tienen envolvente ni algún elemento que contenga cada dibujo, el cual está realizado a línea en blanco y negro en todos los casos. Algunos de estos gráficos

64 . Antonio Monroy Antón y Gema Sáez Rodríguez (eds.), "Helsinki 1940: los Juegos Olímpicos olvidados", en el sitio *EF Deportes*.

están recortados en la imagen del deportista, como en los temas de básquetbol, box y natación, pero no manejan la sinécdoque. En otros casos, parte del elemento gráfico del deporte es el que está cortado, como en canotaje o remo. Las ilustraciones desarrolladas son muy claras y explícitas, además de tener el refuerzo tipográfico de cada actividad deportiva o evento, como en el caso de las ceremonias de apertura o clausura. Tienen un grado de iconicidad de nivel 5 de una representación figurativa (no realista).

Los Juegos de la XVI Olimpiada celebrada en Melbourne, Australia, entre el 22 de noviembre y el 8 de diciembre, fueron llevados a cabo por primera vez en un país del hemisferio sur. Este era un lugar prometedor para que se le otorgara la sede por sus circunstancias deportivas, económicas y políticas. En esa postulación también participó México y aunque no quedó seleccionado, aprendió cómo elaborar los documentos de solicitud, tomando como ejemplo los presentados por los australianos para obtener la sede.

Melbourne había solicitado la sede desde 1948. La ciudad no tenía experiencia en eventos internacionales, pero sí tenía capacidad deportiva: sus atletas habían participado en todos los Juegos anteriores; además, contaba con instalaciones adecuadas y, lo más importante, la nación tenía muchas ganas de obtener la candidatura, por lo que se había esmerado en toda la serie de preparativos que pide el COI para este fin. En la ceremonia de apertura liberaron 500 palomas como

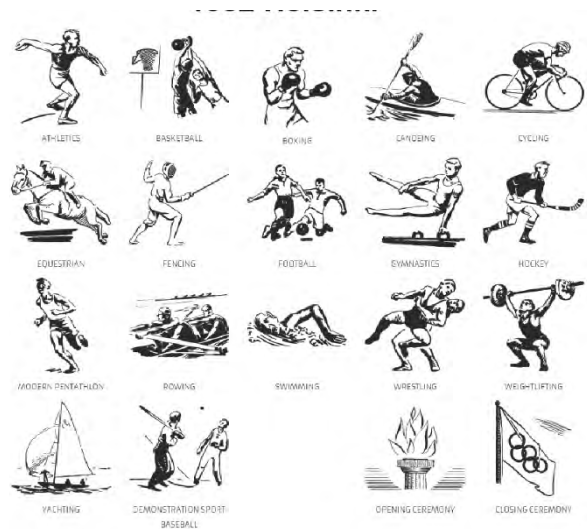


Fig. 1.43
Viñetas con temas deportivos utilizadas con fines editoriales en las publicaciones de los Juegos Olímpicos de Helsinki 1952.

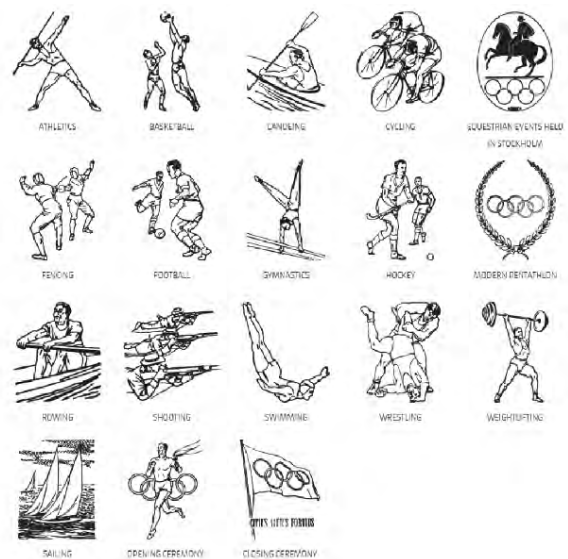


Fig. 1.44
Viñetas con temas deportivos utilizadas con fines editoriales en las publicaciones de los Juegos Olímpicos de Melbourne 1956.

símbolo de paz y, gracias a una situación extraordinaria ocurrida en la ceremonia de clausura, el evento fue conocido como “Los Juegos de la Amistad”: superando los conflictos políticos y de represión de la Revolución Húngara, los participantes se organizaron y, por primera vez en la historia, 500 atletas de todos los países marcharon juntos bajo la bandera olímpica, como signo de unión deportiva, sin importar sexo, raza ni nacionalidad ⁶⁵.

Melbourne hizo un gran papel en todos sentidos, incluyendo el Diseño: se elaboró una serie de viñetas editoriales utilizadas para complementar los reportes finales de resultados de los Juegos (Fig. 1.44), principalmente las tablas de medallas y ganadores de las distintas pruebas deportivas del evento. Estaban realizadas con ilustraciones a línea y muy figurativas, de cada deporte. En su mayoría tienen figuras de los atletas realizando cada actividad en un espacio gráfico libre, hechos en blanco y negro, reforzados por la palabra del evento en cada caso. Los elementos que requieren de estos textos (como en ejemplos anteriores) son el pentatlón moderno y las ceremonias de apertura y clausura. Por lo demás, son suficientemente explícitos en su construcción gráfica y visual, con un grado de iconicidad de nivel 5 y una representación figurativa (no realista).

Los Juegos de la XVII Olimpiada se celebraron en Roma, Italia, entre el 12 y el 25 de agosto de 1960. El recorrido con la antorcha olímpica fue conocido como “Relevo clásico” por conectar las civilizaciones griega y romana⁶⁶. Por primera vez, el evento se transmitió de manera directa por televisión. En estas olimpiadas participaron atletas muy importantes y reconocidos, como Larisa Latynina, Abebe Bikila y Cassius Clay (Muhammad Ali). En la parte gráfica para los reportes finales de resultados de los Juegos, principalmente en las tablas de medallas y ganadores de las distintas pruebas deportivas, se utilizaron viñetas editoriales muy vistosas y atractivas (Fig. 1.45), con un grado de iconicidad de nivel 5 y una representación figurativa (no realista), en donde se presentaron imágenes en gris oscuro o negro, con un pequeño *out-line* blanco para diferenciarlas del fondo trabajado a manera de mancha, en una variedad de tonos de grises medios.

Algunas imágenes de atletas están en perspectiva, uno delante del otro, como en el básquetbol, el box, el ciclismo, la esgrima, la gimnasia, el hockey, la natación, el remo o la vela. En otros casos se corta una parte de la imagen, como en la arquería que, por cierto, representa la imagen de un centauro. En el de box los personajes están seccionados, mientras el de canoa presenta una vista superior y la imagen está fraccionada. En cuanto al de ciclismo, la bicicleta tiene recortada la rueda, mientras que el ecuestre muestra la mitad de la imagen; en la esgrima y en tiro los personajes también están cortados, en el fútbol la imagen de la

65 Escena 16 (de derecha a izquierda) en el sitio *National Museum Australia*.

66 Juergen Wagner, “Olympic Games Torches - Rome 1960”, en el sitio *Internet Archive Way back Machine*.

pierna de uno de ellos tiene una sección, en remo aparece un fragmento de la escena con tres remadores.

En todos los casos, se aprecian figuras más elaboradas en su composición que las de los Juegos anteriores y parecen estar más completas gracias al manejo del claro-oscuro, el volumen y la perspectiva. La mancha de fondo se adapta a cada caso o cumple con una estructura cuadrada o rectangular, según lo requiera la escena, pero en ocasiones no tiene justificación el manejo de esta mancha. Todas las imágenes van acompañadas por el texto indicativo de la actividad desarrollada, presentado debajo de cada una. Tienen un grado de iconicidad de nivel 5, que es una representación figurativa (no realista).

Los Juegos Olímpicos de Tokio, Japón, fueron la XVIII edición celebrada del 21 de agosto al 10 de octubre de 1964. Fue la primera vez que le otorgaron la sede a un país asiático. También fueron los primeros transmitidos en directo por vía satelital televisados en color. De manera simbólica, como ocurre frecuentemente en Oriente, eligieron muchos factores, entre ellos al portador de la llama olímpica para entrar al estadio, Yoshinori Sakai (el bebé de Hiroshima), como un llamado de paz internacional por haber nacido el día que explotó la bomba (6 de agosto de 1945). En los deportes, Abebe Bikila ganó el oro y en la gimnasia Larysa Latynina logró acumular 18 medallas en el total de su carrera. Japón se esforzó mucho por tener una magnífica presencia ante el mundo y un desempeño talentoso en la organización de todos



Fig. 1.45

Viñetas con temas deportivos utilizadas con fines editoriales en las publicaciones de los Juegos Olímpicos de Roma 1960.

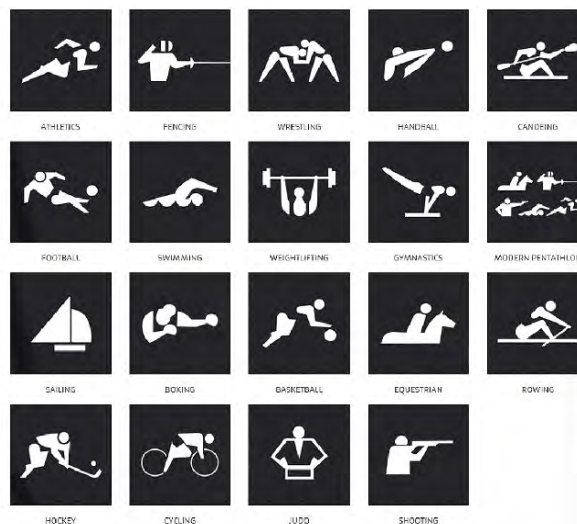


Fig. 1.46

Viñetas con temas deportivos utilizadas con fines editoriales en las publicaciones de los Juegos Olímpicos de Tokio 1964.



Fig. 1.47
Algunos ejemplos del sistema de pictogramas de servicios diseñado para Tokio 64.



Fig. 1.48
Proyecto de Diseño para los Juegos Olímpicos de Tokio 64.

los detalles del evento. Tuvo tal éxito, que logró tres premios del COI: la Copa Olímpica, el Trofeo Bonacossa y el “Diploma al Mérito”⁶⁷, al abarcar muchos aspectos olímpicos importantes.

También hicieron material gráfico original e interesante, de una estética impecable, empezando por el cartel diseñado por Yusaku Kamekura, que he descrito detalladamente en la sección de este capítulo dedicada a los afiches. Una de sus mayores aportaciones gráficas, si no es que la más importante, fue la creación de pictogramas, ya que Japón presentaba un problema particular de idioma respecto al mundo occidental y tenía la necesidad de comunicarse con una audiencia global. Los diseñadores gráficos se dieron a la tarea de idear un ingenioso sistema gráfico universal claro, moderno y único, hecho de imágenes reconocibles para cualquier persona, independientemente de su nacionalidad o idioma. Supongo que este sistema fue diseñado con base en los principios de Neurath y Arntz⁶⁸.

Para los pictogramas olímpicos (Fig. 1.46), Kamekura trabajó con Massaru Katsumie, con la idea de expresar la perfección y la resistencia de los atletas en una serie de representaciones directas y poderosas donde no se utilizaron palabras. Esta se caracterizó por el empleo

67 Akifumi Masuda, *40 años desde los Juegos Olímpicos de Tokio*.

68 Otto Neurath, “Visual Education: A New Language”, 25. Neurath, filósofo, economista e ideólogo vienés, y los artistas gráficos Gerd Arntz y Marie Neurath ambos alemanes, crearon en conjunto un lenguaje pictográfico simplificado: el Método de Viena de Estadística pictórica al que posteriormente llamaron Isotipos, método que contiene un diccionario visual y una gramática; un nuevo mundo visual comparable con el de la palabra.

de la forma lineal sobre estructuras reticulares. Se hicieron 19 elementos pictográficos deportivos muy modernos y estilizados, con imágenes caladas en blanco sobre un cuadrado de fondo negro. También se elaboró una edición en alto contraste de figura negra sobre fondo blanco y un *out-line* negro en la envolvente cuadrada. Cada figura aparece centrada, proporcionada, con el manejo de un margen que permite destacar, y un grado de iconicidad de nivel 4, de pictograma, en el que todas las características sensibles son abstraídas, excepto la forma. El estilo visual es funcionalista, en donde se maneja la abstracción, pero que permite identificar perfectamente cada representación. Además, hay una línea de diseño muy congruente y elegante, la uniformidad en el sistema es impecable y la síntesis visual se utiliza de manera excelente.

El proyecto pictográfico para Tokio 64 constaba de 20 diseños para los diferentes deportes, pero también incluía otros 39 para el programa de servicios e información general (Fig. 1.47). Estos últimos tuvieron como autores a Masaru Katsumie, como director artístico, y Yoshiro Yamashita como diseñador gráfico. El sistema pictográfico japonés marcó un parteaguas en la historia gráfica de los Juegos Olímpicos porque a partir de él, en todas las demás ediciones olímpicas se manejó una serie de iconos para una sección de cada evento; por ejemplo, los pictogramas deportivos, los de servicios y los culturales. Tokio realizó una maravillosa identidad gráfica significativa y congruente, operando con un lenguaje visual universal a partir de un Proyecto de Diseño (Fig. 1.48) integral y detallado, que se tradujo luego en un Manual de Identidad, el cual serviría como ejemplo para las ediciones posteriores de los Juegos Olímpicos, a excepción de los de México 68, donde no se realizó por falta de una oportuna planeación.

En este primer capítulo realicé un estudio sobre símbolos, emblemas y pictogramas que han sido desarrollados durante la historia de los Juegos Olímpicos Modernos, lo cual me permite hacer una contextualización general sobre algunos de los dispositivos visuales más importantes dentro de las



Massaru Katsumie

propuestas de identidad gráfica de los Juegos Olímpicos, desde que se efectuó la primera edición en Atenas 1896. Destaca el momento en que Pierre de Coubertin creó, en 1913, el símbolo de los aros olímpicos, sus aplicaciones, implementaciones y la integración gráfica de los elementos visuales que distinguen el Movimiento. Además, los pictogramas creados para varios de los eventos constituyen una manera iconográfica simple de reconocimiento, mientras que en los emblemas se mantiene una relación entre sentido y contenido para dar identidad a través de una representación simbólica que sirve como identificador⁶⁹.

Toda esta información y su análisis me permitirá evaluar de mejor forma las bases gráficas utilizadas de manera general como antecedentes de un contexto visual que me adentra en aspectos específicos de mi investigación, como se verá en los siguientes capítulos de este trabajo.

69 Alberto Montaner Frutos, "Sentido y contenido de los emblemas", 45-79.

Capítulo 2

El Diseño como recurso para la obtención de la sede olímpica

Al caracterizarse como algo entre festivales urbanos y eventos cuasirreligiosos, los Juegos Olímpicos tienen un fuerte carácter ceremonial que genera Diseño. Cientos de diseñadores se movilizan para crear una serie de objetos (logotipos, carteles, uniformes, mascotas, recuerdos) que son indispensables para el ritual olímpico.

Jilly Traganou

Los intentos mexicanos para obtener la sede olímpica y las publicaciones de solicitud de otros países como referente

Para comprender mejor cómo es que el Distrito Federal, ahora Ciudad de México⁷⁰, haya logrado obtener la sede para realizar la décimo novena edición de los Juegos Olímpicos y por consiguiente se haya requerido desde ese momento de materiales gráficos para apoyar todos los procesos involucrados en tal fin, habría que referirse a tres aspectos determinantes: por una parte, el hecho que el gobierno mexicano contaba ya con políticas al respecto, pues había realizado intentos desde 1948 para obtener la sede; por otra, los esfuerzos, empeño y experiencia en gestión deportiva por parte del general e ingeniero militar José de Jesús Clark Flores, quien en realidad fue el hombre que consiguió traer esa olimpiada a México⁷¹, y por

70 Es conveniente recordar que la realización de los Juegos Olímpicos se otorga a una ciudad, no a un país.

71 Para profundizar sobre el proceso de obtención de la sede a través de documentación testimonios y algunas anécdotas pueden consultarse a Ariel Rodríguez Kuri, "Ganar la sede. La política internacional

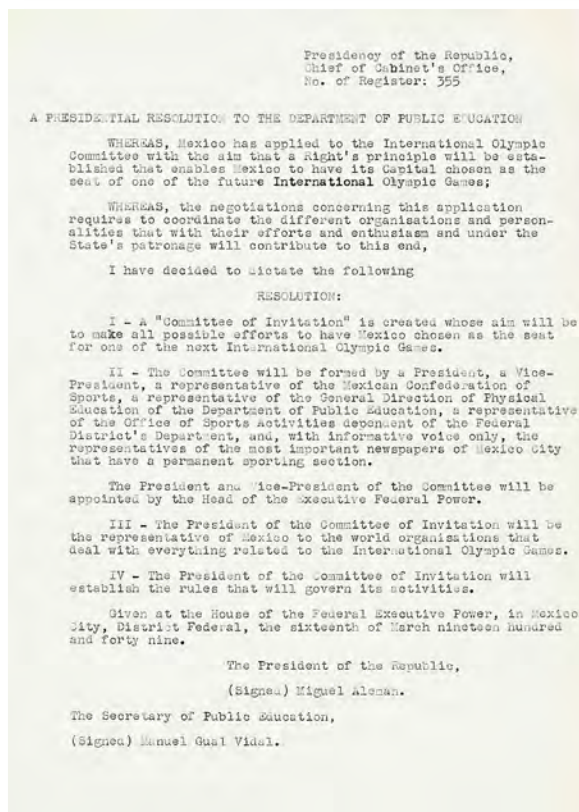
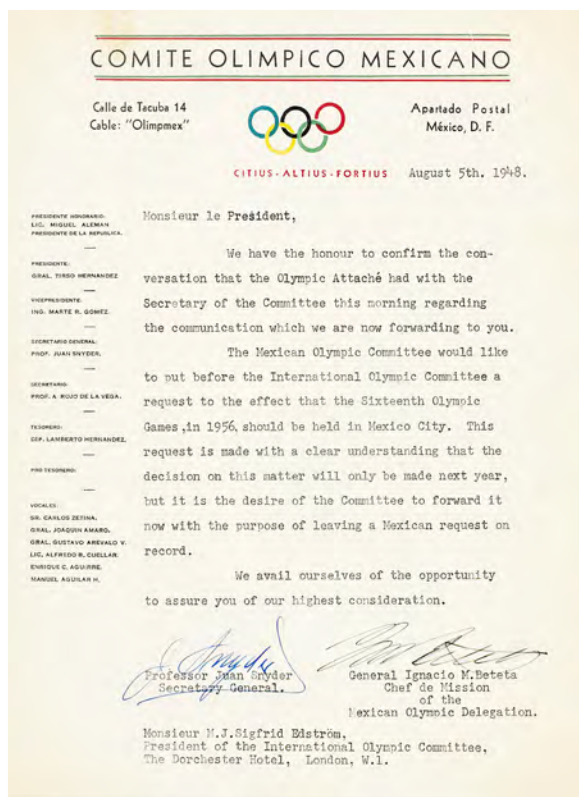
último, el contexto político, económico y cultural del país y del mundo durante el sexenio de Adolfo López Mateos, principalmente en lo referente a su muy brillante gestión diplomática.

Antes del otorgamiento definitivo logrado en 1962 para el Distrito Federal como la sede de los XIX Juegos Olímpicos de 1968, se habían hecho ya otros intentos para lograrlo. En efecto, una primera tentativa se llevó a cabo por instrucciones que el entonces presidente de la República Miguel Alemán Valdés dio tanto a Juan Snyder, Secretario General del Comité Olímpico Mexicano (COM), como al general Ignacio Beteta Quintanilla, jefe de la delegación deportiva mexicana que participó en los juegos de Londres en 1948, quienes en ese evento anunciarían las intenciones del gobierno mexicano para obtener la sede de los juegos de 1952 en una carta dirigida al sueco Sigfrid Edström (Figs. 2.1 a y b), a la sazón presidente del Comité Olímpico Internacional (COI), en la cual anunciaban:

El Comité Olímpico Mexicano quisiera presentar ante el Comité Olímpico Internacional una solicitud en el sentido de que los XVI Juegos Olímpicos, en 1956, pudieran celebrarse en la ciudad de México. Esta solicitud se realiza con un claro entendimiento de que la decisión sobre este asunto solo se tomará el año próximo, pero es el deseo del Comité enviarla desde ahora con el propósito de dejar un registro de la solicitud mexicana.⁷²

de los juegos olímpicos de 1968,” además de Roberto Casellas, *Confesiones de una olimpiada*

72 Carta de Juan Snyder, Secretario General del Comité Olímpico Mexicano (COM), y del general Ignacio Bete-



Figs. 2.1 c y d
Cartas elaboradas en 1948 y 1949 para solicitar la sede de los Juegos Olímpicos de 1956

Mexico, le 24 mars 1949.

A Messieurs les membres du
Comité International Olympique.

Messieurs,

Lors de la dernière Olympiade, qui eut lieu à Londres en 1948, le Chef de la Délégation Mexicaine, Monsieur le général Ignacio Beteta, présente la pétition formelle du Mexique à l'effet de célébrer l'Olympiade de 1956 — si les Honorables Membres du Comité International Olympique ainsi le décident — dans la Ville de Mexico, capitale de la République Mexicaine. La demande fut faite sur la motion expresse du Président de la République, Monsieur Miguel Alemán, qui de plusieurs façons a tâché de stimuler les sports au Mexique.

Le Comité International Olympique ne s'est pas réuni depuis lors et par conséquent il n'a pas été possible que quelque Délégation du Mexique se soit présentée pour réitérer la pétition ci-dessus mentionnée; mais il est indubitable que l'intérêt du peuple mexicain, dûment interprété par le Chef de la Nation, Monsieur Miguel Alemán, est grand, et qu'il serait un motif de particulière satisfaction pour les Mexicains que l'Olympiade de 1956 eut lieu dans notre Patrie.

Nous n'ignorons pas que quelques autres villes ont présenté la même pétition que Mexico, et nous savons aussi que ces demandes ont été renouvelées au moyen de communications ou d'informations qui ont maintenu vif le contact entre vous: les Honorables Membres du Comité International Olympique, et les nouveaux Comités d'Invitation correspondants aux villes en question. Mais cependant nous désirons nous adresser à vous pour vous exposer les principales circonstances qui éventuellement pourraient être prises en considération:

1o.- La Ville de Mexico capitale des Etats-Unis Mexicains, est une ville d'un grand intérêt historique et architectonique. Tenochtitlán, la capitale des Aztèques, fut d'abord connue par les Espagnols de La Conquête, qui se firent les héritiers de sa grandeur. Après, elle fut un centre d'activité architecturale pendant les trois siècles de la domination espagnole au Mexique. C'est pour cela qu'elle est encore parée des monuments de l'époque coloniale les plus intéressants du continent américain justement par cette raison Emmanuel la nomma la Ville des Palais. Au long de la vie indépendante du pays, Mexico n'a pas cessé de progresser, surtout pendant les dernières années.

Elle compte, à présent, une population de trois millions d'habitants environ, et elle est sans cesse visitée

- 2 -

par des touristes venus des diverses parties du continent américain et même de l'Europe. Ses hôtels peuvent loger commodément 14,000 hotes environ et il y a les facilités désirables en ce qui concerne les transports urbains.

2o.- Il y a plusieurs terrains de jeux où l'on pratique toutes sortes de sports. Il y a aussi deux stadiums lesquels bien que n'ayant pas les caractéristiques olympiques, serviraient pour un certain nombre d'épreuves. Si l'Olympiade de 1956 lui est accordée, la Ville de Mexico prendrait naturellement l'engagement d'avoir prêt, à la date des Jeux, un stadium olympique d'une capacité non inférieure à 30,000 places. En plusieurs des terrains de jeu de la ville il y a des piscines, et il ne manqueraient pas des facilités pour mettre à la disposition des athlètes des différentes nations d'adéquats terrains d'entraînement.

3o.- Mexico construirait une Ville Olympique ou préparerait des logements confortables pour les athlètes participants, dans des conditions semblables à ce qui a été fait dans d'autres villes où des Jeux Olympiques ont eu lieu.

4o.- Le comité Organisateur, avec l'appui du Chef de la Nation Mexicaine et des autorités de la Ville de Mexico, garantirait de la façon la plus ample le support financier indispensable pour l'organisation des Jeux, de telle façon que ceux-ci puissent être un nouveau témoignage de coopération internationale et de fraternité sportive.

Croyez, Messieurs, à l'expression de nos sentiments très distingués.

LE COMITÉ D'INVITATION

Ing. Marte A. Gómez President	Gral. Ignacio Beteta Vicepresident
Prof. Ricardo Peña Ramos, Director de Educación Física.	Prof. Rubén López Hinojosa, Presidente de la Confederación Deportiva Mexicana.
Juan Figueroa Baralt, Secretario de la Confederación Deportiva Mexicana.	Fernando González, Director de Acción Deportiva del Departamento de Educación.
Antonio Anders, "La Afición"	Armando Gómez, "El Privado"
Hannel Payán, "Excelsior"	Ricardo del Río, "Revelación"

Figs. 2.1 a y b
Cartas elaboradas en 1948 y 1949 para solicitar
la sede de los Juegos Olímpicos de 1956

El conducto diplomático para esa solicitud fue Carlos González Parrodi, entonces segundo secretario de la embajada de México en Londres, quien en sus memorias dejó un testimonio del proceso y sobre el cual nos interesa señalar aquí que la presentación de las candidaturas se debía acompañar de ciertos "álbumes" en los que seguramente se mostraba la información que era decisiva para persuadir el voto a favor de la sede. Además, González Parrodi explica que los argumentos para solicitar la sede "no eran muchos ni muy convincentes", no se acompañaban tampoco con los importantes álbumes y, al parecer, en la solicitud formal hecha ya en 1949, el apoyo documental quedó limitado a unas cuantas cartas (Figs. 2.1 c y d), que seguramente no podían competir contra las completas publicaciones ilustradas presentadas por otras ciudades candidatas, tal como lo deja entrever en este párrafo:

Pero fue precisamente en 1948 cuando fui comisionado para plantear la candidatura de México como sede de la siguiente Olimpiada (Helsinki 1952). Como arma para convencer a los miembros del comité inglés se me dio un telegrama bastante largo, en el que se ponderaba la tradición deportiva de México y se afirmaba que no se escatimarían esfuerzos para asegurar el éxito de los juegos. Aún recuerdo, y no sin tristeza, la entrevista que tuve con algún lord, que presidía el Comité Olímpico de la Gran Bretaña. Me recibió con exquisita cortesía en su elegante (y la verdad

ta Quintanilla, jefe de la delegación deportiva mexicana que participó en los juegos de Londres en 1948, a Sigfrid Edström, presidente del Comité Olímpico Internacional (COI), fechada el 5 de agosto de 1948.

mal iluminado) despacho. Escuchó con paciencia mis planteamientos, que quizá no eran muchos ni muy convincentes y acto seguido me invitó a que viera los álbumes que había enviado Australia, que disputaba a Finlandia el turno para la celebración de la Olimpiada de 1952.⁷³

Al final, la distinción de ser nombrada sede olímpica para el año de 1952 fue para la ciudad de Helsinki, cuya candidatura se presentó por medio de una publicación muy cuidada, aunque no ilustrada, a diferencia de los ‘álbumes’ mencionados por González Parrodi, con los que Melbourne ganaría la sede para la edición de 1956. Es importante para mi trabajo destacar estas publicaciones de apoyo para presentar la candidatura de la antigua capital de Australia, ya que seguramente sirvieron de modelo para las solicitudes subsecuentes que haría México, pues se verá más adelante, mostrarían la misma estructura.

En el primero⁷⁴ de dos álbumes que en 1948 presentó Melbourne como ciudad solicitante de la sede para realizar los juegos de la XVI Olimpiada en 1956 (Figs. 2.2), es posible apreciar que de un total de 76 páginas con que cuenta, únicamente ocho se destinaron a la reproducción de documentos e información oficial, en tanto que las demás muestran una “Introducción Fotográfica a Melbourne” por medio de fotografías en blanco y negro sobre diversos aspectos de la urbanización, infraestructura y actividades deportivas realizadas por habitantes de la ciudad, así como de ganadería, agricultura, flora y fauna del país y los medios de transporte para llegar a él, cerrando con ilustraciones a color de muy buena calidad que mostraban diversos aspectos del proyecto de construcción del estadio olímpico y otras instalaciones propuestas en el caso de lograr la candidatura.

En efecto, este primer álbum presentado por la ciudad de Melbourne, es un libro de 63 páginas que cuenta con una portada blanca con el escudo de armas de esa ciudad, dos páginas subsecuentes de cortesía en color vino y en la segunda los aros olímpicos calados en blanco. Después tenemos una página en blanco con los anillos olímpicos en sello de agua y dos páginas más en blanco, mientras que la siguiente página habla sobre la invitación en sí y el propio Comité de Invitación de Melbourne encabezado por el Gobernador de Victoria. En cuanto al contenido del documento, luego de una introducción de la Ciudad de Melbourne, se hace hincapié en que los australianos han asistido a todas las celebraciones de los Juegos Olímpicos Modernos y que, contando con el respaldo y el apoyo de la Federación Olímpica Australiana y el Consejo Olímpico de Victoria, se comprometen a proporcionar todas las instalaciones necesarias y cumplir los requerimientos para llevar a cabo los Juegos Olímpicos en 1956.

73 Carlos González Parrodi, *Memorias y olvidos de un diplomático*, 38.

74 Melbourne Invitation Committee, *Invitation to the esteemed International Olympic Committee to celebrate the XVI Olympiad in Melbourne, Australia, in 1956*.

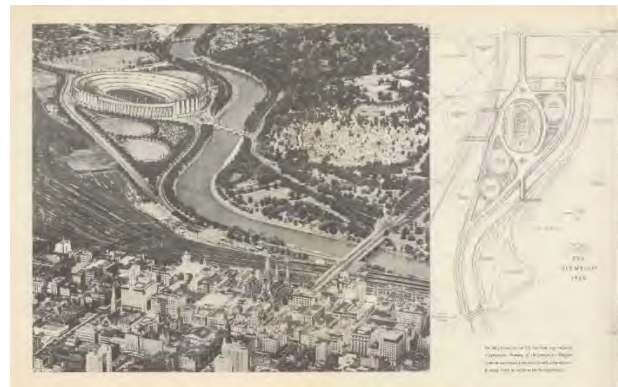
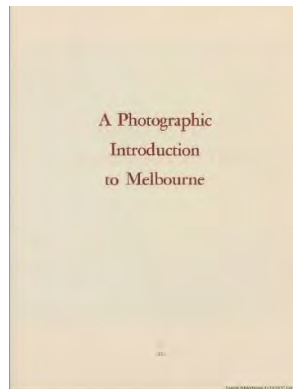
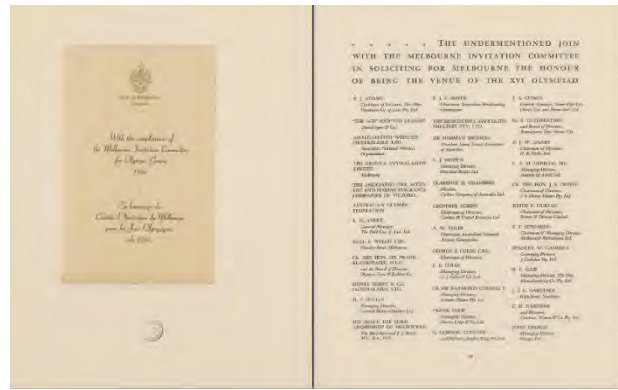
Como se mencionó ya, después se encuentra una introducción fotográfica a Melbourne en la que muestran una ciudad de cultura y conciencia cívica, en donde 26 páginas tienen fotografías en blanco y negro de la ciudad y su gente, para luego mostrarnos una sección llamada *Un pueblo destacado por el entusiasmo del deporte*, que en 17 páginas muestra fotografías de estadios, asistentes a los eventos, atletas y deportistas practicando, así como lugares propios para las competiciones y personas disfrutando de estas actividades. Una sección más se titula *Un país de aves y animales únicos*, con 13 páginas de fotos con lugares, flora y fauna características de Australia. Posteriormente, se colocó una siguiente sección que informa sobre las distancias y rutas de transporte desde Melbourne hacia diferentes ciudades del mundo, así como imágenes con los diferentes tipos de transporte, tales como avión, tren y barco,

Luego de una página en blanco para separar estos temas, se muestran ilustraciones arquitectónicas a color hechas con acuarela de la entrada a la Arena Olímpica propuesta, una siguiente página con otra ilustración en perspectiva de una vista aérea del mismo proyecto arquitectónico, así como otra ilustración que muestra ahora una vista aérea de la Alberca Olímpica propuesta, así como otra que da la semblanza del Estadio proyectado para la celebración de la XVI Olimpiada. Como detalle notable, puedo agregar que el equipo editorial se dio a la tarea de realizar otra ilustración basada en un fotomontaje en blanco y negro que presenta una vista aérea de una parte de la ciudad con el Estadio inserto en el área elegida, a cuya composición se agregó la localización de dicha edificación deportiva en un plano (también en blanco y negro).

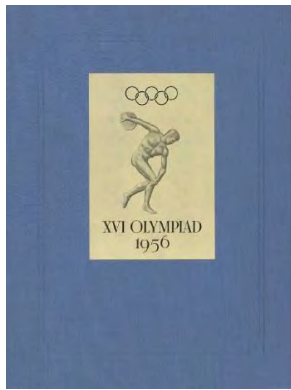
Para terminar, este cuidado volumen contiene otra página con los créditos de impresión, los datos de la empresa de grabados, del litógrafo, de quien hizo la cubierta y la encuadernación, así como los datos de la empresa que realizó el esmaltado en la portada y cubierta, dos páginas más color vino de cortesía y la cuarta de forros o contraportada. Como podemos ver se trata de un documento bastante completo, formal y definido en la que participaron varios profesionales de las artes gráficas que elaboraron esta pieza editorial clave, realizando la petición de la sede para las XVI Olimpiadas, la cual como decíamos, resultó ser el modelo de la petición mexicana para la sede de los Juegos Olímpicos de 1968.


Por si fuera poco, el Comité Australiano decidió presentar un segundo álbum⁷⁵ (Figs. 2.3) fechado ahora un año después que el anterior, es decir en 1949, el cual cuenta con 90 páginas e inicia

75 Melbourne Invitation Committee, *Hereby the Melbourne Invitation Committee renews with cordiality its invitation to the esteemed International Olympic Committee to celebrate, in Melbourne, the XVI Olympiad in 1956.*




Figs. 2.2
Algunas páginas del álbum 1 de candidatura de Melbourne,
elaborado en 1948 para solicitar la sede de la olimpiada en 1960.




HEREBY THE MELBOURNE
INVITATION COMMITTEE
 RENEWS WITH CORDIALITY
 ITS INVITATION TO THE
 ESTEEMED INTERNATIONAL
 OLYMPIC COMMITTEE TO
 CELEBRATE IN MELBOURNE,
 THE XVI OLYMPIAD, 1956

Melbourne's Olympic Games Invitation



Nothing the high honour of being the venue of the Olympic Games in 1956, the City of Melbourne has the unanimous support of the entire Commonwealth of Australia.

The Melbourne Invitation Committee did not embark lightly upon the step of inviting the Invitation to the International Olympic Committee. Before doing so it received assurances that its proposed action would have the active interest of the Victorian Olympic Council and the Australian Olympic Federation, and of the governing authorities and the people of the City of Melbourne, the State of Victoria, and of Australia generally.

The Committee was thus able to name the Invitation in the certainty that the resources of the Nation would contribute to the success of the XVI Olympiad if held in Melbourne, and that the atmosphere of Dominion-wide cooperation and autonomy through an ideal would be such that in it the Olympic Torch would kindle its light over the Southern Hemisphere with its undimmed ardour.

In her earnest understanding both spiritual and physical Australia presents a perfect setting for the holding of the Olympic Games, and Melbourne is in this regard representative of the Nation and Country at large.

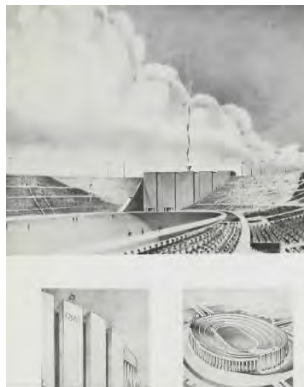
THE HONOURABLE MEMBERS OF THE MELBOURNE INVITATION COMMITTEE ARE:

THE HONOURABLE MEMBERS OF THE VICTORIAN OLYMPIC COUNCIL ARE:

THE HONOURABLE MEMBERS OF THE AUSTRALIAN OLYMPIC FEDERATION ARE:

THE HONOURABLE MEMBERS OF THE COMMONWEALTH OLYMPIC COMMITTEE ARE:

THE HONOURABLE MEMBERS OF THE INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE ARE:



The Olympic Stadium

The Stadium, recently planned for the Melbourne and London Olympic Games, is a masterpiece of modern architecture. It is a vast arena, capable of seating 100,000 spectators, and is surrounded by a wide promenade. The Stadium is a landmark of the City of Melbourne, and is a fitting venue for the Olympic Games.





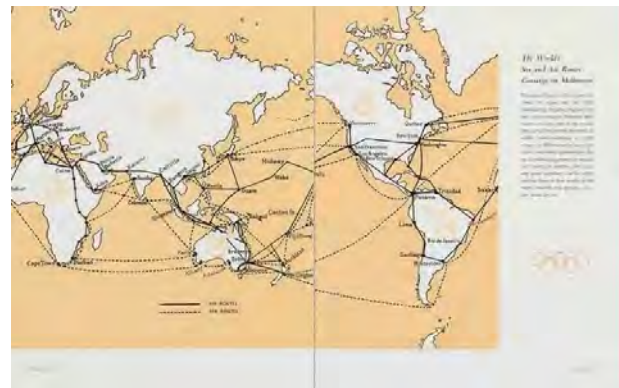
The Roads of the World Lead to Melbourne





America is Closely Bound by Colonial Routes

The world is a global village, and the roads of the world lead to Melbourne. The City of Melbourne is a major international port, and is a fitting venue for the Olympic Games.



Figs. 2.3
 Algunas páginas del álbum 2 de candidatura de Melbourne, elaborado en 1948 para solicitar la sede de la olimpiada en 1960.

con una portada en color azul con un recuadro en beige que tiene los aros olímpicos y en la parte superior central una ilustración de la muy célebre escultura que el griego Mirón de Eléuteras realizó cerca del 450 a. C., denominada *El Discóbolo*. En la parte inferior, aparece la leyenda *XVI Olimpiada 1956* en altas con tipografía patinada y todos los elementos gráficos en negro y la ilustración en medios tonos.

Después se presentan dos páginas beige con una serie de ilustraciones en blanco y negro de atletas llevando a cabo 20 actividades deportivas olímpicas (10 ilustraciones por página) y luego de 4 hojas en blanco como cortesía, encontramos el Escudo de Armas de la Ciudad de Melbourne en colores café y negro. La publicación continúa con una página en la que destaca, desde el punto de vista gráfico, una letra capitular hecha en color café dentro de un rectángulo ornamentado en grises y negro que justamente encabeza un texto corto con una tipografía patinada negra sobre fondo blanco que habla sobre la renovación de la invitación al COI para realizar la XVI Olimpiada en Melbourne en 1956. Enseguida, aparece una página con el contenido (índice), que indica la *Introducción* en la página 3, la *Invitación de los Juegos Olímpicos de Melbourne* de las páginas 5 a la 7, la *Lista de simpatizantes* de la invitación del Comité de Melbourne, páginas 8 y 9, otra sección llamada *Donde el sol y la temporada llaman al deporte (Melbourne ofrece ambiente y ambiente olímpico)*, páginas de la 11 a la 18, para ubicar después *Los planes de Melbourne para los estadios Olímpicos*, página 19 a 23, así como otra sección más que se llama *Una tierra generosa de belleza opalescente (Melbourne refleja el encanto de Australia)*, páginas de la 25 a la 33, y una última denominada *Los caminos del Mundo conducen a Melbourne (Australia es alcanzada rápidamente por rutas coloridas)*, páginas de la 35 a la 43, en las que destaca un mapa con rutas de transporte hacia la ciudad solicitante y los aros olímpicos en la parte inferior central en color dorado.

Posteriormente se muestra una fotografía en blanco y negro de jugadores en plena acción deportiva. La página que le sigue, dividida por una pleca vertical en color beige formada por pequeñas grecas que separa la ilustración en medios tonos del lado izquierdo de la página de un lanzador de disco y del lado derecho con tipografía negra patinada en altas y bajas, contiene la frase *Donde el sol y la temporada llaman al deporte*. Le sigue una página con fotografías en blanco y negro de eventos deportivos y otra más en donde se escribe *Melbourne ofrece una Olimpiada y ambiente*.

Al considerar una ciudad como posible sede para unos Juegos Olímpicos se toman en cuenta aspectos como la accesibilidad al lugar, los recursos naturales, sociales, culturales, industriales, técnicos, tecnológicos, geográficos, así como las condiciones físicas, psicológicas, mentales, espirituales y emocionales que la ciudad es capaz de brindar a

los atletas y a los visitantes. Es importante también que haya viabilidad de comunicación, transporte, turismo, ambiental y común para conocer y visitar el lugar en condiciones tranquilas y agradables, en una atmósfera feliz, atractiva y exitosa. Australia quería demostrar que Melbourne reunía todos los aspectos y podía ofrecer todas las condiciones para llevar a cabo la XVI Olimpiada.

Al presentar los documentos que he descrito, quiero aclarar que Australia logró cumplir el objetivo, pues estos son lo suficientemente congruentes y firmes para consolidar a Melbourne como una propuesta competitiva frente a las otras ciudades candidatas. La calidad de sus materiales es impecable, pero quiero plantear que la presentación gráfica es lo más importante, pues constituye la parte más fuerte de la argumentación, ya que esta no podría sostenerse sin la disposición y combinación adecuada de los elementos visuales.

La solicitud formal de la capital de México como sede olímpica

Con este tipo de referencias y antecedentes formales, tanto en lo protocolario como en lo visual, que he ejemplificado con el caso de Melbourne, un nuevo intento para llevar a cabo los juegos en nuestro país fue impulsado en 1955 por el nuevo presidente de la República Adolfo Ruiz Cortines, quien instruyó al entonces Jefe del Departamento del Distrito Federal, Ernesto P. Uruchurtu, a que conformara el “Comité de Invitación” que presentó en París la nueva solicitud formal de México para que se le concediera la sede de la XVII Olimpiada que tendría lugar en 1960.⁷⁶ El influyente político, quien por cierto fue regente durante cuatro periodos presidenciales distintos, agrega en la misiva que se reprodujo de manera facsimilar en el *dossier* de la solicitud formal que:

El Comité de Invitación de referencia, presentará a los miembros del Comité Internacional Olímpico [sic] el informe impreso preparado al efecto y formulará también de palabra las explicaciones complementarias del caso. Garantizará del modo más categórico que la ciudad de México, con el apoyo económico del Gobierno de la República, estarán en condiciones de hacer frente a las obligaciones que le incumban, en caso de que se nos confiera el honor a que aspiramos.⁷⁷

76 “El ejecutivo creó el Comité de Invitación para hacer de México la sede de la futura olimpiada mundial”, *Excelsior*, 24 de marzo, 1949.

77 Manuel Porrúa (dir.) y Juan José Arreola (ed.), *La ciudad de México presenta su candidatura para la organización de los juegos olímpicos de 1960*.

El “informe impreso” al que se refería el Regente de la Ciudad se presentó en un volumen de 176 páginas que seguía de cerca el modelo presentado por la ciudad de Melbourne, con la que esta obtuvo la sede en su momento, por lo que contaba con muchas fotografías, aunque todas en blanco y negro (Figs. 2.4). El documento tiene forros de un textil típico regional como los que representan a Saltillo con plecas bordadas de varios colores (amarillo, naranja, rojo, verde y blanco)⁷⁸, sobre fondo color vino muy oscuro, con una placa de metal grabada en la parte inferior derecha, en la que seguramente se inscribía el nombre del destinatario.

Los interiores inician con un elegante folio de separación texturizada con base en células blancas y grises sobre fondo negro, mientras que la página siguiente informa la fecha en que se imprimió el volumen (26 de mayo de 1955), en dónde se llevó a cabo esto y a cargo de quiénes (casa de don Juan José Arreola bajo la dirección de don Manuel Porrúa) y cuántos ejemplares se imprimieron (100). Luego viene una página de presentación como elemento muy importante e introductorio, donde aparecen los cinco aros entrelazados y el lema latino *CITIUS ALTIUS FORTIUS* (más rápido,

78 Fernando Zamora Águila, coord. y redacción, José Luis Caballero Facio, Cuauhtémoc García Rosas, Jesús Macías Hernández y Mercedes Sierra Kehoe, “Artes Visuales”, Tomo 1 de *La UNAM por México. Artes plásticas, diseño gráfico y comunicación visual*. Para darnos una idea del contexto, es importante mencionar que mi Director de Tesis, el Doctor Zamora, también observa lo siguiente en este texto: “En esas décadas postrevolucionarias —que podemos delimitar aproximadamente en el año 1946—, se dio un intenso nacionalismo cultural” 12.

más alto, más fuerte), que junto al fuego constituyen los principales símbolos olímpicos establecidos por el barón Pierre de Coubertin desde la primera emisión de los Juegos de la Edad Moderna en 1896. Es curioso observar que aquí los editores mexicanos colocaron el símbolo de los aros olímpicos de manera invertida, respecto a su posición normativa.

En la portadilla tenemos el título de la publicación, *La ciudad de Mexico*⁷⁹ [sic] presenta su candidatura para la organización de los Juegos Olímpicos de 1960, con tipografía patinada, en diferentes puntajes y con todas las palabras mayúsculas carentes de tildes. Debajo de esta frase en blanco y negro a línea, se muestra el Escudo de Armas del Distrito Federal, México, también conocido como Escudo de Armas de la ciudad de México, concedido el 4 de julio de 1523 por el rey Carlos V de España, el cual es un símbolo heráldico que representa a la capital del país como una de las 32 entidades federativas de los Estados Unidos Mexicanos. En la página siguiente se muestra una fotografía del presidente Adolfo Ruíz Cortines, recurso muy usado hasta nuestra época, pues al parecer tenemos una tendencia a honrar las efigies de los gobernantes en las publicaciones, a pesar de que, como ya se mencionó, la solicitud para realizar unos Juegos Olímpicos se hace a nombre de la ciudad y no del país interesado, por lo que en realidad no era pertinente incluir la imagen del jefe del Poder Ejecutivo de la República.

Luego encontramos una carta fechada el 23 de mayo de 1955 del Lic. Ernesto P. Uruchurtu como Jefe del Departamento del Distrito Federal, en la que expone la solicitud de la sede para esta entidad, presentando la propuesta de llevar a cabo la XVII Olimpiada, exponiendo la inquietud, la iniciativa y los motivos para tal efecto y después un Acuerdo al Departamento del D. F. presentando en otra carta recordatorios del deseo de llevar a cabo los Juegos Olímpicos en México en repetidas ocasiones (1948, 1949 y 1951), información un tanto sesgada, ya que algunos de los intentos señalados no fueron hechos de manera formal ni oficial. Del mismo modo, en un siguiente texto el Lic. Uruchurtu aborda el compromiso de tener listas las instalaciones que se requieran para realizar los Juegos con el apoyo económico de la Ciudad.

La página subsecuente muestra una lista de conformación de un Comité de Invitación para presentar la solicitud formal en París para los Juegos Olímpicos de 1960, el cual estaba integrado por Jaime Torres Bodet (Embajador de México en Francia) como Presidente del mismo, el ingeniero Marte R. Gómez como Primer Vicepresidente, el general José de Jesús Clark Flores como Segundo Vicepresidente y tres Vocales: el coronel Francisco Valero Recio (Presidente del Comité Olímpico Mexicano), el profesor Antonio Estopier (Presidente

⁷⁹ La falta de la tilde en el nombre de nuestro país fue una constante durante varias administraciones que presidieron el Comité Olímpico Mexicano.

de la Confederación Deportiva Mexicana) y el licenciado Herminio Ahumada (Director general de acción deportiva del Departamento del D.F). Por último, como secretario, estaba José María González de Mendoza.

Los retratos de Marte R. Gómez (Miembro del COI y Presidente del COM), Jaime Torres Bodet y del General Clark Flores (Miembro del COI) fueron dispuestos en la página izquierda subsecuente, mientras que a la derecha se hizo con una fotografía cuadrada al centro de la página que muestra en el aire al gran clavadista mexicano Joaquín Capilla. Cabe recordar que aun a la fecha, Capilla es el deportista mexicano que ha logrado obtener más medallas olímpicas (cuatro en tres ediciones distintas), por lo que seguramente resultaba muy significativo para los editores de este documento el iniciar la presentación de la solicitud con una imagen de este legendario atleta en acción.

Posteriormente, podemos ver una fotografía de la pirámide de Chichén-Itzá a media página en la parte superior, mientras que en la siguiente encontramos una fotografía a media página, pero ahora en la parte inferior, del valle de Teotihuacán, con lo cual es posible inferir que los solicitantes de la sede querían destacar la importancia de las culturas precolombinas.

A continuación, se nos muestra un plano de la antigua Tenochtitlan de 1521, año en que fue conquistada para convertirse en ciudad de México, en blanco y negro, hecho a línea, que se suele acreditar al conquistador Her-

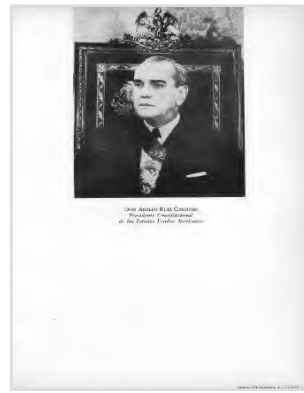
nán Cortés. Enseguida tenemos la sección llamada *La ciudad de México*, separada por un folio con el título que funciona como portadilla, la cual agrupa una serie de fotografías (una foto por cada página, pero dejando mucho aire) que muestra lugares representativos de la capital mexicana, que entonces contaba con unos seis millones de habitantes. El primer par de imágenes está constituido por una fotografía aérea de los volcanes Popocatepetl e Iztaccíhuatl hecha por la empresa Cía. Mexicana Aerofoto S.A., así como otra toma en perspectiva del Palacio Nacional, en tanto que el siguiente par está compuesto por la foto de lo que entonces era el Palacio Municipal y otra de la Plaza de la Constitución tomada en perspectiva aérea. La Catedral Metropolitana está representada de frente junto a otra toma aérea, en este caso del Bosque de Chapultepec. Con excepción del Palacio de Bellas Artes, el recurso de la fotografía aérea se utilizó en las vistas del Castillo de Chapultepec, la Avenida Juárez (con la Torre Latinoamericana), el Paseo de la Reforma desde dos puntos diferentes y el moderno Multifamiliar Miguel Alemán.

También se da cuenta fotográfica de la Facultad de Medicina y de la Biblioteca Central de Ciudad Universitaria, del Palacio de Comunicaciones (posteriormente Centro SCOP), y del Aeropuerto Internacional de la Ciudad de México, todo con la idea de mostrar una ciudad moderna y cosmopolita, en tanto que la mayoría de estas construcciones mostradas no contaban para esa fecha con más de cinco años de haber sido inauguradas y que efectivamente

representaban la vanguardia mexicana en arquitectura y artes asociadas, como el muralismo. Sin embargo, es importante hacer notar que los editores no pudieron evitar la fuerza de la tradición que tiene nuestra cultura y cerraron la sección que debía representar fotográficamente la ciudad como un sitio propicio para desarrollar unos Juegos Olímpicos con una fotografía de un idílico rincón de Xochimilco, así como de un orgulloso charro mexicano a caballo. Es curioso observar que ni entonces ni ahora podemos dejar a un lado este tipo de elementos con los que nos gusta autorepresentarnos frente al mundo, pues después de mostrar la modernidad de la ciudad, los autores incluyeron el estereotipo con el que nos identifican en otras latitudes.

Después de la sección de la Ciudad, viene una dedicada a los deportes prehispánicos, en la que vemos una foto de una talla en piedra que representa un luchador de la cultura olmeca, así como una reproducción de un grabado antiguo que muestra a los voladores de Papantla que lleva la inscripción *El volador (Cultura totonaca)*. En la siguiente página existe una fotografía del denominado *Juego de pelota* a media página en la parte superior y en la parte inferior izquierda el dibujo a línea del disco de piedra tallado, conocido en el ámbito de la arqueología como *Marcador*, ambos representando la cultura maya. Luego encontramos la sección que lleva el título de *Instalaciones Deportivas*, la cual exhibe una vista aérea de los campos deportivos de la Ciudad Universitaria, así como del Estadio Universitario. En una siguiente pareja de imágenes aparece una foto lateral del mismo Estadio y en la parte inferior de la página, una foto que muestra a la distancia los frontones y otra con un acercamiento a uno de ellos en particular. La temática cambia y se nos muestra ahora una vista frontal exterior del antiguo Auditorio Nacional iluminado, en donde puede apreciarse un rótulo que dice Juegos Panamericanos, mientras que en la imagen que le acompaña vemos ahora fotografiado su interior, en donde está instalada una cancha de básquetbol, seguramente para hacer énfasis de que el Distrito Federal recién había sido sede de un evento deportivo de clase mundial, en ese mismo año de 1955.

El volumen cierra con fotografías de diversas instalaciones deportivas tales como canchas de básquetbol, albercas y una última foto que retrata a un jinete militar a caballo saltando obstáculos, la cual lleva el pie 'Mariles', foto que hace referencia al también medallista olímpico Humberto Mariles, teniente coronel del Ejército Mexicano que es el único competidor mexicano que obtuvo tres medallas en una misma edición, ya que ganó dos de oro en los Juegos Olímpicos de Londres 1948, montando a *Arete* en la prueba de salto individual, y una de bronce obtenida en la prueba por equipos. Como se puede ver, el documento inicia y termina presentando a los únicos atletas mexicanos que hasta esa fecha habían obtenido preseas en Juegos Olímpicos. A pesar del esfuerzo, con este documento la capital mexicana no tenía la posibilidad de ser realmente competitiva para lograr la sede olímpica, que finalmente le fue otorgada a Londres, ya que en realidad está poco fundamentado en lo deportivo y en la logís-



La Ciudad de México se dirige con toda confianza a los JUEGOS OLIMPICOS del Canadá (Olimpico Internacional) para pedirles que le hagan el honor de aceptar la candidatura de México...

El Gobierno Mexicano es un pueblo joven, pero grandemente por ello orgulloso y el ambiente es cada día más alegre.

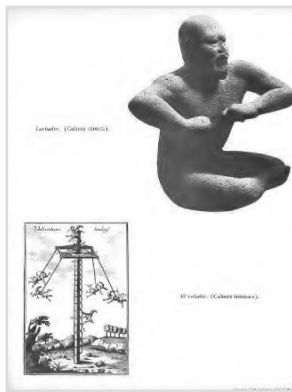
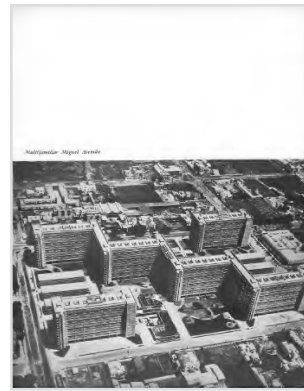
Entendamos nosotros que México siempre se ha esforzado en ser una ciudad que viva en el progreso y el bienestar de sus habitantes. Desde los tiempos de Cortés hasta nuestros días, México ha sido una ciudad que vive en el progreso y el bienestar de sus habitantes.

El Gobierno Mexicano se propone dar a México el honor de ser la sede de los JUEGOS OLIMPICOS de 1960.

El Gobierno Mexicano se propone dar a México el honor de ser la sede de los JUEGOS OLIMPICOS de 1960.

México, D. F., el 10 de Septiembre de 1955.

JUAN ALVAREZ PUGA CARRÓN
Presidente del Comité Olímpico Mexicano



Figs. 2.4 Algunas páginas del expediente de México elaborado en 1955 para solicitar la sede Olímpica de 1960.

tica, a pesar de estar muy ilustrado con fotografías en blanco y negro para tratar de dar dinamismo a su composición gráfica, en tanto que sólo se hizo el cambio monótono de posición de las fotografías pero nada más en lo estético, no en lo práctico.

Las ciudades que junto a la de México habían presentado su candidatura para realizar los juegos de 1956 fueron Melbourne, Buenos Aires, Detroit, Los Ángeles, Chicago, Filadelfia y San Francisco, y aunque en esta ocasión se llegó a la segunda de cuatro votaciones, la nuestra quedó fuera de la contienda. La explicación fue que “Por su altura, no podrá celebrar la Olimpiada”⁸⁰, aunque sugiero que también influyó mucho, que los materiales gráficos diseñados para apoyar la solicitud no eran tan contundentes como por ejemplo, los álbumes de Melbourne, donde finalmente se celebraron los XVI Juegos Olímpicos.

Como vemos, la poca experiencia diplomática en cuestiones de olimpismo, así como la idea generalizada en el mundo y vigente para el Comité Olímpico Internacional en esos momentos, impedía superar el obstáculo que representaba la notoria altitud de la capital mexicana (2,240 m. s. n. m), que era el principal argumento en contra para celebrar aquí competencias olímpicas. Aunque se insistió y se dieron razonamientos y promesas de sacar adelante un buen resultado, la respuesta seguía siendo la misma. Finalmente, los intentos por obtener la sede olímpica para el Distrito Federal, así como el convencimiento de que no sería fácil lograrlo, quedaron resumidos en una carta que Marte R. Gómez le envió a Torres Bodet, en la que dice:



Muy estimado y fino amigo: El señor Presidente de la República ha decidido que México renueve sus gestiones para obtener una Olimpiada. Ya presentamos una primera moción en Londres, en 1948, la reiteramos en 1949 en Roma, como usted quizá recuerde, insistimos en Oslo, a principios de año en curso (1952), con la demanda que

80 Frank O’Brien, “Por su altura, no podrá celebrar la Olimpiada: México fuera de combate,” *Excélsior*, 21 de abril, 1949

formuló el señor general Clark Flores: volveremos a la carga en Helsinki, en julio próximo. Obtener unos Juegos Olímpicos es alta fortuna, pero por ello mismo, un honor difícil de lograr. Los Ángeles, U.S.A. principió sus gestiones para la Olimpiada de 1924 y por fin logró hacer la de 1932; lo importante en esta cosa, más que triunfar, es perseverar y, al reaccionar de esta manera, nos acogemos inclusive a los principios del gran impulsor de olimpismo moderno que fue el barón Pierre de Coubertin.⁸¹

Y es que, a fin de cuentas, lograr la sede olímpica significaba por supuesto una gran distinción en el ámbito doméstico, pero con mucha más razón en el ámbito internacional y, en parte, de ello quedó constancia en las evidencias gráficas que promovieron la imagen que las ciudades anfitrionas de los juegos mostraron al mundo, principalmente a través de los carteles, mismos que indudablemente debieron servir como antecedentes visuales para los participantes en el diseño de los de cada olimpiada subsecuente, incluida por supuesto la de México 68.

La decisiva iniciativa del presidente Adolfo López Mateos para obtener la sede olímpica

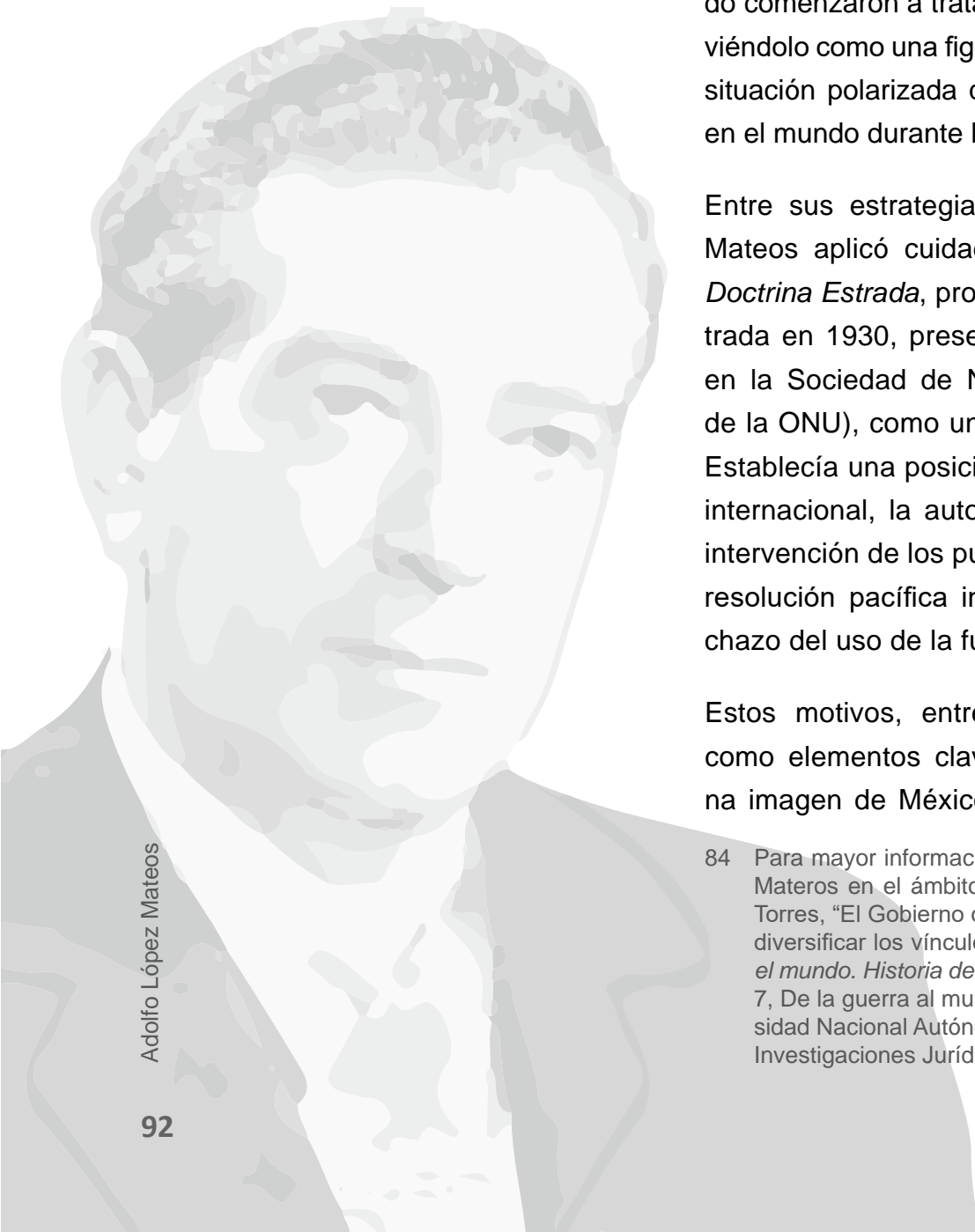
Con la finalidad de comprender mejor cómo es que la ciudad de México logró obtener la sede para realizar la décimo novena edición de los Juegos Olímpicos, habría que referirse a dos aspectos determinantes: por una parte, el positivo contexto político, económico y cultural del país que se había logrado durante el sexenio de Adolfo Ruiz Cortines y, por otra, la muy brillante gestión diplomática internacional de su sucesor, el Lic. Adolfo López Mateos, que inclusive le valió el sobrenombre de El presidente de la diplomacia y la paz⁸² (Fig. 2.8), pues durante toda su gestión (1º. de diciembre de 1958 al 30 de noviembre de 1964) se manejó bajo los principios de no intervención, autodeterminación y respeto a la soberanía con todos los países centroamericanos y sudamericanos, ejemplificada entre muchos casos que en el mundo convulso de esa época se presentaban con una postura imparcial hacia la revolución cubana, a pesar de que eso generaba una gran tensión con los Estados Unidos.⁸³

Como parte de las acciones de política externa, el nuevo presidente procuró desde un principio fortalecer las relaciones internacionales y para ello realizó viajes diplomáticos

81 “Las instrucciones de Miguel Alemán” en el sitio *Prensafondo.com* del Fondo de Cultura Económica.

82 Desde muy temprano en su gestión, a López Mateos se le conocía como “Campeón de la paz” y de manera metafórica así se le muestra en el “Cuadro de J. Loaiza para los lectores de La Prensa” de 1963 y que reproduzco en la Fig. 2.5 y en la anónima de la Fig. 2.6.

83 Para mayor información sobre el papel de López Materos en el ámbito político véase Rogelio Hernández Rodríguez, coord., *Adolfo López Mateos: Una vida dedicada a la política* (México: El Colegio de México, 2015).



a EEUU (Fig. 2.7), Brasil, Canadá, Alemania, Francia, Chile, Indonesia, Filipinas, India y Belice, entre otros países, además de que recibió a varios mandatarios de otras naciones, logrando con ello excelentes relaciones internacionales. Por primera vez México empezó a manifestar su presencia en un nivel mundial que no había tenido, y la imagen del país dejó de ser la de una nación tercermundista sin fuerza ni presencia en el concierto de las naciones y los países del primer mundo comenzaron a tratarlo con mayor respeto, viéndolo como una figura neutral ante la difícil situación polarizada que se estaba viviendo en el mundo durante la llamada Guerra Fría.

Entre sus estrategias diplomáticas, López Mateos aplicó cuidadosamente la llamada *Doctrina Estrada*, propuesta por Genaro Estrada en 1930, presentada por él en 1931, en la Sociedad de Naciones (antecedente de la ONU), como una iniciativa de México. Establecía una posición a favor del derecho internacional, la autodeterminación y la no intervención de los pueblos, y el principio de resolución pacífica internacional con el rechazo del uso de la fuerza.⁸⁴

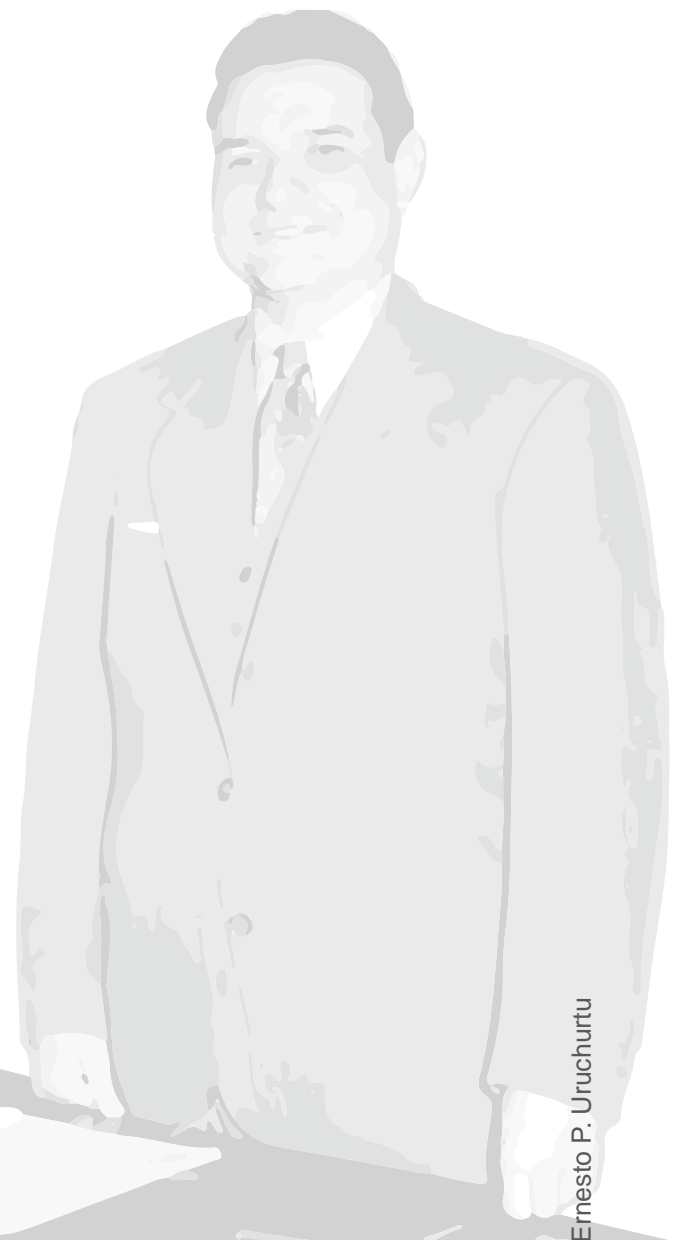
Estos motivos, entre otros, dieron pauta como elementos clave para lograr la buena imagen de México que logró posicionar

84 Para mayor información sobre el papel de López Mateos en el ámbito diplomático, véase Blanca Torres, "El Gobierno de López Mateos: intento de diversificar los vínculos con el exterior," *México y el mundo. Historia de sus relaciones exteriores*, T. 7, De la guerra al mundo bipolar (México: Universidad Nacional Autónoma de México - Instituto de Investigaciones Jurídicas, 1991), 131-82.

López Mateos ante el mundo. Cultivando las buenas relaciones diplomáticas y pactando convenientes acuerdos sociales, económicos y políticos pudo dar otra visión de México a la comunidad internacional (Fig. 2.7); además, al ser un universitario promotor no solamente de la economía y el desarrollo social, sino también del deporte, la cultura y las artes, contaba con una formación ideológica que permeó en las polarizadas estructuras de la política internacional de aquella época, bajo el esquema de su conocida postura a favor de la paz mundial (Fig. 2.5), la cual puede ejemplificarse con sus propias frases; por ejemplo: “En el ámbito internacional, México ha sustentado y seguirá sustentando una posición congruente ante los problemas humanos, y sostiene y sostendrá la doctrina de México sobre las relaciones entre los pueblos: lucha por la concordia, la cooperación y la paz en la justicia por la no intervención y por el respeto recíproco de las naciones.”⁸⁵

En efecto, la causa de la paz como parte de la política internacional del popular presidente se convirtió en un elemento clave y motivador para volver a buscar la sede olímpica de manera oficial una siguiente ocasión, pues se confiaba en la posición estratégica y muy conveniente para apoyar esta petición. De este modo, como parte de sus muchas gestiones diplomáticas, López Mateos decidió apoyar al grupo de personalidades encabezadas por el general Clark, quienes llevaban

85 Adolfo López Mateos, “Discurso de Protesta como Presidente de la República. 1º. de diciembre de 1958”.



Ernesto P. Uruchurtu



Fig.2.5

J. Loaiza, 1963, *Presidente López Mateos, Campeón de la paz*. Encarte en el periódico *La Prensa*. Fecha desconocida.



Fig.2.6 (Izquierda)
El presidente ALM es retratado como autor de la nacionalización de la industria eléctrica y como adalid de la paz mundial.



Fig. 2.7

Estampilla de correo conmemorando la devolución del Chamizal en 1963 por parte de John F. Kennedy, quien saluda a ALM.

ya varios años empeñados en el intento de lograr la sede olímpica, por lo que aludiendo a “nuestra tradición histórica” y “amplio espíritu de hospitalidad” del pueblo mexicano, expidió un decreto en junio de 1963 en el que como Jefe del Poder Ejecutivo autorizó al Lic. Ernesto P. Uruchurtu Jefe del Departamento del Distrito Federal, en colaboración con la Secretaría de Educación Pública, a “gestionar que la ciudad de México sea la sede de los Juegos Olímpicos de 1968”.⁸⁶

En el decreto, el presidente López Mateos puso en consideración la trayectoria que había tenido México en los deportes internacionales, proponiendo conformar un Comité para la coordinación, organización y vigilancia de los Juegos, así como la elaboración de un plan general de trabajos preparatorios y de obras, notificando tener algunas instalaciones de-

86 López Mateos, Adolfo, “Decreto por el que se autoriza al Departamento del Distrito Federal para que con la cooperación de la Secretaría de Educación Pública gestione que la ciudad de México sea la sede de los Juegos Olímpicos de 1968”, 1.

portivas y reconociendo la necesidad de construir otras más para llevar a cabo un evento de esta naturaleza, además de proporcionar las condiciones más viables para el ingreso y la estancia de los deportistas y participantes para los eventos (jueces, funcionarios, etcétera), brindando todo el apoyo y respaldo necesario de departamentos, secretarías e instituciones para llevar a cabo la XIX olimpiada deportiva en México, soportado todo ello con la eventual integración del Comité Olímpico Organizador (COO), reconocido por el Comité Olímpico Internacional (COI).

Por su parte, el regente del Distrito Federal, cuya jurisdicción comprendía la llamada coloquialmente ciudad de México (constituida entonces por las delegaciones Miguel Hidalgo, Cuauhtémoc, Venustiano Carranza y Benito Juárez)⁸⁷, había ya comunicado al nuevo Presidente del Comité Olímpico Internacional desde diciembre de 1962 “la aspiración de sus habitantes de que la misma sea sede de los XIX Juegos olímpicos que habrán de efectuarse en 1968”⁸⁸ y siguiendo el mandato decretado por el Presidente de la República, nombró por medio de una orden ejecutiva del 4 de julio de 1963 el Comité Olímpico de Invitación, “a fin de que proporcione al Comité Olímpico Internacional todas las informaciones y elementos de juicio que le sean útiles para decidir sobre la sede de los Juegos mencionados y que apoye la candidatura de la propia Ciudad de la manera más amplia posible.”⁸⁹

El Comité de Invitación, que tendría “todas las facultades para representar a las autoridades de la ciudad de México ante el COI”, quedó conformado por diez personas de larga experiencia en las cuestiones olímpicas, encabezadas por el propio general Clark, quien además era el presidente del COM, y del Ingeniero Marte R. Gómez. De entrada, el Comité que buscaría la sede para México basaría su petición en el planteamiento de cinco argumentos que, en resumen, expresan la suficiente preparación del país en cuanto a recursos técnicos, organización deportiva, instalaciones y apoyo de instituciones privadas y públicas, además de asegurar que la altitud de la capital no afecta a los atletas. El tercer argumento recuerda sutilmente al COI que Latinoamérica ha sido excluida porque nunca ha sido sede de los Juegos Olímpicos. En cuanto al cuarto, se establece que nuestro país es pacífico y “de fraternidad universal”, valores impulsados por la presidencia de López Mateos, y, por último, con humildad “México pide ayuda para fortalecer los ideales olímpicos en niños y jóvenes” a través de la realización de los Juegos Olímpicos de 1968.⁹⁰

87 Diane E. Davis, *El Leviatán urbano. La ciudad de México en el siglo XX*, 13.

88 “Carta del Lic. Ernesto P. Uruchurtu, Jefe del Departamento del Distrito Federal al señor Avery Brundage, Presidente del Comité Olímpico Internacional fechada el 7 de diciembre de 1962”.

89 “Carta del Lic. Ernesto P. Uruchurtu, Jefe del Departamento del Distrito Federal al señor Ing. José de Jesús Clark, Presidente del Comité Olímpico Mexicano, fechada el 4 de julio de 1963”.

90 “Palabras del Comité Olímpico Mexicano,” México solicita, 13.



Fig. 2.8
General José de Jesús Clark Flores.
Retrato a tinta de S. Pruneda, 1968.

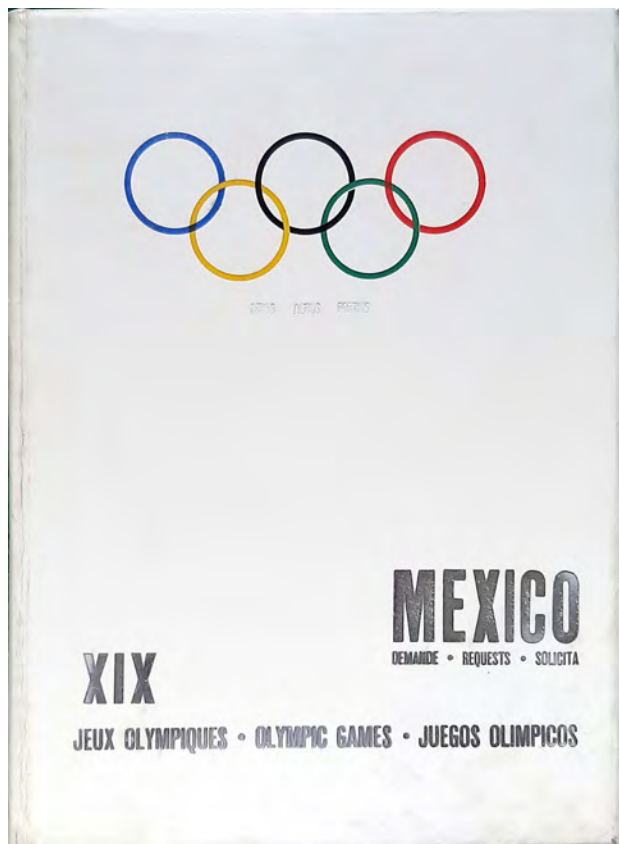


Fig. 2.9
Portada del *Libro blanco*, publicación del COM
para solicitar la sede olímpica ante el COI.

Finalmente, todo estaba listo para presentar de manera oficial la candidatura de México para albergar los XIX Juegos Olímpicos, reto que a diferencia de otras ciudades postulantes se desarrollaba, como vemos, dentro de un marco de verdadera estrategia de políticas de gobierno tanto públicas como diplomáticas y no simplemente de las deportivas.⁹¹

El olvidado general Clark y la solicitud para la sede en el *Libro blanco*

El liderazgo en el ámbito mexicano que por más de 20 años había ejercido el general José de Jesús Clark Flores (Fig. 2.8) y su protagonismo en los distintos intentos de conseguir la sede olímpica para nuestro país, nos obligan a detenernos un momento en este importante personaje a quien el entonces presidente de la república Miguel Alemán nombró en 1948 como director de la Confederación Deportiva Mexicana y en 1952 como presidente del Comité Olímpico Mexicano, lo cual implicaba dirigir además a la Organización Deportiva Panamericana y las delegaciones mexicanas de los Juegos

91 Lamartine Pereira Dacosta, "In search of the Olympic Games' future significances", 171.

Centroamericanos y del Caribe, así como de los Juegos Panamericanos y Olímpicos.⁹² Las estupendas gestiones que realizó el duranguense a la cabeza de esos organismos, le llevaron a ser electo vicepresidente de la Comisión Ejecutiva, así como miembro de la Comisión de Finanzas del Comité Olímpico Internacional (COI), además de presidente del Comité de Coordinación y supervisión de relaciones entre el COI y los Comités Olímpicos Nacionales.⁹³

Seguramente la vasta experiencia del general Clark en lo relativo a dirigir organismos deportivos le infundió ánimos al presidente López Mateos para conseguir la sede ya en las postrimerías de su mandato. Y fue visionario, pues el general fue pieza importantísima en términos de las conexiones con organismos deportivos de todas partes del mundo, a lo que hay que sumar las excelentes relaciones diplomáticas de nuestro país en lo político y, en particular, en el mundo del deporte internacional, pero sobre todo, la experiencia de las peticiones previas rechazadas, las cuales habían sido esfuerzos iniciales exploratorios, que familiarizaron a los líderes deportivos con el proceso y los prepararon para la ‘puja definitiva’ de 1962.⁹⁴

Esas experiencias incluían en particular el análisis y diagnóstico que Clark había hecho sobre la organización de las olimpiadas de Helsinki en 1952 en las que por supuesto estuvo presente y que incluyó en una memoria sobre la participación mexicana. De acuerdo con Ariel Rodríguez Kuri, lo notable de ese reporte es que además de dar cuenta sobre los resultados deportivos, el general Clark tomó nota de “las formas y mecanismos de organización de unos juegos olímpicos” y encontró las señales para emprender el camino de una solicitud de la sede que concluyera en un resultado exitoso.⁹⁵

Ya desde su toma de posesión como presidente del Comité Olímpico Mexicano, que se llevó a cabo en los primeros días de noviembre de 1955 teniendo como invitado especial del acto a Sigfried Edstrom, entonces presidente del COI, el general había prometido que iba a luchar con todas sus fuerzas para que México fuera sede olímpica.⁹⁶ Bajo ese espíritu es que, a partir de su nombramiento, ahora como presidente del Comité Olímpico de Invitación, el general Clark impulsó una nueva presentación oficial de la candidatura del Distrito Federal para desarrollar los decimonovenos Juegos Olímpicos, cubriendo los requisitos que pide el COI, los cuales pueden ser agrupados en tres fases.

92 Francisco Ponce, “Las estrellas del general Clark”.

93 Avelina Merino, “Clark Flores, el gigante del olimpismo mexicano”.

94 Kevin B. Witherspoon, *Before the Eyes of the World. Mexico and the 1968 Olympic Games*, 23.

95 Ariel Rodríguez Kuri, “Hacia México 68. Pedro Ramírez Vázquez y el proyecto olímpico,” 56.

96 Confederación Deportiva Mexicana A.C., “Segunda década 44/53,” 78.

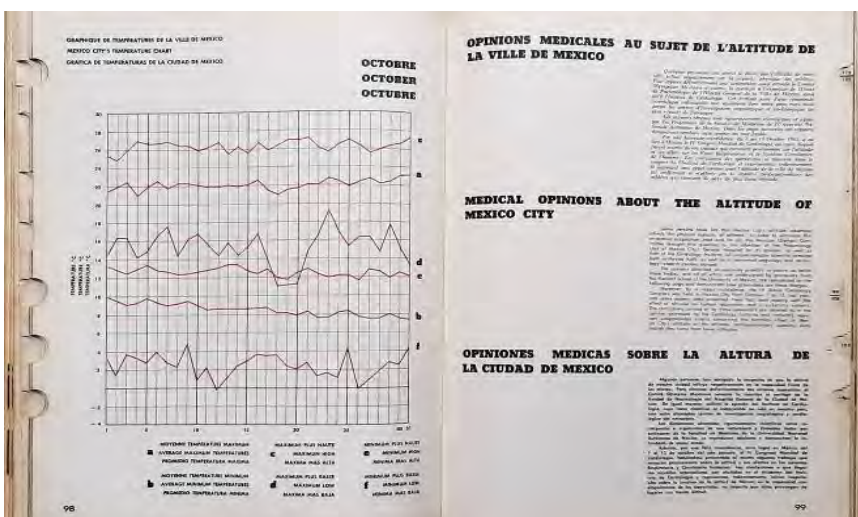
En la primera, las ciudades interesadas tienen que mostrar las estrategias que van a seguir, así como los apoyos públicos y privados que recibirán; en la segunda, el gobierno demuestra los mecanismos legales y financieros con que cuenta, y en la tercera, se presenta un proyecto de cómo la ciudad pretende llevar a cabo los juegos. Por último, el COI verifica y evalúa la información y lleva a cabo una votación secreta entre sus miembros para elegir al ganador.

A tal efecto, en diciembre de 1962 habían presentado su candidatura para dar sede a las XIX Olimpiadas las ciudades de México, Buenos Aires, Lyon y Detroit, la cual ya la había solicitado desde 1959, sin éxito, para llevarla a cabo en 1964, pero la distinción le fue otorgada a México. Todas estas ciudades participantes tuvieron que resolver el cuestionario solicitado por el COI y presentar diversas informaciones oficiales detalladas; en el caso de la de México, por orden del presidente López Mateos, el Comité Olímpico Mexicano compiló toda la documentación en un libro de 206 páginas, publicado en tres idiomas, titulado simplemente *México solicita* (Fig. 2.9), cuya estructura editorial y de diseño, como he señalado, está fuertemente inspirada en los álbumes que la ciudad de Melbourne había presentado en 1948 para solicitar la sede olímpica de 1956.

La importante publicación está encuadrada a la rústica cosida, empastado duro con material de recubrimiento satinado y de grano fino color blanco. En la portada se destacan los aros olímpicos y el rotulado con tipografía del tipo *News Gothic Bold Extra Condensed*, la cual se ha resaltado por medio de relieve gofrado y metalizado a través del proceso nombrado como *hot stamping*. Este volumen, mejor conocido como *Libro blanco*, “fue diseñado y editado bajo la dirección técnica y artística del Arquitecto Lorenzo Carrasco, Director del Consejo de Preparación para la Candidatura de México a los XIX Juegos Olímpicos”.⁹⁷ Contó con la subdirección de Miguel de Mendizábal y fue redactado por Agustín Millán, además de haberse impreso en la Litográfica Machado. En su índice los diferentes rubros del contenido se agruparon de la siguiente manera:

- Documentos oficiales
- Respuestas al cuestionario del Comité Olímpico Internacional
- Gráficas de organización
- Catálogo de instalaciones deportivas
- A propósito de las villas olímpicas
- Estudios meteorológicos

97 Consejo de Preparación para la Candidatura de México a los XIX Juegos Olímpicos, *México solicita-XIX Juegos Olímpicos, Documentos Oficiales*, 204. El Consejo dependía estructuralmente de la Confederación Deportiva Mexicana, la cual a su vez lo hacía del Comité Olímpico Mexicano a cargo del general Clark Flores.



Figs. 2.10 a
Algunas páginas interiores del *Libro blanco*.

- Opiniones médicas sobre la altura de la ciudad de México
- Valiosas opiniones sobre la ciudad de México
- Eventos internacionales
- Vialidad internacional
- Lo que la ciudad de México ofrece al visitante
- México, una ciudad moderna fiel a su tradición

En cuanto a su primer capítulo, en el libro se da cuenta, por medio de reproducciones facsimilares, de distintos documentos en los que se sustentaba la solicitud, a saber:

Decreto en el Diario Oficial de la Federación correspondiente al 29 de junio de 1963, por el que se autoriza al Departamento del Distrito Federal para que, con la cooperación de la Secretaría de Educación Pública, gestione que la ciudad de México sea la sede de los Juegos Olímpicos de 1968.

Oficio en el que el presidente Adolfo López Mateos en 1962 solicita la candidatura para la sede de los Juegos Olímpicos de 1968 para la capital de la República, poniendo en consideración la trayectoria que ha tenido México en los deportes internacionales, proponiendo conformar un Comité Organizador para la coordinación, organización y vigilancia de los Juegos y la construcción de un plan general de trabajos preparatorios y de obras, notificando tener algunas instalaciones deportivas y reconociendo la necesidad de construir otras más para llevar a cabo un evento de esta naturaleza, además de proporcionar las condiciones más viables para el ingreso y la estancia de los deportistas y participantes para los eventos (jueces, funcionarios, etcétera), como todo el apoyo y respaldo necesario de departamentos, secretarías e instituciones para llevar a cabo la XIX olimpiada deportiva en México soportado por la integración del Comité Olímpico Mexicano reconocida por el COI.

Solicitud formal publicada en junio de 1963 en el Diario Oficial de la Federación en donde el Presidente de la República ratifica la autorización dada por el Regente de la Ciudad solicitando los Juegos Olímpicos de 1968, creando el Comité Organizador de los mismos en donde involucra la cooperación y apoyo de Secretarías de Estado para facilitar a deportistas, equipos, directivos y participantes su ingreso y estancia en el país, así como asegurar contar con instalaciones deportivas adecuadas y la construcción de lo que fuera necesario.

A continuación, el Comité Olímpico Mexicano solicita al COI otorgar la sede a México asegurando el cumplimiento del compromiso a adquirir, “buscando trascender sobre los ideales del Barón de Coubertin”, y da cuenta del interés y entusiasmo de la juventud mexicana ante el deporte, la importancia de la educación física en la cultura mexicana y el crecimiento del país en general, planteando cinco argumentos por los que solicitaba la sede, que, resumidos, son los siguientes:



Figs. 2.10 b
Algunas páginas interiores del *Libro blanco*.

Primero: Por estar México preparado para la realización de los Juegos en cuanto a recursos técnicos, organización deportiva, múltiples y modernas instalaciones, así como el apoyo del pueblo y de instituciones privadas y públicas.

Segundo: Porque la altitud de México no afecta a los atletas, y se presentan datos que prueban dictámenes de expertos.

Tercero: Porque México sería la primera ciudad de Latinoamérica en donde se realizarían los Juegos asegurando paz, libertad y respeto en todos sentidos.

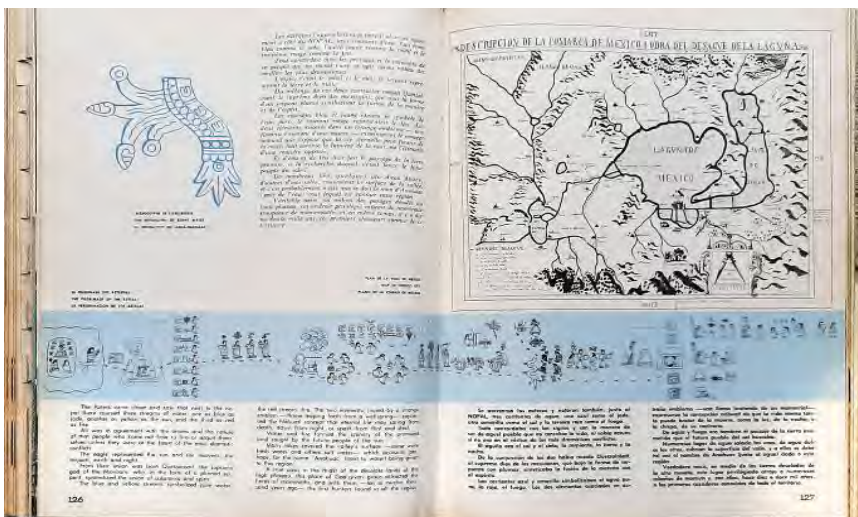
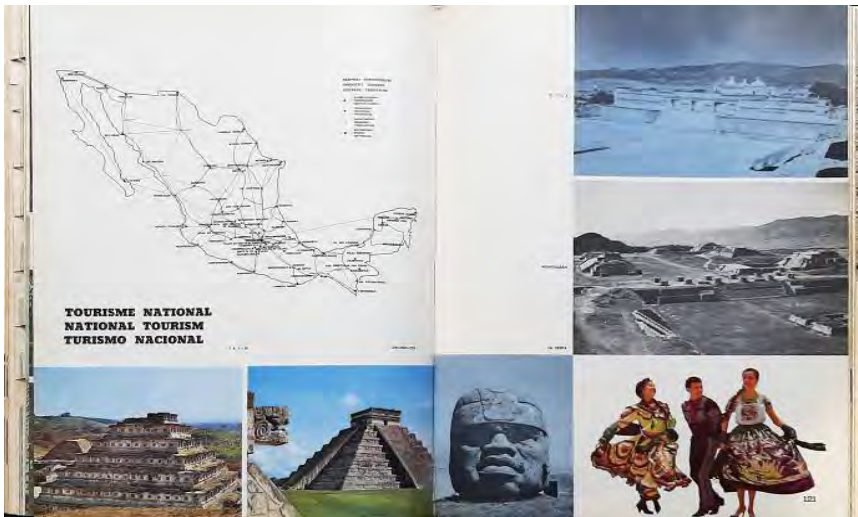
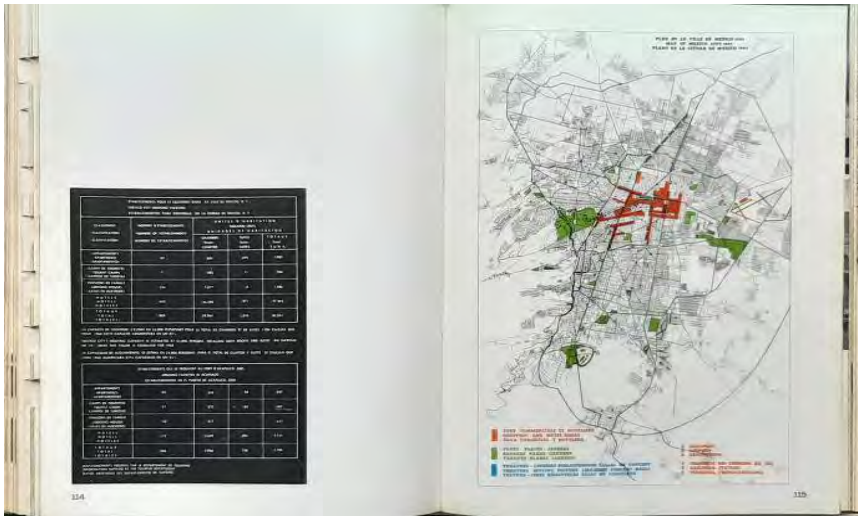
Cuarto: Por ser México un país de paz y fraternidad universal.

Quinto: Porque México pide ayuda para fortalecer los ideales olímpicos en niños y jóvenes a través de realizar los Juegos Olímpicos 1968.

Además de la documentación oficial requerida para solicitar la sede y las respuestas al extenso cuestionario planteado por el COI, en el *Libro blanco* se consignan diversos contenidos apoyados con material gráfico y documental, informes detallados y estudios científicos convincentes apegados a las normas olímpicas solicitadas, además de una extensa reseña histórica, cultural y artística de nuestro país (Figs. 2.10 a, b, c y d). Haciendo un análisis de la situación y a toro pasado de los sucesos del evento, puedo afirmar que este libro contenía promesas que no se tenía la certeza de poder cumplir, pero además de intentar convencer al COI de que México era la mejor opción para llevar a cabo los Juegos Olímpicos de 1968, a través de los argumentos oficiosos que avalaban lo expuesto de manera meticulosa y fundamentada, también se expresaba la confianza en lo que ya estaba hecho en términos de instalaciones deportivas y eventos realizados con anterioridad.

Por último, es importante apuntar que en este libro de solicitud se nota el deseo de realizar no solamente una semblanza histórica, cultural y social que proyecta una urbe moderna, pues también se recurre a elementos muy tradicionalistas, como los temas prehispánicos, tal como se menciona al final del volumen “fiel a sus primigenias esencias”, y es que en realidad no se contaba aún con una visión global, internacional ni cosmopolita.

Desde el punto de vista gráfico, los textos se hicieron acompañar de reproducciones facsimilares de documentos, varias tablas y gráficas estadísticas, mapas, planos, croquis, dibujos y sobre todo muchas fotografías acreditadas a Walter Reuter, Van Rouge, S.A. y Héctor Mejía. En el libro, las fotografías se imprimieron tanto en color, como en medio tono (blanco y negro), además de que algunas aparecen con efecto de virado a través de duotono. Esta publicación de solicitud para la sede impresa en los Talleres de Litográfica Machado, S.A., bajo la dirección y supervisión del Comité Olímpico Mexicano tuvo un



Figs. 2.10 c
 Algunas páginas interiores del Libro blanco.

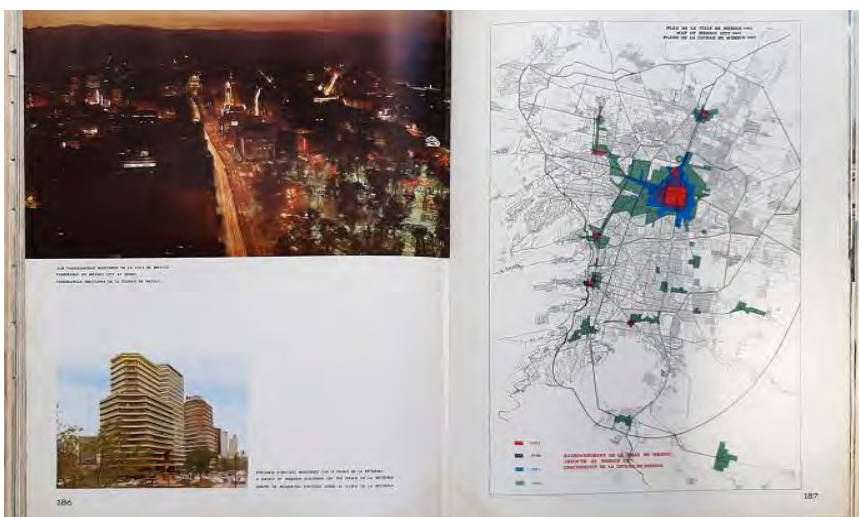
tiraje en su primera edición de 3,000 ejemplares numerados y presentado en un formato vertical con pasta dura que muestra en la parte superior de la portada los aros olímpicos a color y debajo de éstos el conocido lema olímpico *Citius Altius Fortius*, mientras que en la parte izquierda el número romano XIX que se utiliza como ordinal para referirse a la edición de los Juegos olímpicos cuya sede se solicita, mientras que en la parte inferior y centrado el nombre correcto del evento solicitado en los tres idiomas oficiales del COI (francés, inglés y español).

Sobre estos elementos y en la parte derecha se ha colocado la palabra *Mexico* (sic) una vez más sin tilde, pero lo que debemos hacer notar es que a pesar de que los estatutos del Comité Olímpico Internacional en aquel entonces señalaban que la asignación de sedes para realizar los juegos Olímpicos se otorga siempre a ciudades, en nuestro caso desde los primeros intentos se utilizó siempre el nombre del país, lo cual era incorrecto de acuerdo con la Carta Olímpica vigente en esos tiempos. En realidad, la entidad que estaba solicitando la sede era el Distrito Federal, pues se denominaba ciudad de México solamente a cuatro delegaciones, tal como se le conocía al territorio de la capital del país hasta el 5 de febrero de 2017, cuando constitucionalmente cambió su nombre a Ciudad de México.

Al abrir el libro se encuentra un folio de cortesía y en la siguiente página izquierda el Escudo de Armas de la capital del país a línea en blanco y negro a un 40% del tamaño de la página. A la derecha está la misma formación que en la portada y las siguientes dos páginas una fotografía panorámica que forma un rompecabezas de dos piezas de una vista nocturna de la Plaza de Armas del Distrito Federal, conocida mayormente como Zócalo. En la siguiente página derecha en los tres idiomas oficiales, hay una frase que refuerza la petición a consideración del COI, mientras que a la derecha encontramos el título de la sección denominada *Documentos Oficiales*.

A la vuelta, encontramos fotografías, nombres y cargos del Presidente de la República y los representantes involucrados sobre la petición del lado izquierdo, mientras que del derecho está la reproducción facsimilar del Diario Oficial de la Federación correspondiente al 29 de junio de 1963, (Tomo CCLVIII, No. 51), que contiene el decreto presidencial con que se autoriza al Departamento del Distrito Federal para que “con la cooperación de la Secretaría de Educación Pública, gestione que la ciudad de México sea la sede de los Juegos Olímpicos de 1968”, de acuerdo a los siguientes Considerandos:

I.- Que México ha venido participando con sus contingentes deportivos en la realización desde 1824 y en otras competencias deportivas internacionales.



Figs. 2.10 d
 Algunas páginas interiores del Libro blanco.

II.- Que el Comité Olímpico Mexicano reconocido por el Comité Internacional Olímpico, [...] con fecha 7 de diciembre de 1962 se dirigió al Presidente del Comité Olímpico Internacional, con residencia en Lausanna Suiza, solicitando el registro oficial de la candidatura de la ciudad de México como sede de los Olímpicos mencionados.

III.- Que aun cuando ya se cuenta con campos deportivos apropiados para servir de escenario a torneos olímpicos, es conveniente prever la necesidad de realizar ampliaciones y adaptaciones o nuevas construcciones e instalaciones, [...] a efecto de lograr el mejor desarrollo de una justa deportiva internacional de tal significación.

IV.- Que existe una feliz coincidencia entre las normas que en materia deportiva sustenta el Comité Internacional Olímpico, tanto con nuestras leyes y nuestra tradición histórica, cuanto con las características del amplio espíritu de hospitalidad del pueblo mexicano, [...]

Con estos referentes, el Presidente de la República realizó entonces el siguiente Decreto:

Artículo 1º.- Se ratifica la autorización dada al C. Jefe del Departamento de Distrito Federal por virtud de la cual solicito del Comité Internacional Olímpico, con la cooperación y apoyo del Comité Olímpico Mexicano que la ciudad de México sea la sede para la celebración de los Juegos Olímpicos de 1968, [...].

Artículo 2º.- En caso de que sea obtenida la sede de los Juegos Olímpicos mencionados [...] se creará un Comité Organizador de los XIX Juegos Olímpicos integrados por los representantes de las Secretarías de Educación Pública y de Gobernación, del Departamento del Distrito Federal y del Comité Olímpico Mexicano.



COMITÉ OLIMPIQUE MEXICAIN
JOSE DE J. CLARK FLORES
MARTE R. GOMEZ
VICTOR LUQUE SALANUEVA,
C.P.T.

MEXICAN OLYMPIC
JOSE DE J. CLARK
MARTE R. GOMEZ
VICTOR LUQUE
C.P.A.

CONFÉDÉRATION SPORTIVE MEXICAINE
ARMANDO MORAILA ALMEIDA

MEXICAN SPORTS C
ARMANDO MO

Ce recueil a été préparé et édité
sous la direction technique y artis-
tique de l'architecte
LORENZO CARRASCO

This book was d
under the techn
rection of
LORENZO

Directeur du
CONSEIL DE PRÉPARATION DE
LA CANDIDATURE DU MEXIQUE
COMME SIÈGE DES XIX JEUX
OLIMPIQUES

Direct
PREPARATORY C
ICO'S CANDIDA
OF THE XIX O

SOUS-DIRECTEUR:
MIGUEL DE MENDIZABAL
REDACTION DES TEXTES
AGUSTIN MILLAN R.

ASST DIRECTOR:
MIGUEL DE M
EDITING OF TEXTS
AGUSTIN MI

MEXICO, VILLE MODERNE FIDÈLE À SA TRADITION
Auteur: ANTONIO RODRIGUEZ

MEXICO, A MODERN C
Author: ANTO

INVESTIGATIONS SPÉCIALISÉES:
Jose Ignacio Valera
Emilio González Torres
Federico Martínez de Hoyos
Dr. Eduardo Hoy
Dr. Raúl Cisneros
Dr. Luis Múndez
Dr. Salvador Aravena
Armando Jiménez Torres
Orlando Fombré Cache
Miguel Román Barrios
Félix Medina

SPECIAL RESEARCH:
Jose Ignacio Valera
Emilio González Torres
Federico Martínez de Hoyos
Dr. Eduardo Hoy
Dr. Raúl Cisneros
Dr. Luis Múndez
Dr. Salvador Aravena
Armando Jiménez Torres
Orlando Fombré Cache
Miguel Román Barrios
Félix Medina

TRADUCTION:
Association de Personnel Technique pour Conférences
Internationales.
Brigitte Alexander (Franca)
Claire Gagnard (Franca)
Mary Cooper de Lobos (Anglais)

TRANSLATION:
Association of Technical
Conferences
Brigitte Alexander (Franca)
Claire Gagnard (Franca)
Mary Cooper de Lobos

PHOTOGRAPHIE:
Walter Bauer
Van Broupe, S. A.
Héctor Mejía.

PHOTOGRAPHY:
Walter Bauer
Van Broupe, S. A.
Héctor Mejía.

IMPRIMÉ ET RELIÉ PAR:
LITOGRAFICA MACHADO, S. A.

PRINTING:
LITOGRAFICA MACHADO



COMMITTEE
RK FLORES
EZ
SALANUEVA,

CONFEDERATION
RAILA ALMEIDA

Designed and edited
ical and artistic di-
the architect
CARRASCO
ar of the
COUNCIL ON MEX-
CY FOR THE SITE
OLYMPIC GAMES

MENDIZABAL
r.
LAN R.

TY FAITHFUL TO ITS SPIRIT
ONIO RODRIGUEZ

Keyes

ar

is

Personal for International

ish)

) -

is (English)

O. S. A.

COMITE OLIMPICO MEXICANO
Ing. JOSE DE J. CLARK FLORES
Ing. MARTE R. GOMEZ
VICTOR LUQUE SALANUEVA,
C.P.T.

CONFEDERACION DEPORTIVA MEXICANA
Ing. ARMANDO MORAJILA ALMEIDA

Este libro fue diseñado y editado
bajo la dirección técnica y artística
del Arquitecto
LORENZO CARRASCO
Director del

CONSEJO DE PREPARACION PARA
LA CANDIDATURA DE MEXICO A
LOS XIX JUEGOS OLIMPICOS

SUBDIRECTOR:
Ing. MIGUEL DE MENDIZABAL
REDACCION:
Sr. AGUSTIN MILLAN R.

MEXICO, UNA CIUDAD FIEL A SU ESENCIA
Autor: Sr. ANTONIO RODRIGUEZ

INVESTIGACIONES ESPECIALIZADAS

Ing. Juan Ignacio Velasco
Ing. Emilio González Torres
Ing. Roberto Martínez de Hoz
Dr. Eduardo May
Dr. Emil Cioran
Dr. Luis Mander
Dr. Salvador Aarón
Ing. Armando Jiménez Fajón
Am. Gerardo Pazmi Cacho
Am. Miguel Esquivel Boutrou
Sr. Félix Medina

TRADUCCION:

Asociación de Personal Técnico para Conferencias
Internacionales.
Christa Aleksander (Francia)
Claire Guignard (Francia)
Mary Cooper de Landon (Inglaterra)

FOTOGRAFIA:

Walter Evans
Vic. George S. A.
Máster Melio.

IMPRESION:
LITOGRAFICA MACHADO S. A.

Página de créditos del "Libro Blanco"

Artículo 3º.- El Comité Organizador formulará un plan general de trabajos preparatorios y de obras por realizar, que someterá a la aprobación del Ejecutivo Federal por conducto de la Secretaría de la Presidencia.

Artículo 4º.- La Secretaría de Gobernación dentro de sus atribuciones legales, proveerá lo necesario para el ingreso y estancia en el país de los contingentes deportivos, funcionarios, jueces y demás participantes en los juegos.

Artículo 5º.- El Comité Organizador de los XIX Juegos Olímpicos podrá solicitar de las Secretarías y Departamentos de Estado, organismos descentralizados y demás instituciones oficiales, cualquier cooperación para el mayor éxito de dicho evento. Las páginas subsecuentes muestran retratos de las autoridades y las cartas que avalan el respaldo y apoyo sobre la petición, mismas que anteceden a las respuestas hechas por el Comité mexicano al cuestionario del COI, así como a las Consideraciones Finales, en las que se garantiza tener la capacidad suficiente para llevar a cabo los Juegos Olímpicos en 1968.

El decreto está firmado tanto por el Licenciado Adolfo López Mateos como por el secretario de Educación Pública, Jaime Torres Bodet, el subsecretario de Crédito encargado del Despacho del secretario de Hacienda y Crédito Público, Jesús Rodríguez y Rodríguez, el secretario de la Presidencia, Donato Miranda Fonseca, así como el jefe del Departamento del Distrito Federal, Ernesto P. Uruchurtu.

Luego viene tanto el organigrama del existente Comité Olímpico Mexicano, así como del eventual Comité Olímpico Organizador, que se formaría en caso de obtenerse la sede. Se pasa a la descripción, tanto de las instalaciones deportivas con las que ya contaba la ciudad solici-

tante, así como a las proyectadas a través de un mapa a color que muestra su localización, las principales avenidas y vías de comunicación. El volumen continúa con un detallado *Catálogo de las Instalaciones Deportivas para Prácticas y Competencias Olímpicas* que recurre a imágenes fotográficas, tablas, planos, croquis, mapas y gráficas estadísticas, para informar sobre aquellas.

De este modo, tenemos un plano general aéreo del Estadio con su pista de atletismo, además de la alberca olímpica, ambos de la Ciudad Universitaria. También se presenta a la Ciudad Deportiva ubicada en la Magdalena Mixhuca, el Estadio de la Ciudad de los Deportes, el Estadio Azteca, el Centro Deportivo Chapultepec, el Auditorio Nacional, la Arena México, el Polígono de Tiro, la Pista de Remo en Xochimilco y varios otros lugares públicos y privados con instalaciones deportivas, aludiendo a la supuesta capacidad que tenían como respaldo deportivo para solicitar la sede de los Juegos Olímpicos.

Lo anterior está acompañado con un apartado de *Estudios Meteorológicos* que describe, apoyado con gráficas, las condiciones climatológicas (temperatura, lluvia y humedad) de la ciudad solicitante en la época del año en que se estaba proponiendo realizar el evento. Seguramente con la intención de atenuar la mala fama que tenía la ciudad en relación al supuesto peligro que representaba la altura a la que se encuentra, se incorporó información con opiniones médicas y consideraciones deportivas respaldando la salud, el bienestar y la seguridad, tanto de los atletas como de los visitantes, después una serie de testimonios de personalidades deportivas tales como el mismo presidente del COI, Avery Brundage, que apoyan e interceden para que se otorgue la sede a la capital mexicana.

Más adelante se presenta una lista de los eventos científicos, técnicos, económico-sociales, culturales y deportivos internacionales más importantes que habían sido llevados a cabo en la ciudad y, luego de un mapa a color que ilustra las rutas aéreas internacionales que llegaban a la capital del país, se dispuso de explicaciones de lo que la Ciudad ofrecía a los visitantes, mismas que se hicieron acompañar de sendas fotografías de hoteles y sitios turísticos de interés, así como tablas comparativas, mapas con obras de ampliación urbana, listados de eventos culturales y museos.

Después hallamos una sección en la que se postula a la ciudad de México como una urbe moderna, pero producto de sus raíces, principios, antecedentes, esencia y trayectoria histórica con una gran cantidad de fotografías, grabados, esquemas y explicaciones que muestran el camino recorrido hacia dicha modernidad, cerrando en sus últimas páginas con una elegante viñeta a línea en blanco y negro de un águila de alas abiertas devorando una serpiente, que no es el águila que conocemos como parte del Escudo Nacional Mexicano, pero me parece que tiene mucha fuerza visual.

La Ciudad de México será la última en exponer

MEXICO Y LYON ESTARAN EN LA FINAL DE LA VOTACION POR LA SEDE OLIMPICA DE 1968

(Con información de nuestras agencias noticiosas Franco-Press, United Press International y Prensa Asociada).

BADEN BADEN, Alemania Federal, 17 de octubre. — Mañana será el día, el tan esperado día, sobre todo por cuatro ciudades, en que se decidirá la sede de los XIX Juegos Olímpicos que deberán celebrarse en 1968, acto que estará a cargo de los miembros del Comité Olímpico Internacional, que desde el pasado lunes y hasta el próximo domingo, están celebrando su congreso.

Dichas ciudades, que mañana presentarán ante los miembros del COI su última exposición, son, Buenos Aires, Argentina; Detroit, EE.UU.; Lyon, Francia y México.

Presentarán por última vez sus exposiciones de candidatura, por orden alfabético, entrando Buenos Aires en primer término, a las 10 horas, para seguir Detroit a las 10:45 horas.

Luego los miembros del COI se tomarán un descanso para comer reuniéndose la junta a las 13:30 horas, exponiendo entonces Lyon y finalizar así con México, que lo hará a las 16:15 horas.

Cada una de las cuatro ciudades tendrá un lapso de 45 minutos para demostrar el por qué solicita la sede de los Juegos Olímpicos de 1968.

Mañana por la tarde o por la noche y no el sábado como se había dicho en un principio, se dará a conocer la ciudad sede olímpica.

Esta decisión fue adoptada du-

rutinariamente, ni se había estudiado el procedimiento que se utilizará para la votación.

No obstante, Mayer señaló que los nuevos miembros del COI que fueron designados en la reunión de hoy, tienen derecho al voto, siempre y cuando se puedan presentar en Baden Baden.

Por el momento, solo el Delegado de Nigeria, Sir A. Ademola ha llegado a esta célebre estación terminal y se espera que mañana llegue el Príncipe heredero Constantino de Grecia.

Por otra parte, la presencia de March Hodier, de Suiza, no ha sido confirmada y se supone que no llegará hasta el sábado por la mañana.

Por el momento, todo hace pensar que 57 delegados participarán en la votación y 58 el estado de salud del general búlgaro Vladimir Stoichev, que resultó herido esta mañana en un accidente de circulación con el también miembro del COI, el ingeniero mexicano Marte R. Gómez, le permite abandonar su habitación.

Otto Mayer dijo también que se permitiría la presencia de periodistas a cada una de las sesiones en las que las diferentes ciudades expondrán sus casos.

Después, el Comité Olímpico Internacional se reunirá con los funcionarios de las Federaciones Internacionales para discutir los problemas técnicos.

Luego el COI entrará en sesión y realizará la votación, la cual será secreta.

“Roba Cámara” En Baden Baden La Exposición Deportiva De México

Por LUCIEN DANIAU
Especialista de la Prensa

BADEN BADEN, Alemania Federal, 17 de octubre. (FP).—La última fase de la campaña para la elección de la sede de los Juegos Olímpicos de 1968, se desarrollará entre Lyon, Francia y el “Sol Azteca”.

Esta es la impresión que se desprende en vísperas de la votación final, mientras que las cuatro ciudades postulantes, Buenos Aires, Detroit, Lyon y México, abrieron el jueves por la mañana, en la “Kuchhaus” de Baden Baden, sendas exposiciones para poner de relieve sus méritos.

Buenos Aires se encuentra modestamente representada. Un plano de la capital argentina, fotografías de la ciudad y de las instalaciones existentes, planos de futuras construcciones y obras de artistas locales para variar el conjunto.

Detroit expone planos y fotografías, la maqueta de un estadio de atletismo completamente cu-

bierto y de un velódromo en medio de un lago, lo que no deja de ser novedoso.

Lyon muestra las realizaciones deportivas y urbanas que ya existen, comprendidas las maquetas de los alojamientos de la Villa Olímpica, lo que permitirá organizar grandes competencias internacionales a breve plazo. Numerosas fotografías en colores ponen de manifiesto especialmente las facilidades que existen para la práctica de deportes náuticos.

La exposición mexicana se encuentra dominada por una reproducción tamaño natural de la escultura del “Sol Azteca” (Piedra del Sol o Calendario Azteca).

Las fotos en colores muestran las construcciones deportivas y

ponen de relieve la belleza de las atracciones turísticas.

La mayoría de los observadores estima que la decisión final se encuentra entre Lyon y México, pero no cabe duda que el voto será muy difícil.

Esta mañana Willi Daume, presidente del Comité Olímpico de Alemania Federal, tuvo que intervenir para zanjar una diferencia entre las dos ciudades: el “Sol Azteca” dominaba a tal manera la entrada a los stands de la exposición, que ocultaba parcialmente el de la ciudad francesa, lo que provocó protestas de sus representantes.

Finalmente la reproducción fue desplazada a la entera satisfacción de todos y los trabajos diplomáticos pudieron seguir en calma.

LA AFICION, el Diario de los Deportistas

Fig. 2.11

Fragmento de la página 5 del diario *La Afición* del 18 de octubre de 1963.

Por debajo de ella están los créditos del Comité Olímpico Mexicano (COM), de la Confederación Deportiva Mexicana y del Consejo de Preparación para la Candidatura de México a los XIX Juegos Olímpicos, mismo que seguramente tuvo la encomienda de realizar este volumen, aunque no queda especificado quiénes lo componían. Por último, se otorgan los créditos a los investigadores, traductores, fotógrafos y responsables de la impresión, cerrando con el índice y la clásica hoja blanca de cortesía al final del documento.

Además del *Libro Blanco* y de la experiencia y capacidad de negociación de los solicitantes de la sede Olímpica, encabezados por el general Clark⁹⁸, la petición mexicana estuvo también apoyada por una exposición que, de acuerdo con la reportera Lucien Daniau, da cuenta de los montajes que realizaron las ciudades que presentaron candidatura justamente con la idea de hacer proselitismo hacia su causa entre los electores del COI (Fig. 2.11):

98 Ariel Rodríguez Kuri, “Ganar la sede. La política internacional de los Juegos Olímpicos de 1968.” El llamado ‘Comité de Invitación’, que tenía como misión el promover y presentar la candidatura de la ciudad de México, estaba formado por el general Clark Flores como presidente y Marte R. Gómez como vicepresidente, Alejan-

BADEN BADEN, Alemania Federal. 17 de octubre. (FP). –La última fase de la campaña para la elección de la sede de los Juegos Olímpicos de 1968, se desarrollará entre Lyon, Francia y el “Sol Azteca”. Esta es la impresión que se desprende en vísperas de la votación final, mientras que las cuatro ciudades postulantes, Buenos Aires, Detroit, Lyon y México, abrieron el jueves por la mañana, en la “Kurhaus” [complejo de spa, casino y centro de convenciones] de Baden Baden, sendas exposiciones para poner de relieve sus méritos. Buenos Aires se encuentra modestamente representada. Un plano de la capital argentina, fotografías de la ciudad y de las instalaciones existentes, planos de futuras construcciones existentes, planos de futuras construcciones y obras de artistas locales para variar el conjunto. Detroit expone Planos y fotografías, la maqueta de un estadio de atletismo completamente cubierto y de un velódromo en medio de un lago, lo que no deja de ser novedoso.

Lyon muestra las realizaciones deportivas y urbanas que ya existen, comprendidas en las maquetas de los alojamientos de la Villa Olímpica, lo que permitirá organizar grandes competencias internacionales a breve plazo. Numerosas fotografías en colores ponen de manifiesto especialmente las facilidades que existen para la práctica de deportes náuticos. La exposición mexicana se encuentra dominada por una reproducción tamaño natural de la escultura del “Sol Azteca” (Piedra del Sol o Calendario Azteca). Las fotos en colores muestran las construcciones deportivas y ponen de relieve la belleza de las atracciones turísticas. La mayoría de los observadores estima que la decisión final se encuentra entre Lyon y México, pero no cabe duda que el voto será muy difícil.⁹⁹

Como se puede ver, la ciudad de México volvió a enfrentar el reto de conseguir la sede del máximo evento deportivo mundial con sus viejas armas: el arte prehispánico y el turismo, y es que en ese entonces únicamente se contaba con el estadio de Ciudad Universitaria como equipamiento de clase mundial, aunque también con la ferviente disposición de los delegados mexicanos que hicieron gala de sus mejores estrategias de relaciones públicas, además de contar con una favorable posición neutral en el consabido “concierto de las naciones”.

La polémica obtención de la sede olímpica para la capital mexicana

Finalmente, en la reunión del COI celebrada en octubre de 1963 en Baden Baden, República Federal Alemana, la sede fue otorgada a la ciudad de México (Figs. 2.12 y 2.13), que triunfó en la primera ronda de votaciones al recibir 30 votos, por 14 de Detroit (Estados Unidos), 12 de Lyon (Francia) y 2 de Buenos Aires.¹⁰⁰ A decir de Kevin B. Witherspoon,

dro Carrillo, Josué Sáenz, Federico Mariscal, Manuel Guzmán Willis y Eduardo Hay, entre otros.

99 Lucien Daiau, “‘Roba Cámara’ en Baden Baden la Exposición Deportiva de México”.

100 Comité Olímpico Organizador de las XIX Olimpiadas. *Memoria Oficial*, Vol. 2.



Fig. 2.12

Fragmento de la página 5 del diario *La Afición* del 18 de octubre de 1963.



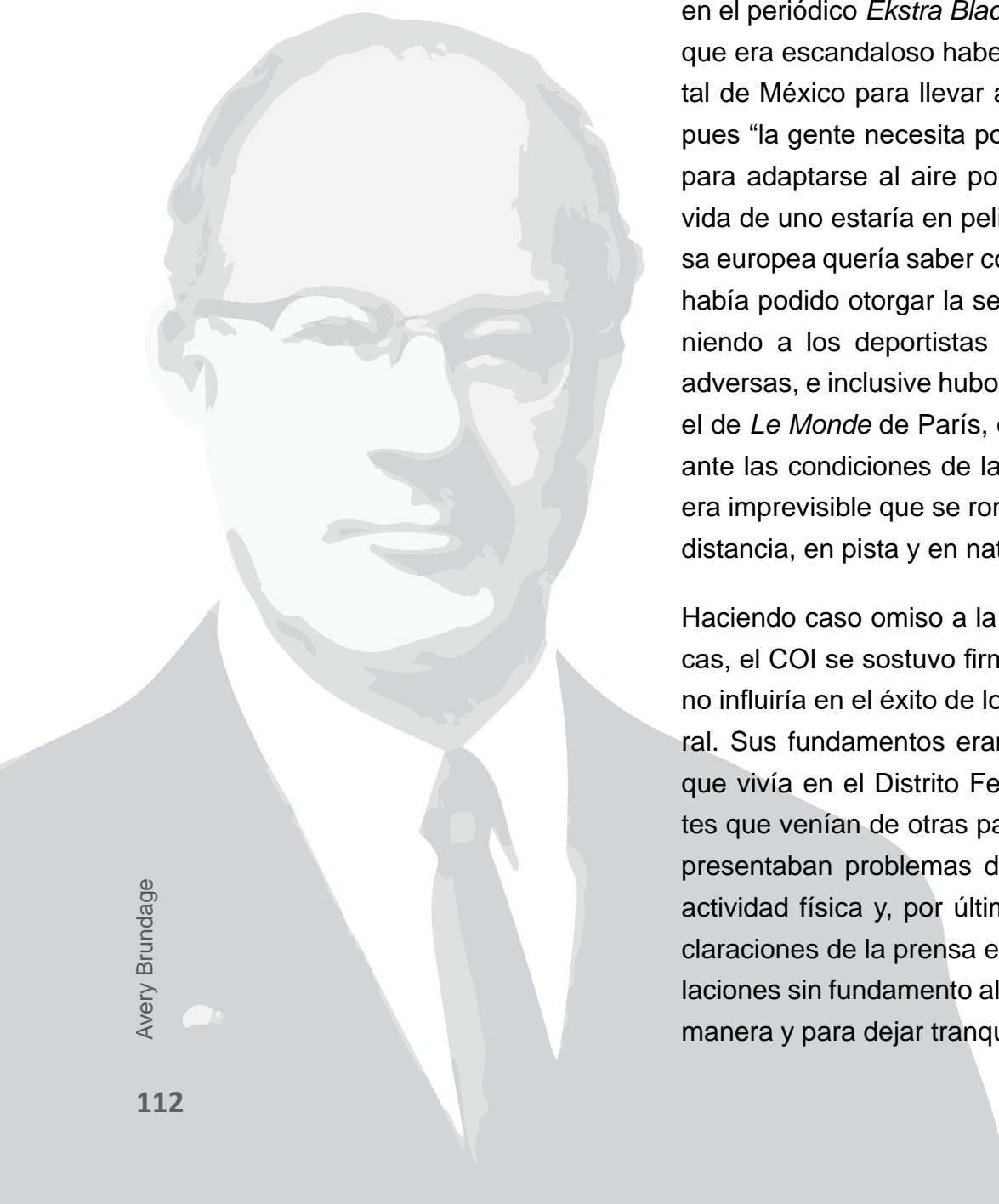
Fig. 2.13

Página principal del diario *El siglo de Torreón* del 19 de octubre de 1963.

“Este matrimonio de diplomacia y deporte, combinado con una magistral campaña y presentación, permitió a los mexicanos derrotar a rivales que alguna vez parecieron imbatibles”¹⁰¹, pero a pesar de la alegría que impregnaba a la delegación mexicana que, según Witherspoon, celebró la noticia bailando una conga en el recinto donde acababa de darse el resultado, no fueron pocos los sorprendidos con la victoria que habían obtenido.

Hay que recordar que, contrastando con la felicidad de los mexicanos, 38 países votaron en contra de que se otorgara la sede a la ciudad de México, pues por una parte argumentaban que un país subdesarrollado, casi tercermundista, no tendría la capacidad ni la infraestructura para llevar a cabo un evento de esta magnitud, pero México tenía cubiertas las estadísticas y los esquemas para rebatir este argumento. Por la otra, estaba el ominoso pretexto de la altura sobre el nivel del mar donde se ubica la capital del país.

101 Kevin B. Witherspoon, *Before the Eyes of the World*, 23.



La prensa internacional también se dedicó a criticar esta elección y a difamar a la capital mexicana con especulaciones terribles sobre los efectos de la altura en los atletas; incluso, el periodista Manfred Kinder, del diario *Berliner Ausgabe* de Hamburgo, expresó en una nota que se publicó el 11 de diciembre de 1964 que no se debería permitir llevar a cabo los Juegos Olímpicos en la ciudad de México, ya que los atletas iban a caer como moscas. Por otra parte, en octubre de 1965 se escribió en el periódico *Ekstra Bladet* de Copenhague que era escandaloso haber elegido a la capital de México para llevar a cabo los Juegos, pues “la gente necesita por lo menos un año para adaptarse al aire pobre en oxígeno, la vida de uno estaría en peligro”. Toda la prensa europea quería saber cómo era que el COI había podido otorgar la sede a México exponiendo a los deportistas a condiciones tan adversas, e inclusive hubo comentarios como el de *Le Monde* de París, que vaticinaba que ante las condiciones de la ciudad de México era imprevisible que se rompieran récords en distancia, en pista y en natación.

Haciendo caso omiso a la andanada de críticas, el COI se sostuvo firme en que la altitud no influiría en el éxito de los Juegos en general. Sus fundamentos eran que la población que vivía en el Distrito Federal y los visitantes que venían de otras partes del mundo no presentaban problemas de salud al realizar actividad física y, por último, en que las declaraciones de la prensa eran meras especulaciones sin fundamento alguno. De cualquier manera y para dejar tranquilos a los deportis-

tas, se llevaron a cabo en la ciudad de México por primera vez las competiciones deportivas internacionales, que consistían en una semana deportiva en la que venían atletas de diversas partes del mundo, competían y estaban monitoreados todo el tiempo con pruebas fisiológicas especiales, eliminando cualquier polémica sobre la altitud de la Ciudad y sus efectos, por lo que finalmente ninguna nación retiró a sus atletas de los Juegos.

Pero en cuanto arreciaron las quejas sobre la altura de la ciudad y se empezó a manejar que era un peligro para los atletas, las autoridades deportivas mexicanas primero recordaron a los discrepantes que los turistas extranjeros visitaban la ciudad por unos días o semanas sin que les pasara nada, y luego propusieron llevar a cabo pruebas deportivas, monitoreando las condiciones físicas y clínicas de atletas de todas partes del mundo para demostrar que no corrían riesgo alguno por practicar sus deportes a esta altura.

Esto derivó en que se realizaran por tres años consecutivos las llamadas “semanas deportivas” en donde todo un equipo de médicos y científicos calificados demostraron que la altitud no era un factor determinante en el rendimiento de los atletas y mucho menos ponía en riesgo su integridad, con lo cual se fueron apagando las inconformidades de los quejosos en ese rubro, porque también se tuvo que lidiar con reclamos sobre las fechas de realización de los juegos, así como del temor a que las instalaciones olímpicas no estuvieran construidas a tiempo.

La queja sobre el calendario vino principalmente de organizaciones de los Estados Unidos, que al enterarse de que el Comité Organizador había programado la realización de los juegos del 12 al 27 de octubre argumentaban que ya fuera en abril, septiembre o noviembre, los turistas tendrían mucha más oportunidad de acudir a presenciarlas; sin embargo, a decir de Rodríguez Kuri, la verdad es que lo que se intentaba era “aligerar la agenda de las televisoras de Estados Unidos, que para octubre de 1968 tenían compromisos tan importantes como la serie mundial, el futbol americano y la cobertura de las campañas para las elecciones presidenciales que se celebrarían en noviembre”¹⁰². El problema quedó resuelto gracias a las ingeniosas estrategias del general Clark, firmemente apoyado por Avery Brundage.

En cuanto a las instalaciones olímpicas y su ritmo de construcción, México había expuesto desde el principio que ya había construcciones hechas en la ciudad y destinadas para efectuar las competencias, pero también se había comprometido a complementar esa infraestructura con nuevas y adecuadas instalaciones, a fin de llevar a cabo la XIX Olimpiada de la mejor manera. El problema era que los países inconformes no sólo estaban pidiendo resultados y únicamente obtenían promesas. Fue en marzo de 1967 cuando se presenta-

102 Ariel Rodríguez Kuri, “Hacia México 68,” 41.

ron fotografías en donde sólo se tenía terminada la cimentación del Palacio de los Deportes y en enero de 1968 ni siquiera estaba techado; por otro lado, un año y medio antes de la justa olímpica, en los primeros meses de 1967, no se había iniciado todavía la construcción del Gimnasio, el Velódromo y la Alberca Olímpica.

Desgraciadamente, México mostraba una mala planeación en la construcción de instalaciones, motivo por los que los países en contra y algunos críticos internacionales calificaban estos hechos y al país de muy mala manera, sentenciando a México directo al fracaso en un evento tan importante de política y deporte internacional como son los Juegos Olímpicos de 1968. Se había luchado tanto por obtener la sede y ahora no se presentaban pruebas suficientes para demostrar ser un país capacitado y preparado para un evento de esta magnitud. El Comité Organizador de los Juegos Olímpicos aseguraba que sí tendrían listas las obras y construcciones necesarias para el evento; inclusive, el presidente Gustavo Díaz Ordaz declaró en octubre de 1967 que todo el programa estaría en tiempo y forma con los compromisos establecidos y que todas las instalaciones estarían terminadas para llevar a cabo el evento tal y como se había programado, es decir, a más tardar a finales de agosto de 1968.

Casi todas las obras, construcciones y reformas estaban a cargo de la Secretaría de Obras Públicas, pero en la construcción de la pista de remo y la Villa Olímpica se hizo cargo el Banco Nacional de Obras y Servicios Públicos. La Villa se inició tardíamente, en mayo de 1967, y consistía en 29 edificios con un total de 904 departamentos. En el COO no había ningún representante directo del Jefe del Departamento del Distrito Federal, por lo que Ernesto P. Uruchurtu, quien tenía ese cargo, mostró su desacuerdo ante el presidente de la República Gustavo Díaz Ordaz. Uruchurtu se oponía a la construcción del Metro y, muy probablemente, tampoco estaba de acuerdo con la organización de los Juegos Olímpicos, motivos por los cuales renunció a su cargo en septiembre de 1966, situación que afectó al avance de las construcciones y contribuyó al atraso del objetivo planteado; además, esto también propició que el General Clark reforzara el hecho de que la fecha de inauguración de las Olimpiadas fuera el 12 de octubre, Día de la Raza¹⁰³.

También hubo declaraciones por parte de algunos políticos, como el embajador norteamericano Fulton Freeman, quien externaba públicamente su preocupación en el sentido de reformar y realizar nuevas construcciones deportivas además de las Villas Olímpicas, pero por otro lado se contaba de manera afortunada con el apoyo de Avery Brundage, quien intervino y abogó por México ante el COI, insistiendo en la confianza que él tenía en el país y

103 Ariel Rodríguez Kuri, "El otro 68. Política y estilo en la organización de los Juegos Olímpicos de la ciudad de México," 123-24.



Fig.2.14 (Arriba)
Adolfo López Mateos y José de Jesús Clark.
Periódico Crónica, publicada el 29 de diciembre, 2016.



Fig.2.15 (Derecha)
El general Clark Flores encendiendo un cigarrillo
mientras el arquitecto Augusto Pérez Palacios
muestra la maqueta del Estadio de CU a Avery
Brundage, quien todavía no era presidente del COI.

en sus colaboradores para llevar a cabo la organización y desarrollo de este evento ante el mundo, lográndose en conjunto que se conservara la sede en el Distrito Federal y continuar con el proceso del evento.

Con todos estos malos augurios y quejas por parte de algunos comités olímpicos, resalta aún más impresionante la conquista mexicana de la sede olímpica para 1968, la cual se pudo lograr gracias a la convergencia de varios factores. En primer lugar, habría que anotar el antecedente de que el país llevaba unos 20 años de franco crecimiento económico en lo que se denominó “el milagro mexicano”, lo que, aunado a las estupendas relaciones diplomáticas ya referidas, mostraban ante el mundo a un México estable, capaz y suficiente. También habría que considerar la presión que estaba recibiendo el COI del bloque de países comunistas que no veían con buenos ojos la candidatura de la ciudad norteamericana y amenazaban con no asistir si ganaba, así como “la escalada de costos que la sede de Tokio supuso para toda la experiencia olímpica”¹⁰⁴ subsecuente.

A esto debemos, por supuesto, agregar la gran cercanía y franca amistad del general Clark con Avery Brundage¹⁰⁵ presidente del COI desde 1952, así como con otros jefes del de-

104 Ariel Rodríguez Kuri, “Hacia México 68,” 61.

105 La relación del presidente del COI con Clark condujo a que el General fuera identificado como “el hombre de Brundage”; inclusive, se le consideraba como su sucesor en el puesto. Irónicamente, esta cercanía

porte mundial, lo que sumado a “una campaña y presentación magistrales permitió a los mexicanos derrotar a los rivales que alguna vez parecían imbatibles”¹⁰⁶. Finalmente, el general Clark (Figs. 2.14 y 2.15) había conducido al país a obtener la organización del evento deportivo más importante en el mundo. Había llegado el momento de iniciar los preparativos para desarrollar tan magno evento.

Durante todo el segundo capítulo de este trabajo, sobre la primera etapa de solicitud de la sede, he realizado hasta aquí un recorrido por el proceso de petición al COI, el cual tuvo varios intentos sin éxito. Durante este proceso, el Comité Olímpico Mexicano aprendió que faltaba respaldar esta petición, gracias a la experiencia de entrevistas con funcionarios del COI y de analizar los casos de solicitud previos, pues se dio a México la oportunidad de observar el material realizado por otras ciudades, específicamente la solicitud entregada por Melbourne, la cual representa ciertamente un caso exitoso. Los dos tomos elaborados por los australianos sirvieron de ejemplo y guía para la elaboración de los primeros materiales impresos que presentaron los mexicanos en el intento definitivo, compilados en el llamado *Libro blanco*, que fue el apoyo visual de los esfuerzos políticos, diplomáticos y estratégicos que realizaron grandes personalidades, quienes a través de su capacidad y empeño

fue el motivo que condujo a Díaz Ordaz a ordenar la separación de Clark de todos sus puestos en organismos nacionales, incluyendo el COO, por lo que no pudo seguir colaborando con los Juegos Olímpicos que él mismo había conseguido.

106 Kevin B. Witherspoon, *Before the Eyes of the World*, 21.

abrieron la puerta para que la ciudad de México contara con alternativas viables para presentar la candidatura y lo que finalmente dio la pauta para que se otorgara la sede a la capital de nuestro país. Una de estas personalidades fue Lorenzo Carrasco Ruiz, arquitecto nacido en Juchitán, Oaxaca, a quien se le encomendó la tarea de diseñar este volumen. Además de contar con una carrera sólida en arquitectura, tenía experiencia en diseño editorial por haber editado *Espacios. Revista integral de arquitectura y artes plásticas* junto a Guillermo Rosell, desde 1948 hasta 1957, publicación que se distinguió por un diseño muy cuidadoso y estético de sus páginas, realizado en formato horizontal.

Mis primeros argumentos toman como base que en previos intentos ni siquiera habían tomado en consideración a México para presentar una candidatura, en tanto se notó que los materiales que acompañaban los esfuerzos de los delegados eran un elemento sumamente relevante para competir por la sede. Definitivamente, puedo plantear que en el caso de la designación de los XIX Juegos Olímpicos para México en 1968, las relaciones públicas y diplomáticas, por supuesto, configuraron una parte esencial, pero otra condición medular fue el conjunto de documentos con los que se presentó gráficamente la solicitud, e inclusive la exposición en la que se mostraba un país confiable que podía conciliar su tradición con la modernidad. Estoy convencida de que el apoyo eficaz de los recursos visuales que complementaban el texto escrito por medio de ilustraciones, gráficas, tablas, mapas planos y fotografías en blanco y negro y a color, para mostrar las características y circunstancias del país, soportaban el compromiso al cual se estaba enfrentando y demostraban contar con una ciudad capaz, con los medios para poder llevar a cabo un evento de esta envergadura y con un interés genuino por la obtención de la sede.

Esta preparación de la candidatura con apoyos gráficos pertinentes que respaldaban a nuestros delegados no se había dado en intentos anteriores de solicitud, condición que queda demostrada en mi investigación sobre los antecedentes respecto a la gestión y los materiales que finalmente fueron entregados, compuestos gracias a la experiencia sobre la observación de los libros de solicitud de Melbourne, las recomendación hecha por uno de los dirigentes del COI al mostrar una solicitud previa aceptada para, a manera de sutil sugerencia, alertar sobre lo que las delegaciones mexicanas no estaban haciendo de manera adecuada.

Todo esto trajo consigo el planteamiento de una nueva estrategia encabezada de manera brillante por el general José de Jesús Clark, la cual además de las acciones políticas implicó la elaboración de un documento y una exposición lo suficientemente formales, completos y válidos que sustentaran la propuesta de solicitud, a través de un discurso visual actual para la época, con una variedad de formatos gráficos que daban información detallada,



ilustraban conceptos, mostraban de manera sintética lo que de forma textual es complejo e, incluso, seducía al perceptor de los materiales al presentar la riqueza cultural de nuestro país. La calidad, adecuación y fuerza argumentativa del *Libro blanco* fue una gran responsabilidad, asumida por el arquitecto Carrasco.

En estrategias como la implicada en la obtención de una sede Olímpica, el diseño y la comunicación gráfica son altamente relevantes, pues cuentan con los componentes y los medios para lograr persuadir a través de materiales visuales. Considero que, a partir de lo expuesto en este capítulo 2, queda claro que el *Libro blanco* es un ejemplo de esto, además de consolidarse como parte de la historia del Diseño Gráfico en nuestro país y en el de los Juegos Olímpicos a nivel internacional. Como tal, desde mi opinión como diseñadora gráfica, puedo apreciar que el tamaño del documento es impráctico para su manejo, además de que es poco evidente el estudio gráfico de composición en el *lay out*, tanto en el caso de la portada como en los interiores, los cuales parecen muy pobres al tener una sola columna en la mayoría de las páginas y únicamente en algunas se presentan dos o tres, lo cual lo vuelve simple, en general, desde el punto de vista edi-

torial; sin embargo, esto ejemplifica el camino que tenía el Diseño mexicano por recorrer, a más de medio siglo transcurrido desde la publicación de este volumen.

En lo que se nota un gran esfuerzo por parte de Lorenzo Carrasco, diseñador y editor del Libro blanco, es en intentar cubrir todos los parámetros requeridos para una solicitud formal de la sede en cuanto a datos, requisitos y demás temas, ya que en las solicitudes anteriores los mexicanos habíamos mostrado menos cuidado en la presentación, tipo y cantidad de información, además de la falta de estrategias argumentativas efectivas, pues, como se ha visto, existieron algunas peticiones que llevaban como acompañamiento solamente una simple carta informal o elementos escuetos, pero con esta publicación se nota una seria intención de lograr la sede exponiendo documentos formales de la candidatura y respuestas al cuestionario del COI, en las que se presentó un vasto material gráfico y documental con informes y elementos convincentes de que, si fueran concedidos los Juegos Olímpicos a la capital mexicana, serían conducidos con gran eficacia dentro de las normas olímpicas.

Haciendo un análisis que considere la época del evento, podemos decir que en este libro de solicitud se nota una



Figs 2.16 (Ambas páginas)
Calcomanías no oficiales que conmemoran la obtención de la sede olímpica México 68.

clara intención por mostrar no sólo una semblanza histórica, cultural y social de una ciudad moderna, sino una reiterada identidad tradicional con elementos muy nacionalistas, temas prehispánicos y, como señala al final, “fiel a sus primigenias esencias”, que en realidad denotan una limitada visión global, internacional, de modernidad palpable. Otro problema fue que el documento incluía promesas difíciles de cumplir, sobre todo en cuanto a la construcción y demás infraestructura, pues se proponían instalaciones que en efecto existían, pero no eran adecuadas para la realización de unos verdaderos Juegos Olímpicos, además de la falta de certeza sobre si se podrían o no concretar las nuevas construcciones propuestas, en tanto la gestión presidencial de Adolfo López Mateos estaba por concluir y es sabido que los proyectos transexenales suelen complicarse en México.

Capítulo 3

Primera etapa en el Diseño de México 68: la recurrencia de los motivos prehispánicos

“Somos amantes de nuestras tradiciones. Hemos heredado un patrimonio que debemos conservar y acrecentar”.

Adolfo López Mateos

La breve gestión de Adolfo López Mateos al frente del Comité Olímpico Organizador

El 4 de julio de 1963, por instrucciones del presidente Adolfo López Mateos, el entonces Jefe del Departamento del Distrito Federal, Ernesto P. Uruchurtu, había establecido el Comité de Invitación, pero una vez obtenida la sede, el Comité Olímpico Mexicano debió fungir ahora como Comité Olímpico Organizador (COO) de los Juegos de la XIX Olimpiada, instancia prevista desde el decreto presidencial en que se postulaba la candidatura de la ciudad de México, circunstancia que demostraba el compromiso total con el evento y proporcionó un cuerpo ejecutivo que haría posible la tarea de su muy compleja planificación. Esa acción fue la primera de una serie de decretos con los que el COO adquiriría facultades y avanzaría con sus tareas y responsabilidades correspondientes al magno compromiso adquirido.

De acuerdo al organigrama encartado en el número 1 del *Boletín Oficial XIX Olimpiada* del COO, éste se habría conformado en una primera instancia con representantes de algunas dependencias federales y del Comité Olímpico Mexicano, quedando “pendiente de desig-

nación” el puesto de su presidencia, mientras que como Vicepresidente Ejecutivo encargado del despacho del Comité quedó el general José de Jesús Clark Flores, el señor Agustín Legorreta como Vicepresidente de Finanzas y el arquitecto Pedro Ramírez Vázquez como Vicepresidente de Construcciones Olímpicas.

Así mismo, la primera estructura del COO determinaba dieciocho secciones especializadas encomendadas a funciones técnicas para la organización y preparación de las Olimpiadas, que atendería a 119 de los 128 países inscritos en el COI, representados en México con más de dieciséis mil personas acreditadas. Además, se requería hacer un inventario de las instalaciones y determinar las adecuaciones a las mismas para una buena interacción y convivencia, así como elaborar los planes complementarios que se debían presentar en un importante reporte de avances sobre la organización en la LXII Asamblea del COI, a realizarse en Tokio en octubre de 1964. Este reporte quedó registrado en el *Boletín Oficial XIX Olimpiada. Número 1*, que describiré a detalle más adelante.

Terminada la gestión el 30 de noviembre de 1964 al frente del gobierno de México, López Mateos cedió el poder a su secretario de gobernación el Lic. Gustavo Díaz Ordaz (Fig. 3.1), quedando aún vacante la presidencia del COO. Sin embargo, a lo largo de unos seis meses de “discreto retiro”, López Mateos se venía perfilando como la persona idónea para ocupar el puesto, en tanto había sido presidente de la República y durante su



Fig.3.1
Adolfo López Mateos y Gustavo Díaz Ordaz,
Boletín Oficial XIX Olimpiada, No. 1.



Fig.3.2
Adolfo López Mateos, Gustavo Díaz Ordaz
y José de Jesús Clark, *Boletín Oficial XIX
Olimpiada, No. 2.*

mandato se había obtenido la sede, además de que era de una personalidad avasalladora y dinámica, con gran experiencia y aplomo en asuntos internacionales y sabido entusiasta por los deportes. Señalando que la fase de planificación olímpica había terminado y el periodo de construcción y ejecución estaba por iniciar el nuevo presidente de la República y ahora Patrono de los Juegos de la XIX Olimpiada, indicó que designó a López Mateos como presidente del Comité Olímpico Organizador el 1º de julio de 1965, en una audiencia que el jefe del poder ejecutivo concedió a sus miembros encabezados por el general José de Jesús Clark Flores (Fig. 3.2), quien como dije, desde la obtención de la sede fungía en el organigrama como vicepresidente del COO y *de facto* como encargado del despacho de su presidencia. En su alocución, Díaz Ordaz expresó de alguna manera sus expectativas en relación con la organización de los Juegos:

Hemos escogido para formar el Comité a un distinguido grupo de mexicanos, dentro de tantos distinguidos mexicanos, y para encabezarlo hemos designado a un hombre de la bien probada responsabilidad y capacidad de usted, señor licenciado don Adolfo López Mateos. La designación, estoy seguro, contribuirá extraordinariamente a vigorizar esa confianza que nuestro pueblo tiene en sí mismo y en los órganos a cuyo cargo están las diversas funciones olímpicas, en este caso muy especialmente las cuestiones deportivas.

En ellas, creo conveniente señalar dos tareas muy importantes que debemos desde ahora diferenciar muy claramente. Una es: México, sede de los Juegos Olímpicos; otra es: México, participante en los próximos Juegos Olímpicos.

En la primera, vamos a hacer honor al prestigio que nuestra Patria tiene en el extranjero y a la confianza que tenemos en nosotros mismos, con todo decoro y con toda brillantez; en la segunda, que ya no recae directamente en ustedes sino en los esfuerzos de nuestros deportistas, realizaremos también todas las actividades necesarias para prepararlos lo mejor que sea posible.

Ellos, dentro de sus modestas capacidades —porque no podemos aspirar a ganar los Juegos, sino a tener una decorosa participación en ellos—, también sabrán hacer honor a los compromisos que contraigan como jóvenes que llevarán en su espíritu, en su ánimo, en su empuje, los colores mexicanos en esa justa internacional.¹

Como puede verse, en el aspecto deportivo no se tenían muchas esperanzas de destacar, por lo que el objetivo estaba puesto en organizar “con todo decoro y con toda brillantez” los Juegos Olímpicos, haciendo “honor al prestigio que nuestra Patria tiene en el extranjero y a la confianza que tenemos en nosotros mismos”.

1 Comité Organizador de la XIX Olimpiada, “López Mateos, Adolfo, presidente del Comité Organizador”, en *Boletín Oficial* Número 2, 8.

Ese prestigio internacional de México había sido ganado ya por Adolfo López Mateos, por lo que con su nombramiento como presidente del Comité Organizador seguramente se reconocían sus capacidades diplomáticas para “presentar a México como sede digna de la celebración de un evento internacional de la magnitud de unos Juegos Olímpicos”, tal como declaró a la prensa el flamante presidente del Comité Organizador al concluir la ceremonia de designación, donde además expresó:

En estos momentos –en una breve ceremonia– acabo de hacerme cargo del Comité. Será justamente la semana entrante, cuando revise yo lo ya hecho por el propio Comité, cuando hagamos una evaluación de programas y podamos formular la proyección necesaria para el mejor éxito de los Juegos Olímpicos.

Todavía no sabemos qué sea lo necesario, pero sobre el programa de construcciones, ya el señor Presidente de la República en alguna ocasión manifestó que se hará todo lo que sea necesario hacer. De manera que vamos justamente a evaluar para proceder.²

Tal como se desprende de esas palabras, el nuevo encargado no conocía lo ya realizado hasta ese momento por el Comité Organizador, sin embargo, habla aquí ya de “formular la proyección” para los juegos mexicanos y de manera muy significativa, a su vez insiste en pedir “el esfuerzo de todos los mexicanos” para “presentar a México como sede digna de la celebración de un evento internacional de la magnitud de unos Juegos Olímpicos y como ocasión propicia para estrechar lazos de mayor amistad, de mayor fraternidad y de mayor comprensión entre todos los países del mundo”³. El mensaje claramente estaba destinado a que México —o más específicamente sus pobladores—, diera muestras de amistad y fraternidad, e inclusive civilidad, tal como quedó manifiesto más adelante:

El compromiso adquirido por México, de ser una sede digna de la celebración de tan importante evento internacional, implica responsabilidad para todos los mexicanos en sus distintas esferas de acción. El prestigio de nuestro deporte, y más aún, de la capacidad organizadora del mexicano, estarán a prueba. Otro prestigio más, el del alto espíritu cívico de nuestro pueblo, estará también en juego. [...] Empeñémonos, amigos deportistas; empeñémonos, mexicanos, en mostrar al mundo que esta limpia casa que es México podrá ser albergue de honor para todos los pueblos de la tierra.⁴

Además, queda muy clara la tradicional política de fraternidad diplomática de López Mateos, que lo hizo un referente de la búsqueda por la paz a nivel mundial:

2 Ibid., 9.

3 Ibid., 9 y 10.

4 Ibid., 10 y 11.

Si los Juegos Olímpicos son, en el terreno de los deportes, competencia amistosa y fraternal, la organización misma de una Olimpiada, su trascendencia internacional, estriba en que es también vínculo de todos los pueblos, ocasión para el conocimiento de las virtudes de unos y de otros, y para fortalecer los lazos de solidaridad y de fraternidad humanas.⁵

Por otra parte, y como testigo principal en la designación de López Mateos, estaba el general Clark Flores a quien no debió parecerle muy conveniente, pues con ello cedía —aunque no sería por única vez, como veremos más adelante— las riendas del Comité Organizador de unas Olimpiadas que nadie sino él había conseguido para México. Su inconformidad tal vez pueda adivinarse en su lenguaje corporal registrado en las fotos del evento, aunque como buen político de su época terminó resignándose de manera institucional, como puede a su vez constatarse en su propia alocución en la ceremonia:

Señor licenciado Adolfo López Mateos: Reciba usted el testimonio de nuestra lealtad inquebrantable y, con entusiasmo sincero, le expresamos que en la medida de nuestras modestas capacidades trataremos de corresponder con el mayor empeño su laboriosidad, a su inteligencia y, sobre todo, a su amor entrañable por México.⁶

La difusión de una imagen de la nación basada en el pasado prehispánico

Si bien la imagen olímpica está basada, como veremos, en una primera instancia en la Piedra del Sol, pronto se recurrió a otras piezas prehispánicas que a la fecha se siguen resguardando y exhibiendo en el Museo Nacional de Antropología. Recordemos que el Museo Nacional de Antropología que estaba instalado en lo que había sido la antigua Casa de Moneda, hasta que Adolfo López Mateos, siendo Presidente de la República decide moverlo a un terreno ubicado en los márgenes del Bosque de Chapultepec, pidiendo al Arquitecto Pedro Ramírez Vázquez que se encargue de esta gran obra, en donde una de las piezas principales que se debían exhibir era la Piedra del Sol (monolito de 24 toneladas de peso), uno de los elementos que después se tomarían como elemento principal para el primer emblema de los Juegos Olímpicos de México 1968.

En el proyecto, que debía ser de acuerdo al pedimento del presidente de la República un lugar en el que “los mexicanos al salir del museo salieran orgullosos de serlo” estuvo siempre bajo la asesoría del Consejo Ejecutivo, pero centralizado en lo que respecta a la toma de decisiones por el ya destacado arquitecto, quien puso especial atención en cada detalle de construcción interna

5 Ibid., 11

6 Ibid., 12.

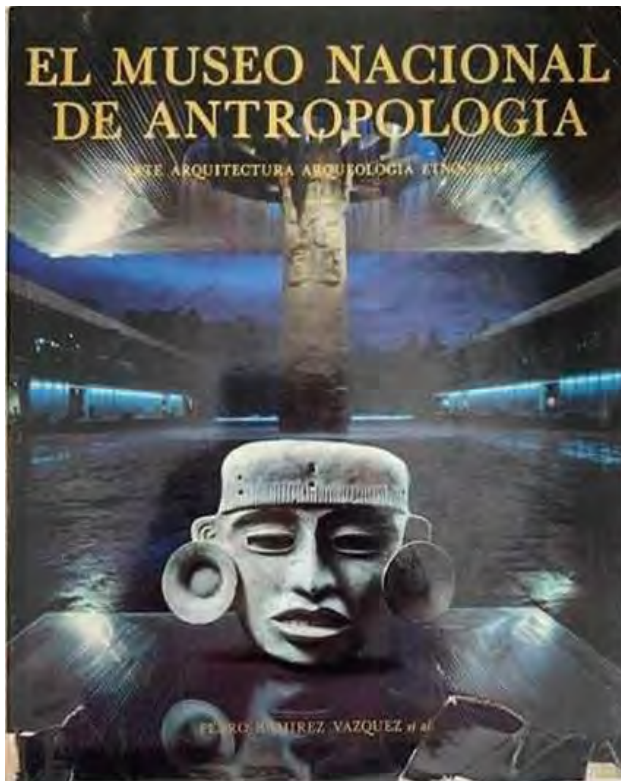


Fig.3.3

Portada y página interior del libro *El Museo Nacional de Antropología* de Pedro Ramírez Vázquez y editado por Beatrice Trueblood, la futura jefa del Departamento de Publicaciones del Comité Olímpico Organizador de las XIX Juegos Olímpicos.

y externa, la decoración, el concepto a manejarse como un espacio de aprendizaje lúdico para el público, en donde se pudiera transitar en cualquier época del año con gusto y tranquilidad.

Este museo es considerado como uno de los mejores en su clase, basado en los juegos de entradas y salidas de las salas al patio para retomar la entrada y recorrido a una nueva sala de exposiciones. Con los espacios del patio central y la sensación de paisaje y amplitud del mismo, son cosas que casi ningún museo ofrece, la decoración de las salas, los pasillos, el diseño arquitectónico, como el diseño industrial para el mobiliario, la estructura general, la decoración de las celosías, los pisos, los muros, en fin, todos y cada uno de los detalles, todo esto bajo la premura que tenía el arquitecto de entregar esta obra al gobierno, por lo que la construcción se llevó a cabo en sólo 19 meses, el Museo Nacional de Antropología se inauguró el 17 de septiembre de 1964.

Todas estas son características de gran proyectista que se ampliaron con el plan de construcción del Estadio Azteca que se inauguraría a su vez en 1966, otorgaron a Pedro Ramírez Vázquez un gran prestigio como una de las personas más capaces para poder llevar a cabo el diseño que en un futuro se le ofrecería de presidir el Comité Organizador de los

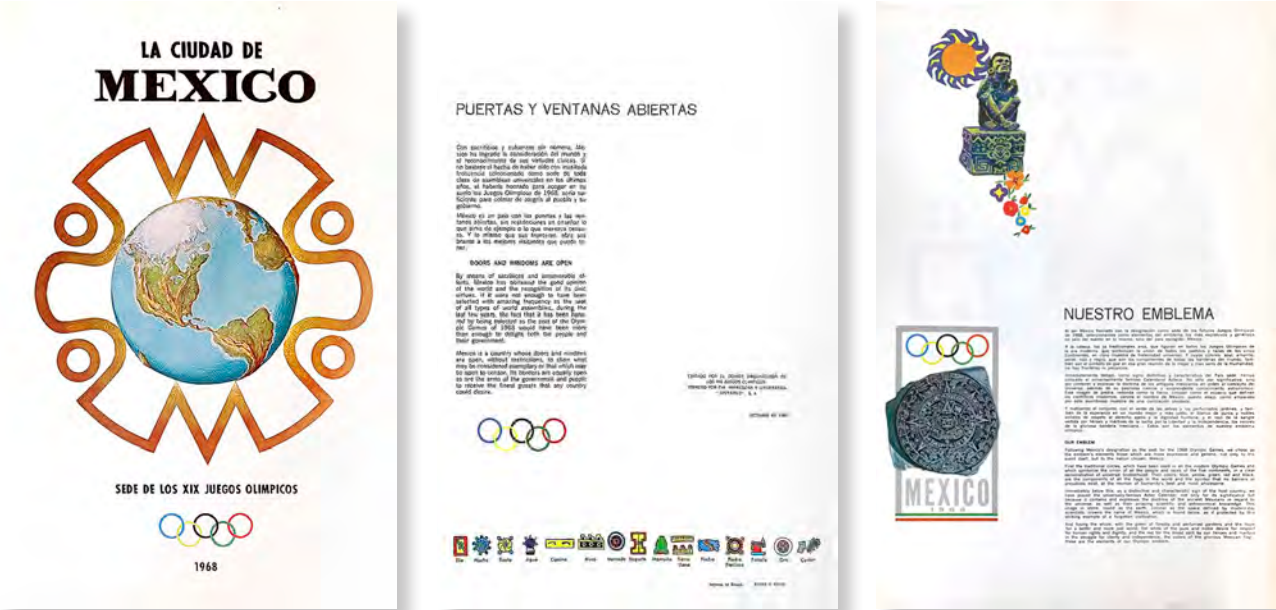


Fig.3.4

Serie de postales no oficiales donde se muestra el carácter prehispánico e indígena con el que algunos editores pensaron vincular nuestra identidad cultural con los Juegos Olímpicos de 1968. Nótese además la creativa pero incorrecta manera de representar los aros olímpicos.

Juegos Olímpicos de México 1968, su capacidad no sólo de organización, coordinación y eficiencia, sino también como arquitecto, diseñador y artista sensible ante los requerimientos de una intención de tal magnitud, así como la captación y la exigencia demandada para cualquier pedimento que se le hiciera, también hay que tomar en cuenta los antecedentes de este mismo proyecto al ver los equipos de trabajo que tenía la capacidad de conformar, la gente de quien se rodeaba para llevar a cabo esta y otras planificaciones, como por ejemplo la colaboración de Beatrice Trueblood, quien realizó la labor editorial para publicar el libro del Museo de Antropología (Fig. 3.3) y más personas a las que invitó a colaborar con él, y por otro lado, la gran experiencia que el arquitecto tenía y más que obtuvo en temas prehispánicos con la construcción del mismo museo.

Como veremos más adelante, los temas prehispánicos como símbolos de identidad mexicana a ser proyectada para la olimpiada del 68, se utilizaron ampliamente de manera oficial en prácti-



Figs.3.5

Portada y páginas interiores de la revista *La Ciudad de México – Sede de los XIX Juegos Olímpicos*, c. 1965.

camente todos los materiales gráficos elaborados por el Comité Organizador. En efecto, desde el libro de solicitud se puede apreciar cómo se incluyeron de manera marcada elementos provenientes de nuestras culturas indígenas, enfatizándolas como nuestras raíces. Desde el principio, las imágenes gráficas utilizadas para los asuntos olímpicos mexicanos fueron alineadas hacia este sentido, ya sea en el emblema, los timbres postales y en otras piezas promocionales oficiales y no oficiales (Figs. 3.4) que se conocen sobre esos primeros años de conformación del evento giran acusadamente en torno a los temas, a primeras organizaciones sociales, a arquitectura y a nuestras manifestaciones artísticas propias del mundo prehispánico.

Puedo deducir que al estar prácticamente recién inaugurado el Museo de Antropología, resultó de gran influencia temática e iconográfica, pues de allí se tomaron muchas ideas y casi todos los elementos que representaron a nuestro país, siendo estos componentes los que brindaron nuestra primera identidad como sede olímpica en una instancia primaria a través de la icónica Piedra del Sol, también conocida popularmente como Calendario azteca, las figuras de los jugadores y atletas prehispánicos, los espacios de juegos de pelota y otros ingredientes más con los que mundialmente se sigue identificando, nuestra cultura e idiosincrasia y a través de los cuales se han generado buena parte de los estereotipos de México y de los mexicanos.

Como constaté en muchos ejemplares consultados en archivos y colecciones, dichos elementos se utilizaron en varias publicaciones nacionales y extranjeras para asociar a nuestro país con la celebración de la justa olímpica. Estos fueron influidos o inspirados en los materia-

les publicados por el recién conformado Comité Organizador mexicano, comenzando con el primer emblema que se implementó, así como en los denominados *Boletines Oficiales* donde sobre todo al inicio se utilizaron de manera prominente estas temáticas con las que se nos ha identificado tradicionalmente.

El primer emblema diseñado para los Juegos Olímpicos de México 68

Además de preparar un informe de avances en los preparativos para ser presentado al COI y de configurar el calendario de las actividades deportivas, una de las primeras tareas que enfrentó el COO bajo la presidencia de López Mateos fue la de dotar a los Juegos Olímpicos mexicanos de un símbolo para identificar a los juegos de modo visual. Esta práctica no era novedosa, al contrario, tal como vimos en el capítulo precedente, en la historia de los célebres certámenes el contar con este elemento se había convertido en algo a lo que cada vez se le dedicaba mayor atención, hasta llegar a la amplia importancia que hoy representa en el mundo de la Comunicación Visual el Diseño de estas insignias.

De este modo, heredero de la tradición de 16 emblemas que ya se habían presentado durante 66 años para la celebración de 16 Juegos Olímpicos de verano y que revisé en mi primer capítulo, así como para 10 de invierno y seguramente pensando en términos de lo que hoy en día llamaríamos ‘identidad gráfica’, el COO se dio a la tarea de encomendar a autores que han quedado en el anonimato, la realización del importante elemento gráfico, el cual en ese momento llamaron el “emblema de los Juegos Olímpicos de 1968”. Al parecer, la primera aparición de dicha pieza gráfica se realizó en una revista de promoción turística para la ciudad de México (Fig. 3. 5) y se hizo acompañar del siguiente texto de presentación que se dispuso en español e inglés en las páginas centrales:

NUESTRO EMBLEMA:

Al ser México honrado con la designación como sede de los futuros Juegos Olímpicos de 1968, seleccionamos como elementos del emblema los más expresivos y genéricos no solo del evento en sí mismo, sino del país escogido: México.

A la cabeza, los ya tradicionales aros, que figuran en todos los Juegos Olímpicos de la era moderna, que simbolizan la unión de todos los pueblos y razas de los cinco continentes, en clara muestra de fraternidad universal. Y cuyos colores: azul, amarillo, verde, rojo y negro, que son los componentes de todas las banderas del mundo, también son el símbolo de que esa gran reunión de lo mejor y más sano de la humanidad, no hay fronteras ni prejuicios.



Figs. 3.6 a y b
Primeras dos versiones del
Emblema Olímpico

Inmediatamente debajo, como signo distintivo y característico del País sede, hemos colocado el universalmente famoso Calendario Azteca. No solo por significativo, sino por contener y expresar la doctrina de los antiguos mexicanos en orden al concepto del Universo, además de su pasmosa ciencia y sorprendente conocimiento astronómico. Esta imagen de piedra, redonda como la tierra, circular como el espacio que definen los científicos modernos, corona en nombre de México puesto abajo, como amparado por esa asombrosa muestra de una civilización olvidada.

Y matizando el conjunto, con el verde de las selvas y los perfumados jardines, y también de la esperanza de un mundo mejor y más justo: el blanco de los puros y nobles anhelos de respeto al derecho ajeno y la dignidad humana, y el rojo de la sangre vertida por héroes y mártires de la lucha por la Libertad y la Independencia, los colores de la gloriosa bandera mexicana... Estos son los elementos de nuestro emblema olímpico.⁷

Como se puede ver, en el texto de presentación de la primera versión del emblema oficial se olvidaron de mencionar el no tan ligero recuadro que envuelve el conjunto; además, sugiero que se toman demasiadas licencias poéticas y se postulan conceptos nacionalistas que se han venido repitiendo de manera históricamente errónea durante mucho tiempo. Aun así, puede constatarse que el COO tenía muy clara la pertinencia de contar con un elemento de identidad gráfica, en tanto que ésta es portadora de rasgos, características y circunstancias concretas de ser de alguien o algo y que lo distingue de otro y por lo tanto, puede determinar la diferenciación, la autenticidad, el reconocimiento, los valores y la permanencia o pregnancia de una persona, institución o una empresa, a través de una imagen que representa el carácter de su representamen por medio de elementos visuales tales

7 Revista La Ciudad de México – Sede de los XIX Juegos Olímpicos, c. 1965.



Figs. 3.7

Sobre oficial para correspondencia del COO con la segunda versión del Emblema Olímpico.

como determinadas formas, figuras, fondos, colores, texturas, tipografía, estilo visual, y en general todos los códigos simbólicos que le confieren sentido.

También resulta lógico que hayan escogido el término 'emblema' para referirse al elemento gráfico con el que deseaban que se identificaran los juegos olímpicos en México, en tanto que la terminología en relación a las disciplinas involucradas en el Diseño aún no estaban plenamente desarrolladas y seguramente se pensó en términos tales como los que pueden encontrarse en el diccionario⁸ que lo acercaban más a la idea de blasón, escudo heráldico e inclusive bandera y no con las acepciones de hoy en día en las que su uso ha cedido ante términos como logotipo, isotipo o marca.

Después de esa primera versión del Emblema (Fig. 3.6 a), hubo una segunda (Figs. 3.6 b y 3.7) en la que, si bien se siguen conservando los elementos prácticamente idénticos, incluyendo la Piedra del Sol, representada de manera realista, tal como se encuentra en el Museo de Antropología y mostrando sus fragmentos excedentes, en tanto que nunca fue terminada. La única diferencia significativa entre estas dos primeras versiones está constituida por la dirección de las placas que representan los colores patrios, los cuales por cierto, definitivamente no se eligieron para significar los que se postulan en el texto de presentación.

En cuanto a composición, en ambos casos hay un formato de proporción alargada poco común (1:1.8) dividido en tres partes horizontales remarcado un marco rectangular vertical

8 Según el Diccionario de la lengua española, la palabra proviene del latín *emblema*, 'adorno superpuesto', y este del griego *ἐμβλημα*, *émblēma*. Es un jeroglífico, símbolo o empresa en que se representa alguna figura, al pie de la cual se escribe algún verso o lema que declara el concepto o moralidad que encierra.

NUESTRO EMBLEMA
MOTIVOS Y ESTRUCTURA

NOTRE EMBLEME
MOTIFS ET STRUCTURE

OUR EMBLEM
MOTIVATIONS AND EMBODIMENT

Para explicar el emblema de los Juegos Olímpicos de 1968 que se celebraron en la ciudad de México, fueron seleccionados cuatro elementos:

- 1.— Los anillos olímpicos.
- 2.— El Calendario Azteca.
- 3.— El nombre de México.
- 4.— Los colores nacionales mexicanos.

Los cinco anillos simbolizan la unión de los reinos de los cinco continentes. Con los colores de los anillos azul, amarillo, verde, rojo y negro, se pueden formar los banderos de todos los países. Cada elemento gráfico de la emblemática de todos los Juegos Olímpicos de la era moderna.

Como elemento característico del país sede fue seleccionado el calendario Azteca por ser mundialmente conocido e identificado con México, aunque "expone la doctrina de los más antiguos mayas en un arte de carácter universal" y "contiene todos los datos que pudo alcanzar la ciencia astronómica y la medida del tiempo entre los antiguos".

Si se toma en cuenta el concepto griego de Olimpíada, "período de cuatro años transcurrido entre las festividades de los Juegos Olímpicos", simbolizada en la cronología griega como elíptica un sistema de fechas que comenzó en el año 776 A. de C. y terminó en el año 394 de la Era Cristiana, se encuentra una feliz analogía de concepto de universalidad y medida de tiempo entre el calendario griego y los Juegos Olímpicos, luego que, desde los Juegos Olímpicos de la actualidad.

En sentido que el emblema representa más los caracteres que demandan los reinos de la humanidad y sus festividades simbólicas representadas al más de ser algo, afirmando en un sentido de actualidad y contenido como un símbolo de historia.

Pour expliquer l'emblème des Jeux Olympiques de 1968 qui auront lieu à Mexico, quatre éléments ont été choisis:

- 1.— Les anneaux olympiques.
- 2.— Le Calendrier Azteca.
- 3.— Le nom de "Mexico".
- 4.— Les couleurs nationales mexicaines.

Les anneaux olympiques symbolisent l'union des royaumes des cinq continents. Avec les couleurs des anneaux bleu, jaune, vert, rouge et noir, il est possible de former les drapeaux de tous les nations. Chaque élément graphique de l'emblématique des Jeux Olympiques de l'époque moderne.

Comme élément caractéristique du pays hôte, le calendrier Azteca du Mexique a été choisi car il est connu dans le monde entier et est identifié avec le Mexique, bien qu'il expose la doctrine des anciens mayas par leur concept de l'année ou "Olimpíada" toutes les données obtenues par les sciences pré-historiques et la mesure du temps.

Si l'on tient compte du concept grec de l'Olimpíada, "période de quatre ans écoulée entre les festivités des Jeux Olympiques", on trouve dans la chronologie grecque pour établir un système de dates qui commença en 776 av. J. C. et qui finit en 394 de l'ère Chrétienne, l'analogie heureuse de concepts de universalité et de mesure du temps entre le calendrier grec et les Jeux Olympiques dont l'esprit inspire les Jeux Olympiques d'aujourd'hui.

En outre, l'emblème représente plus les caractéristiques qui demandent les reines de la humanité et ses festivités symboliques représentées au plus de quelque chose, affirmant en un sens d'actualité et le contenu comme un symbole de l'histoire.

The following four elements were chosen to form the emblem for the 1968 Olympic Games to be held in Mexico City:

1. The Olympic rings.
2. The Aztec Calendar.
3. The name of Mexico.
4. The Mexican national colors.

The Olympic rings represent the union of the reams of the five world continents. From the colors of the rings: blue, yellow, green, red and black, the flag of all the nations may be formed. This is the basic element in the emblematics of all modern-day Olympic Games.

The Aztec Calendar was chosen as the characteristic element of the host country as it is known throughout the world and is identified with Mexico, because it exposes the doctrine of the ancient Mayans in keeping with their concept of the "olimpíada" and incorporates all the knowledge obtained by the Aztecs in the sciences of astronomy and the measurement of time.

If one takes in mind the Greek concept of the Olimpíada, "a period of four years between the festival of the Olympic Games", used in Greek chronology to establish a system of dates which there is strong affinity between the concept of universality and the measurement of time in the Aztec Calendar and the Olympiads, and the spirit inspires the present-day Olympic Games.

In addition, the emblem embodies more the characteristics which demand the reams of the human race and its symbolic festivities represented at the most of something, affirming in a sense of actuality and the content as a symbol of history.



Fig. 3.8

Páginas centrales del número 1 del *Boletín Oficial XIX Olimpiada* publicado por el Comité Olímpico Organizador (COO), mostrando y justificando el "Emblema" diseñado para las Olimpiadas de México 68.

gris con un pequeño componente verdoso, con el que probablemente se buscaba un efecto de impresión de color plateado. Dentro y manteniendo un margen de aislamiento hay una composición de elementos en donde en la parte superior y de manera centrada están los aros olímpicos cuyos colores según el imaginario colectivo significan los 5 continentes, pero que representan "un símbolo verdaderamente internacional" de acuerdo con lo expresado por Pierre de Coubertin en *La Revue Olympique* de agosto de 1913, donde informó acerca del símbolo que utilizaría en 1914 el Congreso Olímpico de París, luego de su introducción inicial en la edición de los juegos de agosto de 1912 en Estocolmo, Suecia:

Los seis colores [incluyendo el fondo blanco de la bandera [olímpica] combinados de esta manera reproducen los colores de todos los países sin excepción. El azul y el amarillo de Suecia, el azul y el blanco de Grecia, los colores de la bandera tricolor francesa, Inglaterra y Estados Unidos, Alemania, Bélgica, Italia, Hungría, el amarillo y el rojo de España junto a las novedades de Brasil o Australia, con el antiguo Japón, y la nueva China. He aquí un emblema verdaderamente internacional.⁹

Continuando con el emblema mexicano, vemos que en el tercio central se encuentra la figura en alto contraste del mal llamado Calendario azteca, de acuerdo como se le

9 Robert Knight Barney, "This Great Symbol: The Tricks of History", 618.

denominó en el *Boletín*, con un manejo muy detallado de los elementos en su interior, trabajado todo en color negro, y rebasado en relación al recuadro que enmarca toda la composición. En el tercio bajo y con tinta gris verdosa se rotuló el número 1968 que determina el año del evento olímpico en el mismo tono gris-verdoso del marco y debajo de este la palabra México, el lugar en donde se llevarían a cabo los Juegos, en mayúsculas y sin tilde. Por último, los colores de la bandera del país en plecas horizontales para la primera versión y verticales para la segunda y al parecer el tono de verde de la bandera es un poco más subido que el del cuarto aro olímpico y el rojo de la bandera parece ser del mismo tono del último aro olímpico.

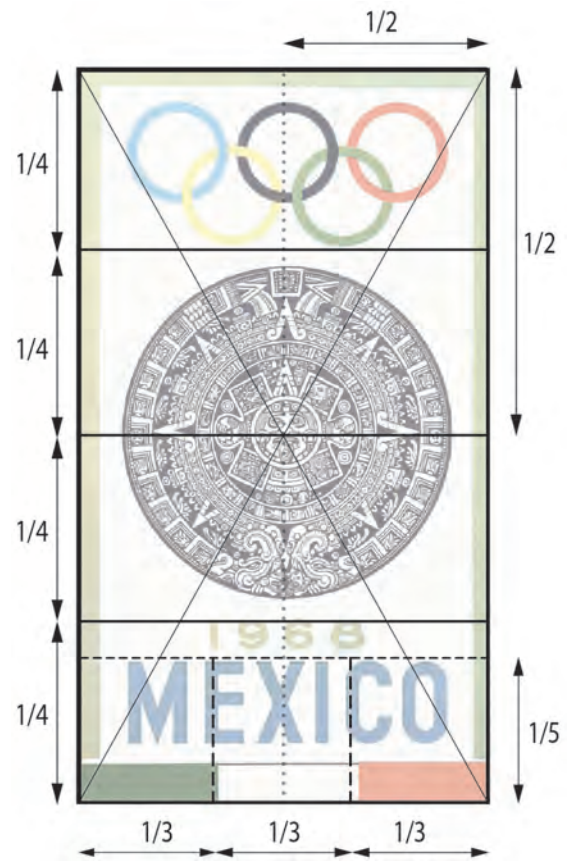


Fig.3.9
Análisis de proporciones compositivas del primer Emblema México 68.

Habría una tercera versión del Emblema Olímpico mexicano y su presentación oficial por parte del COO se hizo en el tiraje reeditado del primer número que daría inicio a su serie de boletines oficiales, donde en tres idiomas se daba cuenta de los progresos y avances en los preparativos que iba realizando el Comité. Esta nueva versión (Figs. 3.8 y 3.10) se diferencia de sus dos antecesoras por el cambio de la representación realista del célebre monolito mexicana a una más sintética, la cual a mi gusto es más apropiada para este tipo de piezas gráficas. Dicha presentación se hizo a través de un nuevo texto mejor redactado, que debido a su importancia merece ser incluido aquí de manera íntegra a pesar de su extensión:



Fig.3.10
Hoja membretada para la correspondencia oficial del COO México 68.

Para integrar el emblema de los Juegos Olímpicos de 1968 que se efectuarán en la ciudad de México, fueron seleccionados cuatro elementos:

- 1.- Los aros olímpicos,
- 2.- El Calendario Azteca,
- 3.- El nombre de México,
- 4.- Los colores nacionales mexicanos.

Los aros olímpicos simbolizan la unión de las razas de los cinco continentes. Con los colores de los aros: azul, amarillo, verde, rojo y negro, se pueden formar las banderas de todos los países. Este es el elemento genérico de los emblemas de todos los Juegos Olímpicos de la era moderna. Como elemento característico del país sede fue seleccionado el calendario Azteca, por ser mundialmente conocido e identificado con México, porque “expresa la doctrina de los más antiguos mexicanos en orden al concepto de universo” y “encierra todos los datos que pudo alcanzar la ciencia astronómica y la medida del tiempo entre los aztecas”.

Si se toma en cuenta el concepto griego de Olimpiada, “término de cuatro años transcurridos entre los festivales de los Juegos Olímpicos”, empleado en la cronología griega para establecer un sistema de fechas que comenzó en el año 776 A. de C. y terminó en el año 394 de la Era Cristiana, se encuentra una feliz afinidad de conceptos de universalidad y medida de tiempo entre el calendario azteca y las Olimpiadas, cuyo espíritu anima los Juegos Olímpicos de la actualidad. Es evidente que el emblema propuesto reúne las características que demandan las normas de la heráldica y las funciones publicitarias: representar el modo de ser de algo, difundirlo en un término de actualidad y conservarlo como un auxiliar de la historia.¹⁰

Me parece conveniente mencionar que la composición del emblema realizado para México 1968 (Fig. 3.9), también utilizada en los formatos tipo cartel¹¹, guarda una gran similitud con la creada como identidad gráfica de la Olimpiada de Tokio 1964 (Fig. 1.48), ya que no únicamente desde el punto de vista temático coinciden en presentar elementos solares en los que se basaban las cosmogonías fundacionales de ambos pueblos, sino que desde el aspecto compositivo ambas se inscriben en un formato rectangular vertical, que manteniendo un margen de aislamiento que concentra también una forma circular, en este caso el símbolo rojo del sol naciente que prima en la bandera de Japón, los aros olímpicos por debajo de éste (en lugar de arriba),

10 Comité Olímpico Organizador de la XIX Olimpiada, *Boletín oficial*, número 1 (Reedición corregida).

11 Los carteles contienen la siguiente leyenda en la parte inferior: “Comité Organizador de la XIX Olimpiada - Departamento de Diseño - Impreso en México por Impresos Automáticos de México, S.A.”

con los aros olímpicos en un solo color dorado, al igual que en el caso de la tipografía también en altas, sin patines y condensada con que se rotula el nombre de la ciudad sede (Tokio), y el año de realización de la justa (1964) en la parte inferior a una sola línea (en lugar de a dos líneas), con lo que se había logrado una imagen visual y gráfica minimalista, con una composición equilibrada al centro.¹²

También es importante señalar que la similitud compositiva entre el emblema para México 68 no es exclusiva con la que se utilizó en Tokio 64, sino que en mi análisis de antecedentes gráficos olímpicos, he detectado que a su vez mantiene semejanzas con el cartel de los Juegos Olímpicos de París 1900 (Fig. 1.20), que de igual modo se manejó en un formato vertical con la leyenda de Juegos Olímpicos en la parte superior sobre la reproducción de la medalla de La Exposición de París (elemento circular) y debajo de ésta el lugar y la fecha, todo sobre un fondo degradado semejando un cielo sobre la ciudad de París con la icónica Torre Eiffel en la parte inferior y al centro. En este caso no se usó el símbolo de los aros olímpicos porque para 1900 todavía no había nacido éste, en tanto que la simbología de los aros la propone y diseña el Barón Pierre de Coubertin en 1912, pero en esencia la composición de las tres identidades gráficas es muy similar.

12 Para más información sobre el diseño de la imagen oficial de los Juegos Olímpicos de Tokio 64, véase el texto de Roy Tomizawa, "Yusaku Kamekura's Famous First Tokyo Olympics Poster and its Impact on Japanese Nationalism" en *The Olympians*.





Figs. 3.11
Detalle de la versión en negro del membrete grabado para la correspondencia oficial del COO México 68.

Regresando al emblema diseñado para la olimpiada mexicana, podemos ver que la elección de la Piedra del Sol continúa la tradición de elegir motivos prehispánicos para hacer alusión a nuestro país la cual inició como vimos, desde los primeros intentos de conseguir la sede de los Juegos Olímpicos y se instauró como la constante temática para presentar a la nación ante los ojos del mundo desde estas primeras etapas en el desarrollo de la identidad gráfica para los juegos de México 68, tal como puede apreciarse en diferentes piezas comunicacionales que he consultado y que también detallaré más adelante.

Ahora es importante recalcar que tal y como puede deducirse a partir de la lectura del texto de presentación del emblema olímpico definitivo, existió una necesidad de justificar la elección de un elemento prehispánico por considerarse que es un “elemento característico del país”, con lo cual quedaba de entrada descartada una proyección moderna o cosmopolita de México y obviamente tampoco está presente una lógica de comunicación visual como la propone el Diseño en tanto sistema o disciplina.

De acuerdo a lo expresado en una entrevista por el maestro grabador Alejandro Alvarado y Carreño¹³, fue él a quien el Comité Organizador de los Juegos Olímpicos eligió como

13 Entrevista de Erika Villa Mansur con Alejandro Alvarado y Carreño en su taller de Coyoacán, realizada el 1º de marzo de 2019. Además de sus innegables méritos personales como artista grabador, promotor de las artes gráficas e inclusive



Figs. 3.12

Sobre membretado para la correspondencia oficial del COO México 68 y sobre de celofán con pin oficial de la XIX olimpiada mostrando ambas piezas la versión en negro del emblema.

responsable de la elaboración no solo del emblema de México 68, sino también de la papelería oficial (Fig. 3.10), en tanto que recibió una invitación para hacer una propuesta ante Adolfo López Mateos ya fungiendo como presidente de ese organismo, así como ante su secretario particular al ingeniero Pablo Stock Mendel (quien por cierto era tío de la esposa del grabador). A reserva de lo declarado por el maestro, quien seguramente no lo tiene ya muy presente, el pedido en cuestión debió haberse hecho máximo al iniciar el segundo semestre de 1964, en tanto como vimos, la presentación pública del emblema se realizó en octubre de ese año y a que el trabajo de diseño, propuestas y aceptación final debió requerir cuando menos un par de meses.

Aunque no recuerda quién le hizo tal pedimento, el maestro Alvarado y Carreño me comentó que le solicitaron como requisito que el emblema llevara la Piedra del Sol y que lo demás podía decidirlo libremente, por lo que se dio a la tarea de trabajar una primera composición a manera de dibujo coloreado con gouache en un tamaño más grande que el grabado en placa final utilizada en la papelería impresa, misma que tuvo la gentileza de mostrarme.

Cuenta también el maestro Alvarado que al retirarse por enfermedad López Mateos de la presidencia del COO, y habiendo sido nombrado en su lugar el arquitecto Pedro Ramírez

por el haber sido nombrado Doctor Honoris Causa, el maestro fue hijo del famoso artista y también grabador Carlos Alvarado Lang (miembro fundador de la Sociedad Mexicana de Grabadores), de quien heredó el oficio y el taller. Agradezco al maestro Alvarado el obsequio del ejemplar original de su autoría, mostrado en la Fig. 3.10.



Figs. 3.13 a y b
Variantes del emblema olímpico México 68
utilizadas para 'pines' no oficiales.

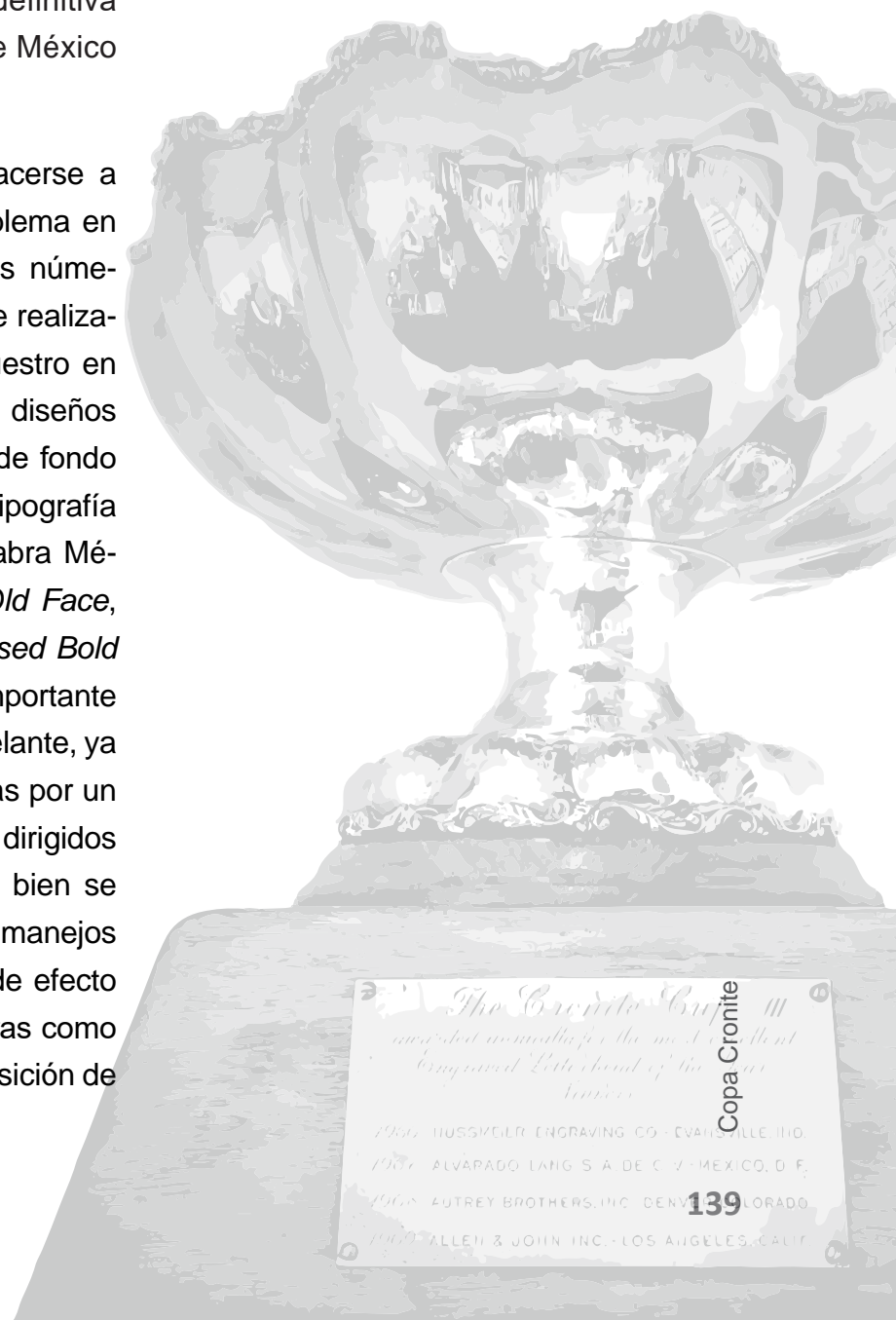
Vázquez, había ya enviado unos bocetos para realizar la papelería membretada y los folletos que acompañarían a la antorcha olímpica en su recorrido y que fue ahí donde empezó su verdadero trabajo para la olimpiada, en tanto que efectivamente ganó la licitación para la elaboración de la papelería estampada por medio de un grabado al aguafuerte con buril en metal que conllevaba mucho tiempo y esfuerzo de realización, tal como acontece en los casos de los billetes de banco, pues se trata de la misma técnica. Por otra parte, lo relativo a la antorcha quedó en manos de su primo Pedro Alvarado Castañón y de la esposa del último, Ruth Rivera (hija del pintor Diego Rivera).

De este modo, el membrete de las hojas, sobres y tarjetas de presentación reproducía a través de un grabado el emblema oficial que el mismo maestro Alvarado había diseñado y sobre el que hay que recordar que a la fecha sigue registrado como el símbolo oficial en el Comité Olímpico Internacional con sede en Lausana, Suiza. A la versión original del emblema con fondo blanco, le siguió otra versión en fondo negro, la cual también se utilizó en papelería membretada oficial del COO, así como en distintivos oficiales conocidos como "pines", tal como pueden verse en las Figs. 3.11 y 3.12.

Esta versión la realizó también el propio maestro Alvarado, incorporando algunas modificaciones extra, tales como el abandono de la composición en tercios a favor de una en medios, con la Piedra del Sol en el superior y con menos franjas circulares que las de su versión precedente, así como en el inferior los aros olímpicos, el numeral XIX, y la palabra México todos superpuestos sobre una malla romboidal y rematando por debajo este conjunto con las fran-

jas tricolores ahora en dirección horizontal. A mi parecer este diseño en fondo negro es mucho más elegante que la original y aunque no contiene ahora el año de realización del evento, se le sumó un importante componente que había sido olvidado en la primera versión, el cual era ni más ni menos el número romano que bajo licencia retórica se utilizó en lugar de uno ordinal para enunciar que se trataba de la decimonovena edición de los Juegos Olímpicos de la era moderna. Aunado a esto, hay que hacer notar que desde la primera versión hasta la definitiva ya de la tercera etapa, el nombre de México se rotuló sin tilde.

Aún más variaciones habrían de hacerse a aquellas primeras versiones del emblema en los que igualmente se agregaron los números romanos y se carecían del año de realización. Los dos últimos casos que muestro en las Figs. 3.13 a y b, corresponden a diseños utilizados en pines, siendo oficial el de fondo blanco. Debo hacer notar que la tipografía utilizada en estos casos para la palabra México se trata ahora de *Baskerville Old Face*, en lugar de la *News Gothic Condensed Bold* del emblema original, lo cual será importante para lo que habré de retomar más adelante, ya que en posteriores variaciones hechas por un nuevo equipo de trabajo de Diseño dirigidos por el arquitecto Manuel Villazón, si bien se aplicaron diferentes colores, diversos manejos de tamaño del numeral XIX y usos de efecto figura-fondo, se tuvo de todas maneras como punto de partida el Diseño y la composición de Alvarado y Carreño.

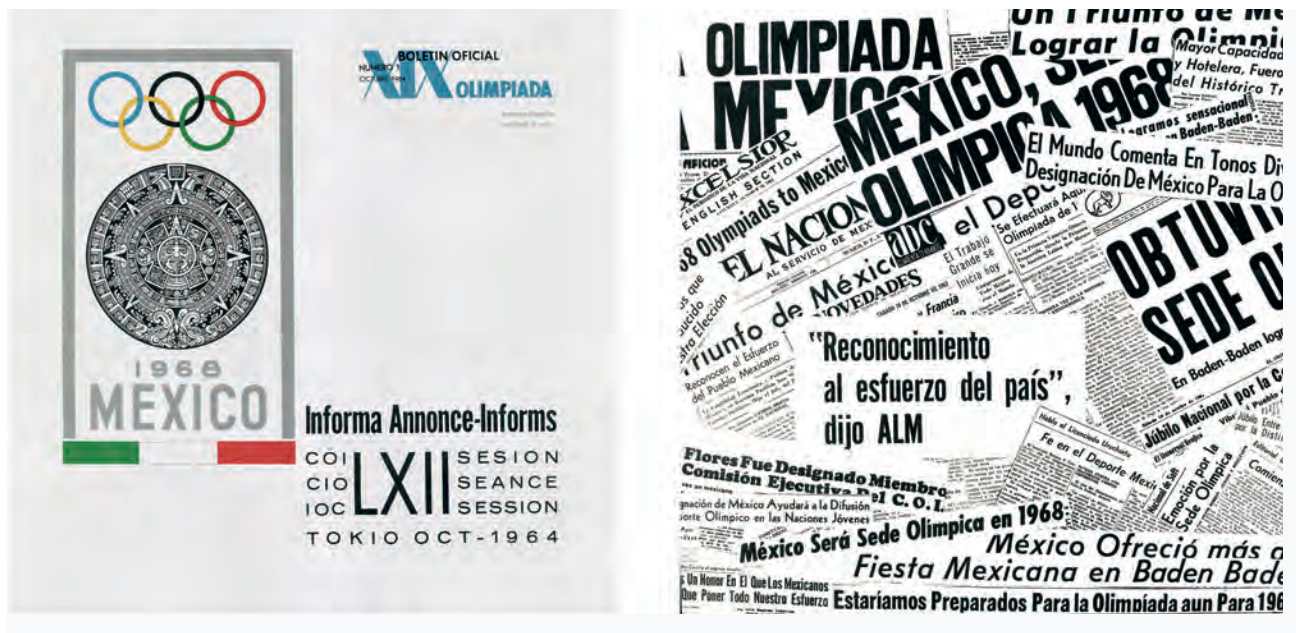


The Cronite Cup III
awarded annually for the most excellent
longueval Letterhead of the year
winners

1962 HUSSWEILR ENGRAVING CO - EVANSVILLE, IND.
1963 ALVARADO LANG S A DE C V - MEXICO, D F.
1964 AUTREY BROTHERS, INC - DENVER, COLORADO
1965 ALLEN & JOHN, INC - LOS ANGELES, CALIF.

Copa Cronite

139



Figs. 3.14 a y b
 Portada y contraportada del número 1 del *Boletín Oficial XIX Olimpiada*, publicado por el COO México 68 en octubre de 1964.

Para el maestro resultaba un orgullo mencionar que la papelería que diseñó e imprimía en su taller hasta con siete tintas, participó en el concurso “El mejor encabezado de carta del año” en donde se presentaron todos los industriales grabadores de Norteamérica y en donde él ganó la Copa Cronite por el mejor grabado para membrete, otorgado por la Asociación de Grabadores de Norteamérica. Se le informó de este reconocimiento a Alejandro Ortega San Vicente, Secretario del Comité Organizador y se le entregó a Pedro Ramírez Vázquez, a la sazón ya presidente del mismo, exhibiéndose la presea de manera temporal en las oficinas del Comité Organizador, ubicadas en Avenida Universidad 1330, aunque posteriormente hubo que devolverla, ya que esta copa se debe ganar 3 veces para poderse retener.¹⁴

Por su parte, Avery Brundage, presidente del Comité Olímpico Internacional, envió el 5 de diciembre de 1968 una carta de felicitación al posteriormente nombrado *Doctor Honoris Causa* Alvarado y Carreño en la que elogiaba ampliamente su trabajo. Y no era para menos, ya que entonces había aproximadamente 3 empresas en México que eran las mejores que había en cuanto a grabado se refiere y el prestigioso premio sólo una vez antes lo había ganado el mexicano Fernando Fernández. El asunto es que gustó tanto el diseño de Alvarado y Carreño que las placas del grabado se las quiso comprar la fábrica estadounidense de papel Hammer Mill, quienes le encarga-

¹⁴ Gerardo Mendoza, “Primer reconocimiento internacional de México 1968”.

ron tres mil hojas membretadas, mientras que por su parte Ramírez Vázquez le pidió diez mil tarjetas personales, para lo cual hizo dos bocetos diferentes con dos tipos de papelería jugando con el membrete y se imprimieron más de un millón de hojas tamaño carta.

El doctor también hizo el diseño de 3 medallas de unas cabecitas mayas para la olimpiada de México 1968 para ser entregadas a los atletas. Todas estas participaciones del doctor son de gran importancia para la imagen del evento ya que es el punto de partida y sobre todo que literalmente le dio la vuelta al mundo dando a conocer a nuestro país y a su calidad de trabajo en las artes gráficas. Además, y como ya lo adelantaba, sirvió de plataforma para el despunte de los trabajos de imagen y traza del equipo que entró en el área de diseño para iniciar con una siguiente etapa gráfica.

El número 1 del *Boletín Oficial XIX Olimpiada*, del COO

Así como escasas fueron las actividades que en materia de preparativos para las olimpiadas se realizaron durante la gestión de López Mateos al frente del Comité Organizador, también fue poca la producción de publicaciones o piezas gráficas para formar parte de los materiales a analizar durante esta etapa, a no ser por los dos números del *Boletín Oficial XIX Olimpiada* que se sumaron al primero que ya había anunciado, en el cual, por cierto, no se da crédito a la imprenta que lo produjo. En este nuevo par de ejemplares, veremos un notorio cambio en las directrices del anteproyecto, a pesar de que como había mencionado, el COO inició su programa de información a partir de la publicación de Boletines en tres idiomas y al parecer en el momento del desarrollo de los primeros números nadie consideró importante dar algún crédito al Departamento de Arte que aparece indexado con el número 12 dentro de la estructura del Comité Ejecutivo de acuerdo al propio organigrama del Comité encargado de llevar a cabo los Juegos Olímpicos en la Ciudad de México.

De este modo, a pesar de mis indagaciones no he podido acreditar quién hizo la planeación y ejecución de los Boletines números 1, 2 y 3, que fueron los que se hicieron estando Adolfo López Mateos como Presidente de la República y luego como Presidente del Comité Organizador de los Juegos Olímpicos México 1968. Los Boletines Oficiales se realizaron desde 1964, y contaban con un formato cuadrado de 28.5 x 28.5 cm. en pasta blanda muy agradable para su uso y visualización, tanto que fue elegido también para ser usado en los subsecuentes Boletines llevados a cabo bajo un nuevo Comité, como veremos más adelante.

Los Boletines Oficiales fueron un medio de información muy importante para el Comité organizador, que los utilizaba para difundir el estado y avances de los preparativos que se estaban desarrollando para la realización de los juegos olímpicos y para hacer propaganda sobre los valores urbanísticos, culturales e históricos de la Ciudad de México. Estos documentos son muy valiosos para mi investigación, ya que además de la información documental que allí se encuentra es directa por parte de los organizadores, también da una perspectiva histórica de las fases que tuvo en su diseño, las cuales corresponden justamente a las que estoy utilizando para estructurar mi estudio.

Fue un solo número aparecido en octubre de 1964 el publicado durante el periodo que me ocupa ahora y en cuya portada aparece el primer emblema como identificador oficial por parte del Comité Organizador, sin embargo, la versión que realmente circuló de manera amplia fue una reedición de diciembre de 1965 (Figs. 3.14 a y b) y contiene además de la presentación de "nuestro emblema" olímpico, un mapa de la Ciudad de México, un detallado organigrama del Comité Organizador donde está "pendiente de designación" el cargo de presidente y se ubica al general Clark como "Vicepresidente Ejecutivo encargado del Comité".

En el primer número del *Boletín Oficial XIX Olimpiada*, además del anuncio en páginas centrales del nuevo emblema ya descrito, se representa este elemento de identidad una vez más en la primera de forros o portada, en cuya parte inferior derecha lleva el título conferido

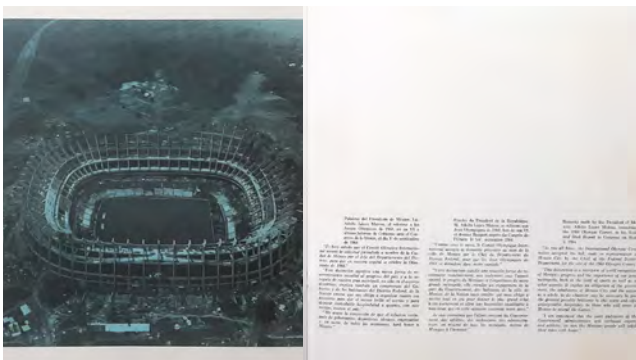
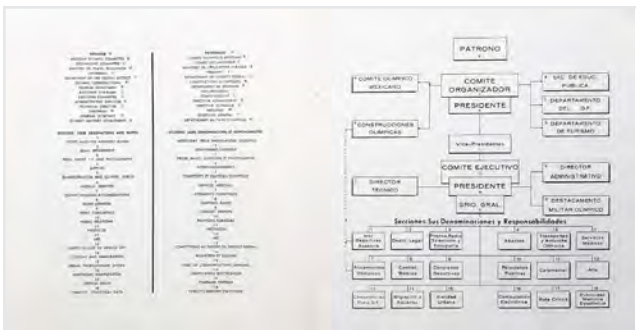


Fig. 3.15
Rótulo de la portada utilizado en los primeros tres boletines oficiales

por el COO al volumen, que en este caso es México informa en tres idiomas, resaltando su carácter descriptivo y resonando tanto gráfica como estructuralmente con la portada del Libro *blanco* en cuyo título se leía *México solicita*, con ambas instancias en altas y bajas y la misma fuente tipográfica *News Gothic Condensed Extra Bold*. Los textos complementarios dispuestos debajo en otra familia tipográfica más (ahora *Helvética extendida*), declaran el destino práctico del *Boletín*, en tanto especifica el lugar en que éste se presentaría como parte documental del informe ante las autoridades olímpicas, levantados con tipografía terciaria en altas, con las que se indica se trata de la sesión sesenta y dos del COI a celebrarse en Tokio, indicado con numeral romano en un puntaje mucho mayor que los demás elementos colocados aquí, con lo cual seguramente se pretendió resaltar su importancia.

Como mencioné, en la portada del número 1 del *Boletín Oficial XIX Olimpiada*, aparece en primer lugar y como elementos más importantes en la composición el emblema oficial con mucho espacio en blanco, sin embargo, en los Boletines 2 y 3 el emblema se encuentra en la parte inferior izquierda en un tamaño mucho menor para privilegiar el uso de imágenes a color. Sin embargo, el factor común en los tres primeros Boletines tiene que ver de entrada con la tipografía utilizada en el rótulo que identifica a las publicaciones (Fig. 3.15), la cual cuenta con el texto “*BOLETÍN OFICIAL*” en fuente Futura regular negra, después una *News Gothic Condensed Extra Bold* en color azul gris, en el nombre del evento (XIX OLIMPIADA) para el primer *Boletín* y dorado para el segundo y el tercero. Por último, el numeral romano XIX está hecho con una fuente llamada *Tabac Big Glam Black*, mientras que la fecha en que se publicó cada número está en *Helvética Extended Medium* y el número que indica el volumen en una variante de Futura.

Como vemos, en la portada de los Boletines se manejaron muchos juegos en cuanto a fuente tipográfica, puntaje y grosor de la letra, seguramente para darle un poco más de juego visual,



aunque en la portada del número 1 en particular vemos una composición aparentemente sencilla a golpe de vista, pero la cantidad de fuentes tipográficas involucradas vuelven el conjunto en algo abigarrado para los conocedores del diseño editorial, además de que no se observa la utilización de un *lay out* diseñado, lo que ocasiona algo de desorden en la composición general, el interlineado, interletrado, la retícula y la diagramación común, es decir, creo que es una portada de conformación visual aparentemente muy sencilla pero no precisamente bien lograda.

Se llevó a cabo una reedición corregida de este número 1 del *Boletín Oficial XIX Olimpiada* en diciembre de 1965, y en la contraportada hay un efecto tipo collage reproduciendo recortes de periódico con tipografía negra y fondo blanco con encabezados de notas que hablan sobre la obtención de la sede para la XIX Olimpiada y comentarios entusiastas referentes al tema y además se presenta un encarte con el organigrama del COO e interesante contenido (Figs. 3.16), en donde hay a mi juicio elementos muy importantes a tomar en cuenta. Primero, que en la asignación de Presidente se establece como pendiente de designación y luego que en el puesto de Vicepresidente Ejecutivo encargado del Comité aparece el nombre del Sr. Ing. José De J. Clark. De entrada, esto anticipaba casi premonitoriamente que el general Clark no iba a ocupar ese puesto en ningún momento, a pesar de que en esencia desempeñaba las fun-

ciones como encargado del despacho y de que había sido parte medular para conseguir la sede olímpica para el país.

Después en este organigrama aparece como Vicepresidente de Finanzas Agustín Legorreta y como Vicepresidente de Construcciones Olímpicas justamente el Arq. Pedro Ramírez Vázquez, quien a la postre ocuparía el cargo de Presidente del COO. En la segunda página de este encarte aparece efectivamente el Ing. José De J. Clark como presidente, pero no del COO, sino del Comité Ejecutivo. Aparecen además los nombramientos de un Secretario General, dos Direcciones Generales y un responsable del Destacamento Militar Olímpico, para luego dar paso a una estructura de 19 Secciones, dentro de las cuales llaman mi atención dos de ellas.

Por una parte, una sección de “Arte”, cuyo responsable aparece como pendiente, lo que determina que no hay registro de quién realizó los 3 primeros Boletines Oficiales ni las primeras presentaciones gráficas para estos efectos, y por otra parte la Sección de “Publicidad, Memoria y Estadística” en donde están nombrados Carlos F. Ramírez, el Tte. Cor. Oscar González, el Prof. Arturo Camacho Camacho, el Ing. Juan Ignacio Varela y Agustín Millán Rangel. Considero que es importante subrayar que en los cargos nombrados en este caso, las personas que aparecen son ingenieros, profesores y militares, quienes teniendo una formación hacia otro sentido diferente de las artes, la

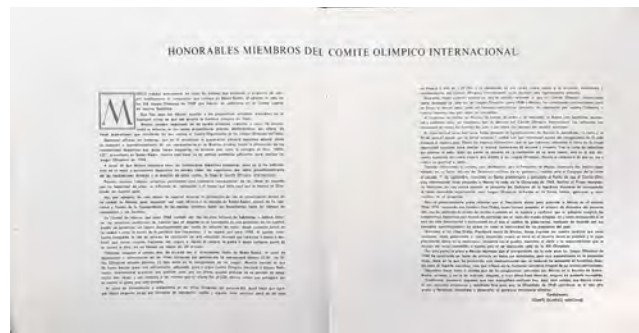


Fig. 3.16 (Página opuesta y actual)
Algunas páginas del Boletín Oficial No. 1
publicado por el Comité Olímpico Organizador
México 68 en octubre de 1964.

gráfica y el diseño, probablemente se inclinaban por proponer perspectivas de difusión más apegadas a las temáticas tradicionales ya trilladas basadas en la historia, principalmente los fundamentados en nuestros antecedentes prehispánicos, por definición alejados de la modernidad que el mundo estaba viendo y viviendo en un contexto global de nuevas tendencias estilísticas internacionales.

Se encuentra además, en el número 1 del *Boletín Oficial XIX Olimpiada*, un mensaje dirigido al Comité Olímpico Internacional redactado en español, francés e inglés, que fueron los idiomas oficiales durante todo el proceso. Siguiendo los rituales apologéticos de la época, se colocaron además en el boletín las fotografías del Lic. Adolfo López Mateos como “Presidente Constitucional de los Estados Unidos Mexicanos (1958-1964)” e “Iniciador” de los programas de la Olimpiada, así como del Lic. Gustavo Díaz Ordaz “Presidente electo... (1964-1970)” indicado como “realizador” de los mismos.

Haciendo evidente la modernidad de la Ciudad de México, seis páginas con fotografías aéreas muestran su desarrollo urbano. Como parte de un muy breve informe sobre el avance de las obras olímpicas, podemos ver una ilustración arquitectónica de un anteproyecto para el “Palacio de los Deportes”, así como una fotografía a página completa que muestra al Estadio azteca en construcción, es de hacerse notar ese énfasis en “lo azteca”, no únicamente en el nombre del principal estadio deportivo del país y en el simbólico “Calendario”, que domina visualmente en el emblema oficial mostrado reiterativamente en gran tamaño también en la portada, sino de igual manera aún más remarcado a través de la inclusión en el primer número del *Boletín Oficial XIX Olimpiada* de un esquema de la Piedra del Sol con explicaciones de sus significados.

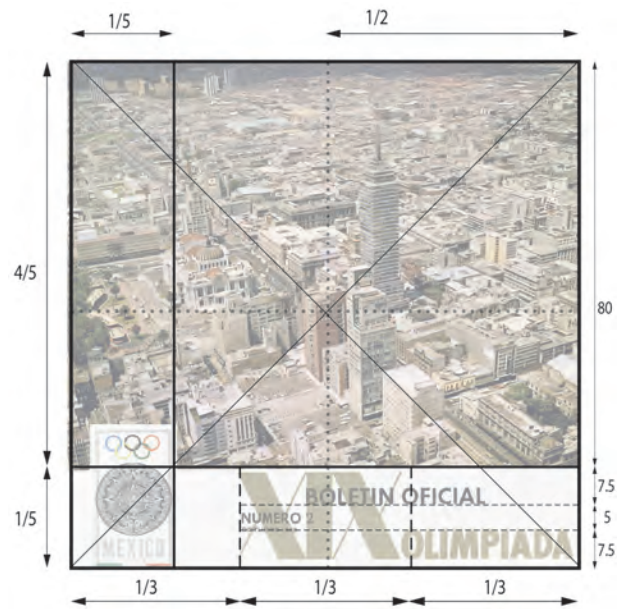
El número 2 del *Boletín Oficial XIX Olimpiada*

Por su parte, el segundo número del *Boletín Oficial XIX Olimpiada* maneja el mismo formato cuadrado que su predecesor y un nuevo arreglo para el *lay-out* (Fig. 3.18 a y b), pero en cuanto a la imagen gráfica es notorio que la portada (Figs. 3.17 a) tiene ahora una fotografía a color de la Ciudad de México y sus alrededores con la Torre Latinoamericana en primer plano, abarcando un buen porcentaje de la portada (un 80% aproximadamente), la parte inferior (el 20% restante) en el color del papel y sobre este espacio, del lado izquierdo el emblema oficial entrando en el área de la fotografía con un margen de aislamiento que lo hace destacar visualmente, mientras que en la parte central y a la izquierda está el mismo arreglo tipográfico del número XIX y la palabra Olimpiada, pero ahora en color dorado manteniéndose las palabras “Boletín Oficial” en altas y en color negro.



Figs. 3.17 a

Portada del *Boletín Oficial XIX Olimpiada México 68* del COO. Número 2, octubre de 1965.



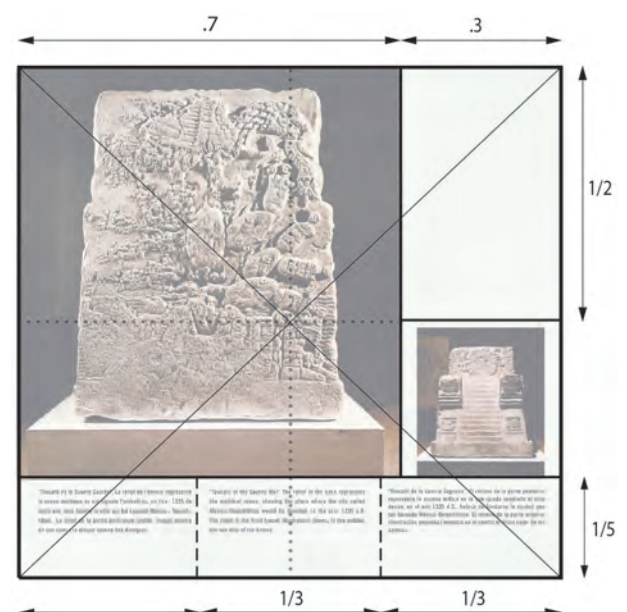
Figs. 3.18 a

Interpretación de la diagramación (*Lay Out*) para portada del *Boletín Oficial* No. 2.



Figs. 3.17 b

Contraportada del *Boletín Oficial XIX Olimpiada México 68* del COO. Número 2, octubre de 1965.



Figs. 3.18 b

Interpretación de la diagramación (*Lay Out*) para contraportada del *Boletín Oficial* No. 2.



Fig. 3.19 a

Algunas Páginas del Boletín Oficial No 2 publicado por el COO México 68 en octubre de 1965.

Con un puntaje más reducido el número 2 y la fecha (octubre 1965) de edición se sobrepone de manera poco ortodoxa al conjunto, de idéntica manera que en el primer número del *Boletín*. A esto, se agregan en la contraportada dos fotografías a color del “Teocalli de la Guerra Sagrada”, abarcando también un alto porcentaje del espacio de la página (80% aproximadamente) y en la parte inferior tipografía terciaria negra con la descripción de las fotografías que retratan una muy importante pieza arqueológica que desde su inauguración se encuentra en la sala Mexica del Museo de Antropología en Chapultepec.

En cuanto a contenidos (Figs. 3.19), el número 2 del *Boletín Oficial XIX Olimpiada* maneja una introducción de los hechos en donde se menciona que Avery Brundage, presidente del Comité Olímpico Internacional vino a ver cómo iban los avances físicos, de organización y planeación para el evento y propuestos con antelación y planteados en el *Boletín* anterior, en donde el texto dice: “Mucho se ha insistido y afirmado que el espíritu de las Olimpiadas está muy distante de ser una feria de vanidades; una ostentación de poder o de derroche de riqueza. Así lo comprende y así lo siente México”¹⁵.

Justificando de antemano cualquier situación que se presentara, en este Boletín se sigue hablando en futuro sobre el tema de las construcciones deportivas. Por otra parte, también se justifica que los mexicanos no harán un buen papel en el deporte

15 Comité Olímpico Organizador, *Boletín Oficial XIX Olimpiada*. Número 2, 1.



Fig. 3.19 b

Algunas Páginas del Boletín Oficial No 2 publicado por el COO México 68 en octubre de 1965.

pero que el país está en la mejor disposición y en un sentido de fraternidad y paz internacional. En este Boletín también se hace mención de los cargos y los roles que se establecieron en ese momento en que estaba como Presidente de la República el Lic. Gustavo Díaz Ordaz, nombrando en ese momento al Lic. Adolfo López Mateos como Presidente del Comité Organizador de los Juegos Olímpicos, siendo Presidente del Comité Olímpico Mexicano y Vicepresidente Ejecutivo del Comité el Ingeniero Clark, y es en este Boletín en donde Avery Brundage da un mensaje al presidente de la República y al Presidente del Comité Organizador haciendo énfasis en su confianza de que tanto el pueblo de México como las personas que tienen a cargo este compromiso, lo pueden sacar adelante con la capacidad administrativa y técnica para llevar a cabo la organización de un evento de magnitud internacional.

Este boletín, que por cierto fue impreso en la empresa Lito Juventud, contiene un encarte anexo con un cartel desplegable de la propuesta de programación de fechas y horarios de las competencias deportivas, donde destacan de manera sobresaliente unos pictogramas bastante bien planteados para identificar los eventos deportivos de la Olimpiada. En efecto, con sorpresa he descubierto que esta es la primera referencia que se tuvo en el proyecto olímpico mexicano de contar con una iconografía representativa de los eventos deportivos, habiendo un icono por cada deporte, a saber: Atletismo, Basquetbol, Box, Canotaje, Ciclismo, Ecuestres, Esgrima, Futbol, Gimnasia, Hockey, Levantamiento

de pesas, Lucha, Natación, Clavados y Polo Acuático, Pentatlón Moderno, Regatas de Veleros, Remo, Tiro, Vólibol y Yudo. Debido a su importancia crucial para este trabajo, habré de dedicar una sección entera a este hallazgo más adelante.

También es importante en términos de mi investigación que, como parte del escueto reporte que el Comité Organizador rinde ante el Comité Olímpico Internacional, es en este Boletín que entre otras áreas operativas del COO se menciona una “Sección de Publicidad Educativa que contribuirá a sostener e incrementar el entusiasmo del pueblo de México por compenetrarse bien del espíritu olímpico, y por constituirse en el generoso anfitrión que los acontecimientos futuros demandan”¹⁶. Me parece muy notable para el tema de mi investigación que se haya destinado una “sección” dentro del organigrama para publicitar y promover los Juegos, la cual al menos nominalmente supongo que sería la encargada de la producción de materiales gráficos de difusión; sin embargo, es extraño que en el detallado organigrama publicado en el primer número del *Boletín*, ésta se denomine “Publicidad, Memoria y Estadística” y no “de Publicidad Educativa”, aunque ciertamente sus “programas” se estructuraron en cuatro etapas relacionadas con la “preparación de material publicitario”, la “Publicidad” y la “Promoción”¹⁷, tal como se informa al COI:

Han sido terminados y aprobados los programas de esta Sección, divididos en cuatro etapas, la primera de las cuales ya se ha iniciado.

Primera etapa. Preparación del material publicitario.

Segunda etapa. Primera campaña publicitaria y promoción que se refiere al conocimiento del movimiento olímpico internacional y a las características de los deportes olímpicos.

Tercera etapa. Publicidad y promoción que ilustra sobre la responsabilidad que el pueblo de México adquiere al constituirse la ciudad de México en la sede de los Juegos Olímpicos.

Cuarta etapa. Promoción que aborda la preparación del pueblo mexicano como digno anfitrión.¹⁸

16 “Reporte General del Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada, al Comité Olímpico Internacional”, en *Boletín Oficial XIX Olimpiada*. Número 2, 5.

17 De acuerdo con el organigrama del “Comité ejecutivo” del Comité Organizador, la “Sección de Publicidad, Memoria y Estadística” estaba integrada por Carlos F. Ramírez, el Tte. Corl. Oscar Hernández, Arturo Camacho, el Ing. Juan Ignacio Valera y Agustín Millán Rangel, lo cual habla de un grupo multidisciplinario en relación con sus insignias profesionales. “México XIX Juegos Olímpicos 1968. Comité Organizador”, organigrama en encarte dentro del *Boletín Oficial XIX Olimpiada*. Número 1.

18 “Reporte General del Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada, al Comité Olímpico Internacional”, en *Boletín Oficial XIX Olimpiada*. Número 2, 5.

Como puede deducirse de un somero análisis de los “programas”, las actividades y campañas de la sección están dirigidas “al pueblo mexicano” y no se hace referencia a ningún tipo de necesidad de difusión externa o proyección internacional, es decir, estaban destinadas a “educar” al pueblo de México para prepararlo como digno anfitrión.¹⁹ Por otra parte, además de los Boletines, no encontré registros de cuáles habrían sido los “materiales publicitarios” ni de la “campaña publicitaria”, que se asegura en el informe ya se habían iniciado.

En el Boletín Oficial número dos, aparte de la portada la cual fue descrita con anterioridad, vemos que en principio habla de un Reporte General sobre de los avances de la Olimpiada, las obras, instalaciones, la integración de actividades y demás planes que se tienen para el evento. Después se aborda la asignación de Adolfo López Mateos como Presidente del Comité Organizador ante los miembros del COI y posteriormente hay una reproducción a colores en las dos páginas centrales del Boletín, de un mural de Miguel Covarrubias que se encontraba en el Hotel del Prado, el cual representa pictóricamente el territorio de la República Mexicana.

De ahí en adelante hay una Reseña de México y fotos de bellezas naturales, ruinas arqueológicas, fotografías de piezas relevantes del Museo de Antropología e Historia, así como lugares representativos en la República, una reproducción de una litografía de Pedro Gualdi de la Ciudad de México en el siglo XIX, una foto aérea de Centro Médico del IMSS y su descripción. En la tercera de forros hay una solapa que contiene dos encartes en blanco y negro, el primero con la Lista de los Congresos Internacionales para octubre 1968, y el segundo con el Proyecto de los Programas de los Juegos de la XIX Olimpiada México 1968, en el cual, tal como ya se ha descrito con anterioridad, se incluyen los pictogramas representativos de cada actividad deportiva. Por último, en la cuarta de forros tenemos una foto a color de gran tamaño (70% de la página) una foto mucho más chica (20 %) de otra perspectiva del Teocalli de la Guerra Sagrada y una descripción de la célebre pieza arqueológica azteca.²⁰

19 De acuerdo con el hijo de Pedro Ramírez Vázquez, las campañas publicitarias del Comité Organizador tenían un franco propósito propagandístico “al estilo de Joseph Goebbels”, para que la gente “se portara bien” durante los Juegos Olímpicos, lo cual como se sabe ampliamente, finalmente no pudo cumplirse debido al movimiento estudiantil. Entrevista de Erika Villa Mansur con Javier Ramírez Campuzano, el día 2 de junio de 2018.

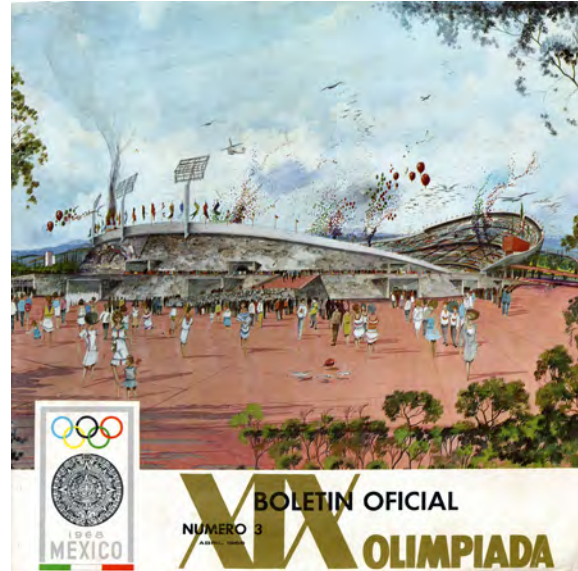
20 De manera poco usual en las publicaciones que realizó el COO, en la segunda de forros del *Boletín Oficial XIX Olimpiada*. Número 2 que he venido reseñando se encuentra un listado de créditos, que a la letra indica: “FOTOGRAFÍAS: F. Leonelli: portada, 27 – Fondo Editorial de la Plástica Mexicana: contraportada – A. Brehme: 15, 18, 19 – P. Méndez y O. Peralta: 16, 17, 21, 22 – R. Carrillo: 23 – O. Peralta: 26 – Edit. Juventud: 15, 20, 25 – VIÑETA: A B ELTRÁN: 27, 28, 29.”

El tercer número del *Boletín Oficial XIX Olimpiada*

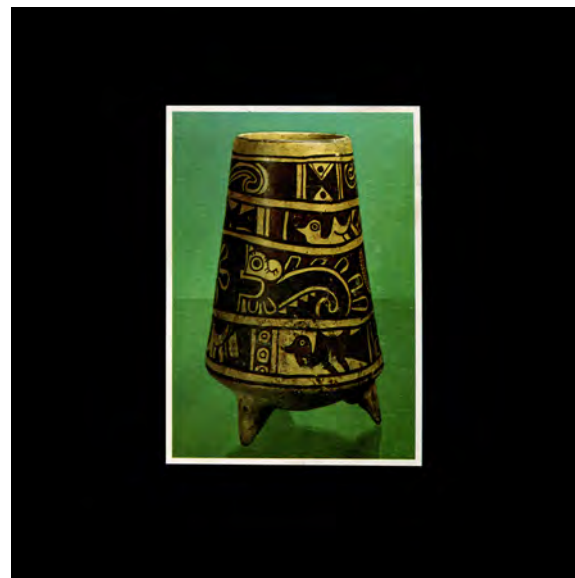
Por su parte, en la portada del número 3 del *Boletín Oficial XIX Olimpiada* (Fig. 3.20 a) se maneja una composición de elementos muy parecida a la del Boletín número 2 (Fig. 3.18 a), pero con la diferencia de que aquí en lugar de una fotografía a color se observa una ilustración en acuarela y tintas también a color que plantea una perspectiva del proyecto de ampliación del estadio deportivo de Ciudad Universitaria. Al igual que en su precedente se ve la misma estructura del acomodo del emblema, la tipografía y las leyendas, pues dicen lo mismo y sólo cambia el número del Boletín a número 3. En la parte central de la contraportada (Fig. 3.20 b) vemos una fotografía a color que se identifica como “Cerámica policroma. Vaso bruñido y policromado. Época reciente. Procedencia desconocida. Museo del hombre, París. Fotografía F.E.P.M.”²¹ La fotografía lleva un *outline* blanco y el resto del fondo de la página es en color negro, lo cual tiene la clara intención de resaltar la toma.

En lo que respecta a contenidos (Figs. 3.21), este Boletín es en realidad el Informe del COO a presentar en la reunión del COI celebrada en Roma, en abril de 1966 y se plantea mucho de lo que se va a hacer para la Olimpiada y con las cosas con las que se cuenta. Por ejemplo, en Instalaciones se menciona que se harán nuevas construcciones, el Palacio de los Deportes, la Villa Olímpica, la Alberca Olímpica,

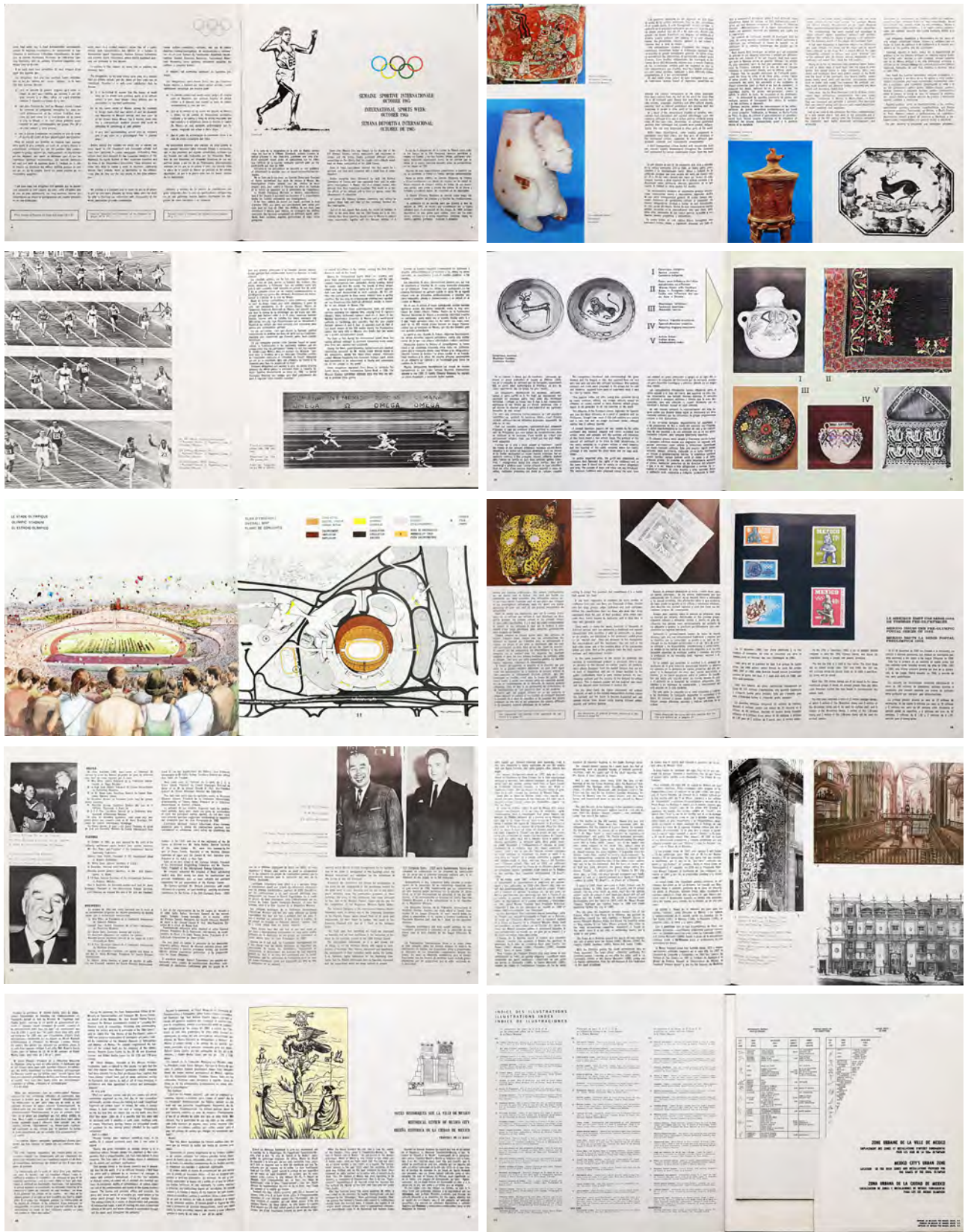
21 Comité Olímpico Organizador, *Boletín Oficial XIX Olimpiada*. Número 3, 52.



Figs. 3.20 a
Portada del Boletín Oficial No 3 publicado por el COO México 68 en abril de 1966.



Figs. 3.20 b
Contraportada del Boletín Oficial No 3 publicado por el COO México 68 en abril de 1966.



Figs. 3.21
 Algunas páginas del Boletín Oficial 3 publicado por el COO México 68 en octubre de 1965.

el Velódromo, los Gimnasios “A” y “B”, para boxeo y voleibol, la Casa de la Prensa y el acondicionamiento del Estadio de la Ciudad Universitaria. Del mismo modo, se da noticia de un aporte que me parece importante rescatar, pues consistió en el establecimiento de una Semana Deportiva Internacional para llevarse a cabo en octubre de 1965, respondiendo a una propuesta planteada por los Comités Olímpicos de Francia e Italia, a lo que México accedió y puso manos a la obra en este sentido. Este evento se planeó con la intención de dejar tranquilos y confiados a participantes, deportistas, competidores, visitantes y todos los involucrados del COI en cuanto a la incertidumbre y amenazas hechas con antelación sobre la altitud de la ciudad y su repercusión en los atletas.

De esta manera se pudo comprobar que no corrían riesgo alguno al visitar la Ciudad de México, así como al competir en las actividades deportivas de alto rendimiento, pues se llevó a cabo un monitoreo minucioso de atletas que participaron como voluntarios en estas semanas deportivas, se supervisó la capacidad de los mismos, rendimiento, estabilidad física y médica. El evento fue un hecho importante y tuvo óptimos efectos clínicos y científicos al respecto, aunado a esto también se obtuvieron excelentes resultados de los atletas extranjeros participantes en los entrenamientos, en las competencias durante y después de esa semana deportiva, proponiendo en 1966 llevar a cabo otra semana deportiva igual que la primera.

Continuando con esta primera etapa en que he estructurado mi investigación, debo hacer mención de que entre los contenidos del número 3 del Boletín Oficial del Comité Organizador hay un escueto y vago informe que presentó un ya enfermo y disminuido Adolfo López Mateos, en la Reunión del Comité Olímpico Internacional que se llevó a cabo en Roma en abril de 1966 en su calidad de presidente del organismo mexicano. Finalmente habría que comentar que además de notificarse con un par de breves líneas sobre la emisión de la serie de estampillas que detallaré a continuación, en la Sección de Publicidad del Boletín 3 no aparece ninguna otra cosa relevante para este trabajo más allá que este críptico párrafo:

Sección de Publicidad: La planeada, de divulgación olímpica para el presente año, está en vías de ejecución. La etapa que corresponde a 1967 está totalmente preparada, pudiendo asegurar que la etapa que culmine esta labor se llevará a cabo en 1968, año de los Juegos; año en que abrigamos la certeza de que podemos hacer sentir a nuestro país en el ánimo de quienes nos visiten, como un anfitrión, que anhelamos sea siempre gratamente recordado.²²

Como puede notarse inmediatamente, no se puede deducir ninguna otra actividad en esta etapa relacionada con materiales publicitarios o publicaciones, ya que nunca se está real-

22 Comité Olímpico Organizador, *Boletín Oficial XIX Olimpiada*. Número 3, 49.

mente informando de manera concreta cuáles son las estrategias de la “Sección de Publicidad” para realizar la “divulgación olímpica”, pues en ningún momento se especifica ni qué es lo que está “totalmente preparado” y menos lo que está “en vías de ejecución”. Lo único que se desprende como estrategia “de publicidad”, en tanto que será hasta el año de 1968 cuando “se hará sentir a nuestro país en el ánimo de quienes nos visiten”, sin especificarse cómo se pretende lograrlo y olvidándose además de una campaña previa de difusión para atraer a los eventuales visitantes.

Ya había mencionado que en el número 3 del *Boletín Oficial XIX Olimpiada* se mantiene la misma composición de la portada en cuanto a porcentajes de tamaños, tipografías y emblema que en el número anterior, sólo que aquí en lugar de una fotografía se utilizó una ilustración a color moderna y vanguardista muy del estilo de los proyectos arquitectónicos de una perspectiva del Estadio Olímpico Universitario. En las primeras páginas del volumen hay un Reporte sobre el Informe a la Reunión del COI en Roma en abril de 1966 que habla de la dirección administrativa y técnica que se planeaban para llevar a cabo los Juegos Olímpicos de 1968, así como explicaciones escritas y gráficas sobre los medios de difusión, la conducción del Fuego Olímpico, las Instalaciones deportivas, la publicidad, transportes, hoteles, boletos y visitas médico-deportivas, sin olvidar las ya tradicionales secciones de arte.

Se aborda también lo concerniente a la Semana Olímpica Internacional a llevarse a cabo en octubre de 1965, sobre los efectos de la altura en la fisiología de los atletas y las observaciones médicas, todo ello soportado con fotografías en blanco y negro. A continuación, hay ilustraciones también en blanco y negro del Estadio y la Villa Olímpica que indican su descripción y las capacidades de aforo de cada uno de ellos, mientras que más adelante se colocó una gran ilustración a color de casi toda la página que muestra el Estadio Olímpico, así como otra imagen también a color del Plano de Conjunto del Estadio con las previstas modificaciones de ampliación, controles, vialidad, estacionamientos, pista de calentamiento y campo.

Las ocho páginas siguientes contienen esquemas de vistas aéreas y laterales de las ubicaciones de plantas, localidades, prensa, fuego olímpico, tablero electrónico y su control, rampa de entrada, estructura de ampliación, dirección técnica, bodegas especiales, vestidores y salas de concentración, fachadas, cortes, un plano de relación entre el Estadio y la Villa Olímpica, en tanto que los últimos esquemas tienen una vista aérea de un plano de vialidad desde el Lago de Texcoco hasta Tlalpan que muestran ya los pictogramas diseñados para indicar los sitios donde se llevarían a cabo los eventos deportivos y sus instalaciones de entrenamiento, acompañándose esto en la página derecha por un tabulador que especifica la relación de locales propuestos para las competencias.

Las páginas que le siguen en este boletín tienen fotografías de personalidades visitantes y huéspedes con la descripción del caso y las siguientes nueve páginas contienen fotografías a color y la descripción de cada uno de los elementos prehispánicos y de arte popular mexicano que nuevamente refuerzan el discurso de relacionar la identidad nacional con nuestra idiosincrasia y procedentes raíces. Abonando a esto, en la página 39 hay una foto a color de los 5 timbres postales emitidos en la primera serie preolímpica de 1965 y como detallaré en el siguiente apartado, estas piezas filatélicas nuevamente llevan contenidos y temáticas prehispánicas.

Se continúan mostrando imágenes de nuestras raíces culturales y artísticas, en tanto que en las páginas siguientes de este Boletín contienen imágenes, ilustraciones, fotografías y descripción de nuestros orígenes, una reseña histórica de la Ciudad de México, una vista de la ciudad en el siglo XVI, un óleo de Cristóbal de Villalpando del siglo XVII de la Plaza Mayor, una imagen de la Ciudad de México en el siglo XVII, un plano de la ciudad del siglo XVIII, otro plano de la muy noble y leal ciudad de México del siglo XVII, una fotografía en blanco y negro de una esquina de la Casa del Conde de Heras y Soto, otra reproducción a color de una litografía de Pedro Gualdi del interior de la Catedral de México y una ilustración en blanco y negro del Hotel Iturbide del siglo XVIII.

En las siguientes páginas podemos contemplar una ilustración de una vista panorámica del Centro de México del siglo XIX y otra obra de Gualdi, que representa ahora la Plaza Mayor de la Ciudad, así como una última página con el índice de las ilustraciones, para cerrar con la tercera de forros que cuenta con una solapa para albergar un encarte desplegable que muestra un mapa de la Zona Urbana de la Ciudad de México, la localización de instalaciones de interés fundamental para los XIX Juegos Olímpicos, con dos tablas con los pictogramas de las competencias deportivas y para cerrar, en la contraportada, una fotografía a color acreditada a un tal F.E.P.M., que expone una cerámica polícroma de un vaso bruñido y policromado de época reciente y de procedencia desconocida que pertenece al Museo del Hombre en París.

La primera serie preolímpica de sellos postales

Además de dar cuenta en la Sección de Arte del Boletín 3 de la propuesta del COO de realizar concursos artísticos apoyados en el INBA, se informa que: “En este renglón de Publicidad, [el COO] procede a informar que nuestro gobierno ha lanzado una emisión de timbres postales que han acogido con entusiasmo los filatelistas”²³. De aquí me llama la atención que es la única actividad efectiva reportada en el rubro que interesa a esta investigación, en tanto corresponde a aspectos relacionadas con la “publicidad de los Juegos Olímpicos”. La nota “México emite la Serie Postal Preolímpica 1965”, menciona que el 17 de diciembre de ese año se lanzó la primera serie de 5 timbres postales (Fig. 3.22) definida para los Juegos Olímpicos de 1968 y que alcanzó una emisión de 22 millones de estampillas entre servicio postal terrestre y correo aéreo, y a los cuales dedicaré este apartado, pues representan un motivo importante en el desarrollo de la identidad gráfica de los Juegos Olímpicos de México 68.

Hay que recordar que en ese entonces los timbres postales eran conocidos como auténticos embajadores de los países que los emitían, ya que llegaban fácilmente a todas partes y así la gente de todo el mundo podía conocer algo de ellos. La emisión a la que me refiero tenía, al igual que el emblema oficial, imágenes de piezas prehispánicas y eran 5 timbres diferentes, que circularon y se dieron a conocer como la primera emisión de una planeación del conjunto de cuatro series pensadas para los años de 1965 hasta 1969, pues se pretendía sacar una emisión postolímpica un año después de haberse llevado a cabo los Juegos Olímpicos.

23 Comité Organizador de la XIX Olimpiada, “México emite la serie postal preolímpica 1965”, en *Boletín Oficial XIX Olimpiada*. Número 3, 39.

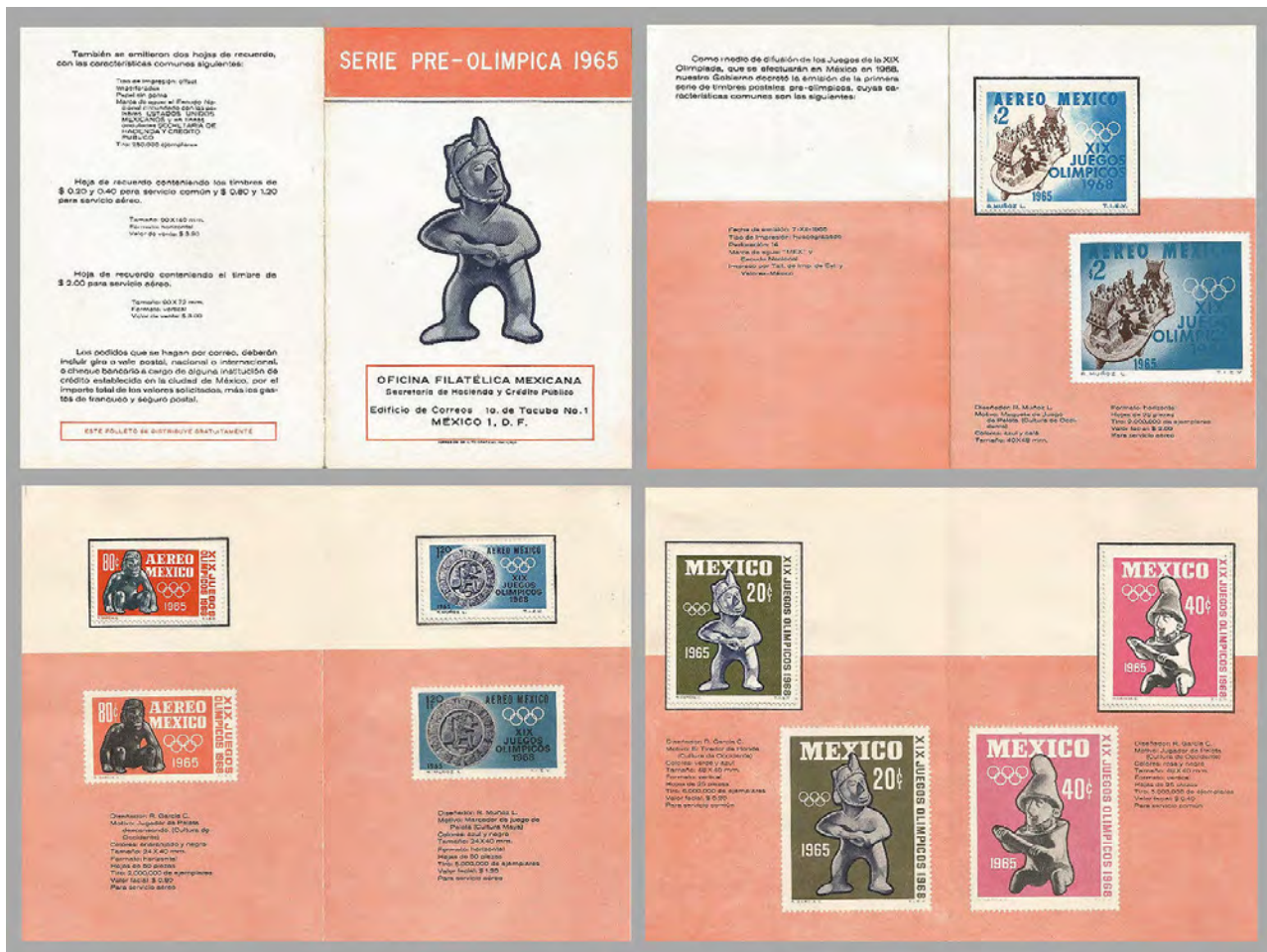


Fig. 3.22
Hojas del *Día de Emisión* de la primera Serie "Preolímpica"
de sellos postales para los Juegos de México. 1965.

La nota del tercer *Boletín Oficial XIX Olimpiada* reporta que con la finalidad de contar con los diseños de esta primera serie preolímpica de 1965, se llevó a cabo un concurso y una vez concretado este proceso se realizó una ceremonia de premiación para los ganadores, la cual estuvo encabezada por el Oficial Mayor de la Secretaría de Comunicaciones y Transportes quien hizo extensivo el interés del gobierno mexicano por transmitir al mundo a través de estas estampillas la imagen de paz, amistad, comprensión entre los pueblo y competencia deportiva, discurso que ya manejaba el Presidente de la República, López Mateos, con antelación en su trayecto como líder de esta nación.

Como he apuntado a lo largo de este capítulo, los temas que se manejaban en esta serie preolímpica de timbres estaban basados en piezas prehispánicas, en particular piezas existentes en el acervo del Museo Nacional de Antropología e Historia, y en este caso relacionadas con los deportes, juegos y competencias, tales como la figura de

Chincultic (Chiapas), o *el Jugador de Pelota* (Colima), *el Juego de pelota* (Nayarit) o *el Altar marcador del juego de pelota*. Los ganadores del diseño de estos timbres postales fueron Roberto García Castro, por las estampillas de 20, 40 y 80 centavos, y Rafael Muñoz López, por las de 1.20 y 2.00 pesos.

El Presidente de la Federación Mexicana de Filatelia, señor Emilio Obregón. Dijo que el hecho de que para la primera emisión preolímpica hayan sido escogidos temas del tesoro artístico prehispánico de México, significa que las estampillas emitidas “deberán figurar tanto en las colecciones filatélicas sobre olimpiadas y deportes, como en todas las de los coleccionistas especializados en temas artísticos y arqueológicos”.²⁴

Como se sabe, los timbres postales tienen un valor filatélico que no reside en el costo del timbre como tal, como papel impreso. Su valor real está en el fondo, no en la forma, pues tienen un valor subjetivo sobre su significado a través del mensaje que el país emisor transmite y da a conocer al mundo, mensajes que a su vez, en el exterior se perciben y se manejan sobre la cultura, las tradiciones y la historia de un lugar o de un momento, tal como era en ese tiempo difundir las Olimpiadas a celebrarse en México y expresar sus intereses y sus objetivos, sobre su mensaje de paz, de fraternidad y de espíritu deportivo. La estampilla postal era, en esa época del correo postal, una manera más eficaz de difundir y promocionar un país, que además perduraría a través de los años de manera internacional y dentro de la República, y es así que por esas fechas se vio la respuesta a esta imagen y a la imagen percibida en el exterior, ya que otros países empezaron a generar emisiones de estampillas postales parecidas y coincidentes aludiendo a los elementos manejados en los timbres postales de los próximos Juegos Olímpicos en México.

Los primeros pictogramas deportivos para los Juegos Olímpicos de México 68

Tal como había adelantado, un elemento muy importante en este número 3 del *Boletín Oficial XIX Olimpiada* publicado en abril de 1966, es que al igual que en el número 2 se anexó un encarte titulado “Locales Propuestos para las Competencias”, que en el frente muestra un mapa y en la vuelta una tabla de los sitios que el COO tenía asignados para las competencias deportivas (Fig. 3.23). Lo que me ha llamado la atención de nuevo es que la tabla cuenta con 20 símbolos en la primera columna a la que se le denominó “Clave”, en las que se muestran imágenes pictográficas que representan cada uno de los

24 Comité Organizador de la XIX Olimpiada, “México emite la serie postal preolímpica 1965”, en *Boletín Oficial XIX Olimpiada*. Número 3, 39 y 40.





















EMPLACEMENTS PROPOSES POUR LES EPREUVES					PROPOSED VENUES FOR THE COMPETITIONS					LOCALES PROPUESTAS PARA LAS COMPETENCIAS				
CLEF KEY CLAVE	SPORT EVENT EVENTO	EMPLACEMENT VENUE LOCAL	CAPACITE CAPACITY CAPACIDAD	ENDROIT LOCATION UBICACION	CLEF KEY CLAVE	SPORT EVENT EVENTO	EMPLACEMENT VENUE LOCAL	CAPACITE CAPACITY CAPACIDAD	ENDROIT LOCATION UBICACION	CLEF KEY CLAVE	SPORT EVENT EVENTO	EMPLACEMENT VENUE LOCAL	CAPACITE CAPACITY CAPACIDAD	ENDROIT LOCATION UBICACION
	ATHLETISME ATHLETICS ATLETISMO	STADE OLYMPIQUE OLYMPIC STADIUM ESTADIO OLIMPICO	100.000	CITE UNIVERSITAIRE UNIVERSITY CITY CIUDAD UNIVERSITARIA		HOCKEY	VELODROME OLYMPIQUE (TERRAIN CENTRAL) OLYMPIC VELODROME (INSIDE COURT)	6.000	MAGDALENA MIXHUCA		HOCKEY	VELODROMO OLIMPICO (CANCHA INTERIOR)		
	BASKETBALL BASKETBALL BASQUETBOL	PALAIS DES SPORTS SPORTS PALACE PALACIO DE LOS DEPORTES	20.000	PARC BALBUENA BALBUENA PARK PARQUE BALBUENA		HALTEROPHILIE WEIGHTLIFTING LEVANTAMIENTO DE PESAS	CINEMA "INTERNACIONAL" MOVIE "INTERNACIONAL" CINE "INTERNACIONAL"	2.500	COL. DE LOS DOCTORES		LUTTE WRESTLING LUCHA	ARENE "MEXICO" MEXICO ARENA ARENA MEXICO	15.000	COL. DE LOS DOCTORES
	BOXE BOXING BOXEO	PALAIS DES SPORTS GYMNASSE CHURUBUSCO SPORTS PALACE CHURUBUSCO GYMNASIUM PALACIO DE LOS DEPORTES GIMNASIO CHURUBUSCO	20.000 * RING SIDE 7.500	PARC BALBUENA AV. RIO DE CHURUBUSCO BALBUENA PARK AVE. RIO DE CHURUBUSCO PARQUE BALBUENA AV. RIO DE CHURUBUSCO		ESCRIME FENCING ESGRIMA	GYMNASSE DE TRANSMISSIONS TRANSMISIONES GYMNASIUM GIMNASIO DE TRANSMISIONES	2.500	CUATRO CAMINOS		CANOAGE CANOEING CANOTAJE	PISTE COURSE COURSE PISTA	5.000	XOCHIMILCO
	CYCLISME CYCLING CICLISMO	VELODROME OLYMPIQUE OLYMPIC VELODROME VELODROMO OLIMPICO	6.000	MAGDALENA MIXHUCA		PENTATHLON MODERNE MODERN PENTATHLON MODERNO	INCLUS DANS PLUSIEURS EMBLEMENTS INCLUDED IN ALL THE VENUES INCLUIDO EN TODAS LAS INSTALACIONES				EQUESTRIAN EVENTS ECUESTRES	STADE OLYMPIQUE (GRAND PRIX DES NATIONS) CAMP MILITAIRE N° 1 OLYMPIC STADIUM (PRIZE OF THE NATIONS) MILITARY FIELD N° 1 ESTADIO OLIMPICO (PREMIO DE LAS NACIONES) CAMPO MILITAR N° 1	100.000	CITE UNIVERSITAIRE LOMAS DE SOTELO UNIVERSITY CITY
	ESCRIME FENCING ESGRIMA	GYMNASSE DE TRANSMISSIONS TRANSMISIONES GYMNASIUM GIMNASIO DE TRANSMISIONES	2.500	CUATRO CAMINOS		REGATTES YACHTING YACHTING REGATAS DE VELEROS	CLUB DE YACHTING YACHT CLUB CLUB DE YATES	VARIABLE (sur bateaux) VARIABLE (in boats) VARIABLE (sobre lanchas)	ACAPULCO, GRO.		AVIRON ROWING REMO	PISTE COURSE COURSE PISTA	5.000	XOCHIMILCO
	FOOTBALL FOOTBALL FUTBOL	STADE AZTEQUE STADE CITE DES SPORTS STADE MUNICIPAL AZTEC STADIUM SPORTS CITY STADIUM MUNICIPAL STADIUM ESTADIO AZTECA ESTADIO CIUDAD DE LOS DEPORTES ESTADIO MUNICIPAL	105.000 50.000 10.000	TLALPAN INSURGENTES MAGDALENA MIXHUCA		TIR SHOOTING TIRO	POLYGONE DE TIR SHOOTING RANGE POLIGONO DE TIRO	2.500	LAC DE CONCOURS COMPETITION LAKE CARRETERA A LAREDO		VOLLEYBALL VOLLEYBALL	PALAIS DES SPORTS GYMNASSE NORD SPORTS PALACE NORTHERN GYMNASIUM	10.000 7.500	PARC BALBUENA UNITE I.M.S.S. MAGDALENA DE LAS SALINAS BALBUENA PARK MAGDALENA DE LAS SALINAS UNIT I.M.S.S. PARQUE BALBUENA UNIDAD I.M.S.S. MAGDALENA DE LAS SALINAS
	GYMNASTIQUE GYMNASTICS GIMNASIA	AUDITORIUM NATIONAL NATIONAL AUDITORIUM AUDITORIO NACIONAL	18.000	CHAPULTEPEC		JUDO JUDO YUDO								

Fig. 3.23

Detalle del encarte del Boletín Oficial 3 que muestra pictogramas de autor no identificado para representar a cada disciplina deportiva contemplada para los Juegos Olímpicos de México 1968.

deportes de la competición y en el mapa que se encuentra al frente, los pictogramas se colocaron para ubicar el lugar en donde se llevaría a cabo el evento deportivo (por ejemplo Hockey en Magdalena Mixhuca).

A pesar de que muy poca gente los conoce, es importante mencionar que en esta primera etapa se realizaron diseños pictográficos para representar las diecinueve competencias deportivas que constituían el programa olímpico oficial más uno de exhibición (Judo) y de hecho, en las páginas centrales del Boletín se da cuenta de un resumen de la mencionada tabla acompañado de otra versión del croquis de la ciudad y sus principales vialidades, en el cual igualmente se han indicado por medio de los referidos pictogramas los sitios de competición, pero también los de entrenamiento.

Siendo seguro que estos primeros pictogramas deportivos datan de cuando menos mediados de 1965, pues tal como lo había hecho notar cuando describí el Boletín número 2, se había adjuntado también en esa ocasión un encarte llamado "Proyecto de Programa para los Juegos de la XIX Olimpiada", que muestra estos primeros pictogramas deportivos para

la Olimpiada de México 1968 en los que quiero detenerme. A pesar de que considero este hallazgo sumamente importante para mi tema de estudio, mis indagaciones puntuales no han podido determinar el o los autores de estos grafismos, sin embargo, deduzco que estos diseños están basados en los bocetos (Fig. 3.24) que el artista Diego Rivera realizara para el proyecto pictoes-cultórico del talud del Estadio Olímpico Universitario de C.U.

En efecto, el Estadio Olímpico Universitario diseñado por los arquitectos Augusto Pérez Palacios, Raúl Salinas Moro y Jorge Bravo Jiménez, iniciado en 1950 e inaugurado en 1952 por el Presidente Miguel Alemán, tenía el aspecto del cráter de un volcán. En aquel entonces la Escuela Mexicana de Pintura tenía gran reconocimiento y entre los principales artistas del país estaban los muralistas mexicanos, quienes de acuerdo con mi Director de tesis, el Doctor Fernando Zamora, con su movimiento pictórico plantearían “un cambio en la iconografía de las artes en México, que dejaría su huella a lo largo de todo el siglo XX [en tanto que] forjaron la iconografía nacionalista que se adentró en el imaginario colectivo de ésta y las siguientes generaciones”²⁵, mismos a quienes se les encomendaron obras importantes para Ciudad Universitaria entonces en construcción, pidiéndoles realizar 10 murales que tuvieran un toque humanista en las instalaciones. De este modo, correspondió a David Alfaro Siqueiros la Torre de Rectoría, a Juan O’Gorman la Biblioteca Central y a Diego Rivera el Estadio Olímpico.

25 Fernando Zamora Águila, coord. y redacción, José Luis Caballero Facio, Cuauhtémoc García Rosas, Jesús Macías Hernández y Mercedes Sierra Kehoe. “Artes Visuales”, 13.



Diego Rivera

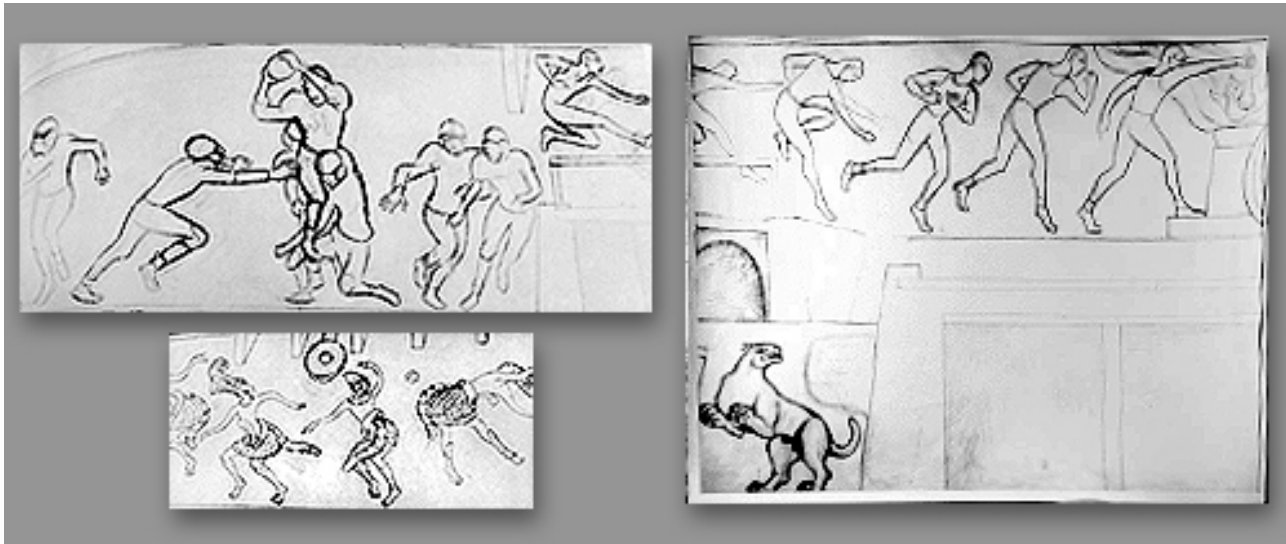


Fig. 3.24

Bocetos para el mural “La Universidad, la Familia Mexicana, la Paz y la Juventud Deportista” de Diego Rivera. Dibujos a lápiz. ca. 1953. Col. Museo Universitario de Ciencias y Artes, UNAM.

Se pretendía que éste quedara plasmado de murales en su talud perimetral, el cual contaba con 14 mil metros cuadrados de espacio para lo que sería una obra monumental de Rivera, quien la denominó “La Universidad, la familia mexicana, la paz y la juventud deportista”. No obstante, sólo se llevó a cabo durante 1954 el que se observa actualmente en la puerta principal, que es un trabajo en alto relieve con cerámica y piedras de colores naturales, donde se muestra el escudo universitario, el cóndor y el águila sobre un nopal con las alas extendidas, protegiendo a la familia que son el padre y la madre entregando al hijo una paloma blanca, símbolo de paz, y a los lados dos grandes figuras de atletas masculino y femenino encendiendo la antorcha olímpica y simbolizando el desempeño físico y competitivo de la juventud con un fin de paz y fraternidad. Abajo, una serpiente emplumada (Quetzalcóatl) con mazorcas de maíz.

De acuerdo con el proyecto original, el estadio se rodearía con temas de la historia mexicana, además de elementos nacionalistas y deportivos, desde los tiempos prehispánicos hasta los contemporáneos. La idea original del pintor consistía en que el espectador pudiera repasar la historia de México mientras daba una vuelta en torno al edificio. En un artículo escrito por él (Fig. 3.25), Diego Rivera menciona que la “escultopintura” del Estadio Olímpico de Ciudad Universitaria fue su realización más importante como “obrero plástico”, pues tuvo la oportunidad de intervenir una obra ultramoderna para la época, edificada en una zona volcánica aprovechando los materiales naturales, de manera que se integraba con el paisaje adecuadamente, sin irrumpir con formas ajenas a este.

Además de servir para la adhesión social, el edificio tendría una función de incorporación y de adaptación para eventos deportivos de toda índole, medios de comunicación

El Estadio Olímpico Universitario

Diego RIVERA

Ineludablemente el ejemplo más importante de la lucha por la independencia nacional que inició la sección progresista del pueblo mexicano, es, por lo que concierne a la Arquitectura, el estadio olímpico de la Ciudad Universitaria.

El edificio, en su historia de construcción, vive los procedimientos ultramodernos para manejar los materiales más ligeros de aplicación, y más dentro de la tradición mexicana que, como todos los verdaderos tradiciones arquitectónicas del mundo, descansa sobre las bases de la naturaleza de los materiales que proporciona el suelo nacional, las condiciones de que habla, y del ambiente sobre el que se construye, la función del edificio y la armonía con el paisaje, todo esto bajo las condiciones económicas dentro de los cuales se realiza la arquitectura.

Por su función misma y su planeación, el edificio tiene un carácter social colectivo indudable, éste se encuentra entorpecido de acuerdo con los medios de transporte de los masas humanas que son de noche, y el ambiente de la edificación, por esto, está concebido para dar mayores ventajas posibles a los actores y a los espectadores de los juegos olímpicos que se han de verificar en su recinto.

Sus formas parturales y generales son las más adecuadas a su función y

precisamente determinadas por ella. Así pues, desde el punto de vista de la verdad funcional en la arquitectura, el edificio es irreplicable en cuanto a su destino. Para una arquitectura, como destruido que está a serla humana, no es valiente funcional si no provee a las necesidades del espíritu endocrónico de él, los importantes como los del espíritu dirigente, es decir, la necesidad de vinculación estética, por medio de la presencia de lo que llamamos belleza, y que en las condiciones armónicas capaces de provocar aquella asociación en el ser humano.

En este terreno el funcionalismo del edificio es perfecto, sus formas ligeros, nuevas en su línea general, armonizan totalmente con el medio, sus manifestaciones proceden en la mayor parte del suelo mismo sobre el que ha sido el edificio, sus formas son exactamente las que dictó la necesidad constructiva, en relación con los materiales empleados.

El edificio vive del terreno con la misma ligera potente que los cosas valiosas que forman el horizonte del paisaje en donde se encuentra; su material aparece directamente en el bosque paralelo de la aversión del más próximo de esos rasgos valiosos que lo rodean, y su forma total sólo es comparable a ellos, es un

cráter arquitectónico, es el cráter de la aversión que fue la revolución agraria-democrática burguesa de México. En este, el Monumento del pueblo de México a su propia empresa heroica progresiva.

La disposición de sus campos de acceso y sus terrazas, las espléndidas necesarias que lo rodean, las respuestas funcionales de portales, sus escalonados, sus salidas de acceso, su todo y sus partes, colocan este edificio en el punto histórico del tiempo en que la gran tradición arquitectónica mexicana, que edificó Teotihuacan, Tula y Chichén, se renueva naturalmente, al renovar la condición nacional del país, al construir la Patria, es firme porque el por que, orgánico, es decir, actual, como es actual el surgimiento del avance del pueblo nuestro para la construcción de la Nación.

En este edificio del arquitecto Augusto Pérez Palacios y sus colaboradores los arquitectos Raúl Salinas Mera y Jorge Bravo Jiménez, se está recordando, como es lógicamente necesario, nuestra tradición antigua con coherencia y actualidad constructiva, vital y funcional armoniosas, la integración plástica.

En la maravillosa arquitectura prehispánica de México, como en todas las

grandes épocas de culminación de la plástica: Egipto, China, India, Australia, Grecia, medieval europea, etcétera, la integración plástica fue completa. En esta arquitectura es imposible aislar con cualquier precisión los que concierne a procedimientos técnicos de realización, dónde empieza y termina la plástica, la escultura, la plástica exclusivamente arquitectónica, los tres se figuran, se interconectan, se funden y se amalgaman en un todo, en un conjunto sin soluciones de continuidad, armónico y homogéneo.

En el mundo de la Ciudad Universitaria los obreros plásticos hemos trabajado todos sobre la línea de la dirección del obrero principal (Augusto Pérez Palacios, Ferrer-Oberón). Las tareas de planeación, la función de la construcción y las generativas distintas de ésta que hacen funcionar el edificio en perfecto acuerdo con el paisaje, han sido los rasgos más importantes y las directrices de planeación que han impulsado la realización de nuestra arquitectura.

El tema de ello, "el desarrollo del deporte en México desde la época prehispánica hasta la actual" vincula al estadio olímpico de la C.U., realidad actual en el espacio, el espacio y el tiempo ideales de la vida del pueblo que la ha levantado, es decir, que nuestra intervención de arquitectos ha dado mayor realidad histórica, mayor realidad social al monumento estético, para de ahí en adelante y profunda función social y utilidad pública. Hemos logrado realizar arte público social.

Este arte no es posible sin la integración plástica, puesto que nuestros materiales son plásticos, como los del edificio estructural, nuestras formas, las que él mismo genera un movimiento orgánico, con sus características plásticas monumentales y los modos y posibilidades de su función misma. Los colores de nuestros formas figurativas y expresivamente sociales son orgánicos por lo natural de éste mismo de las materias empleadas para realizar nuestra expresión plástica, puesto que éste, por su contenido y forma, resulta intrínsecamente ligada a la vida misma y la realidad del edificio y a la sociedad que lo ha producido, puesto que nuestras formas y colores armonizan con el paisaje plenamente, armonizan con las modalidades materiales y regulares, se harmonizan a la gama de sus verdes, grises y profundos cálidos, a las tonalidades transparentes y azules de sus fuentes y a las resacas y colores de su cielo en paz o las negruzcas neblinas de su cielo en tempestad; porque con nuestros colores de colores vivos con los diferentes luces del día en todas las épocas de vitalidad posibles y resacas luminosas con el desarrollo orgánico en la noche, estableciendo una realidad plástica permeable y armónica con el medio que los produce. Podemos asegurar, sin meditaciones, que en sintaxis, que estamos realizando en el estadio, como colaboradores de los arquitectos, una obra representativa de integración plástica (arquitectura-escultura-pintura). Esta es la vida posible porque nuestra existencia de arquitectos y nuestro grupo de mexicanos por nuestra nacionalidad fundidos en uno, desde nuestra sensibilidad, coherencia y vitalidad.

En el desarrollo del Estado, Oficina de la C.U. es ineludablemente la realización más importante de la vida de obrero plástica, simplemente porque a mí posibilidades individuales de invención y construcción, a mí sensibilidad creadora, y a mi capacidad de trabajo, se han sumado veinte sensibilidades de obreros plásticos, de albañiles y canteros que son tan artífices como los obreros pintores y arquitectos que hemos trabajado juntos; y cualquiera que sea el valor, la sensibilidad y el genio productivo material de un solo hombre, no pueden equivarle en lo de lejos a la suma armónica de veinte sensibilidades humanas vivas, integradas, para la realización de una obra, que se ve pero horror y enlazar a nuestro País.



Fig. 3.25

Páginas centrales del suplemento *El gallo ilustrado* del periódico *El Día*, mostrando el artículo escrito por Diego Rivera en el que expone la intención de su proyecto. Nótense los bocetos que realizó para tal fin.

y transporte, espacio interior y exterior, jardines y gradas, etcétera. El interés por un espacio adecuado para eventos magnos que cubriera la función para la cual fue creado, su utilidad social y pública con condiciones armónicas y estéticas debían provocar, según el muralista, sensaciones específicas causadas también por una plástica que condujera al tema del desarrollo del deporte en México, desde la época prehispánica hasta la actual. Afirmó que "Nuestra intervención de escultopintores ha dado mayor realidad histórica, mayor realidad social al monumento estético, [...] procurando una integración plástica (arquitectura-escultura-pintura)". El célebre muralista menciona cómo en este proyecto reunió todas sus capacidades artísticas y su sensibilidad creadora para llevar a cabo esta obra y da crédito a los setenta obreros, albañiles y canteros que trabajaron con él y a los doce pintores y arquitectos con los cuales colaboró el tiempo en el que estuvo en el proceso de esta escultopintura, como la llamó.²⁶

Hay varias versiones sobre la razón por la cual Diego Rivera dejó inconcluso su trabajo en el Estadio, una de ellas se relaciona con su edad y su salud, otra afirma que tuvo un problema político con Miguel Alemán. En su autobiografía, el pintor cuenta que con un

26 Diego Rivera, "El estadio Olímpico universitario".

megáfono le mentó la madre al presidente en las instalaciones de C.U., durante una visita que hizo Alemán, y que a partir de ese momento le prohibieron entrar en el área de C.U.; incluso, tuvo que escribir una carta al rector para recuperar sus herramientas.²⁷

En cuanto a mi investigación, de esta historia es relevante rescatar el hecho de que el maestro Rivera llevó a cabo una serie de bocetos para el proyecto, los cuales se conservan como parte del acervo del Museo Universitario de Ciencias y Artes (MUCA) y aunque no se usaron para plasmar la pictoescultura, inspiraron dos importantes productos en el desarrollo de la identidad gráfica de los Juegos de la XIX Olimpiada de México 68. Me refiero a los primeros pictogramas deportivos con los que contó el COO y que aparecieron en los Boletines Oficiales, además de la segunda serie preolímpica de timbres postales.

Presento aquí los hasta ahora ignorados pictogramas utilizados por el COO para identificar gráficamente las 20 modalidades participantes en el programa deportivo de la XIX Olimpiada de México 68 (Fig. 3.26). Como puede verse, éstos al igual que sus referentes en los bocetos de Rivera presentan estilizaciones de cuerpos en pose correspondiente a la actividad propia de cada deporte, a excepción del relativo al Pentatlón y al de Regatas de veleros. Este temprano e ignorado sistema de símbolos está resuelto a línea con un grado de iconicidad bajo de acuerdo con lo que Villafañe postula para el nivel pictográfico, que se distingue por presentar la pérdida de las características sensibles con su referente (y por tanto de su relación de semejanza), pero conservando la estructura formal.²⁸

En efecto, los pictogramas sirven como signos ilustrativos que indican un lugar, una dirección, una actividad, instrucciones a través de estas representaciones esquemáticas. Existen varios tipos de pictogramas; matemáticos, de sistemas o estandarizados, destacándose dentro de éstos últimos los que se encuentran bajo la norma internacional ISO 7001, que regula los símbolos de información pública, también llamados iconos estandarizados.²⁹ Entre los sistemas de información pictográfica destacan tanto el creado por George Dow en 1936 para el metro de Londres y por supuesto el que se tiene registrado como el primer sistema pictográfico para ser usado en unos Juegos Olímpicos, lo cual corresponde a los diseñados por Yoshiro Yamashita y Masaru Katsumie para Tokio 1964.

27 Omar Flores Aldana, "Diego Rivera y el sueño de una tarde en CU".

28 Justo Villafañe y Norberto Mínguez, *Principios de teoría general de la imagen*, 40.

29 International Organization for Standardization, "ISO 7010:2011 / Graphical symbols / Safety colours and safety signs / Registered safety signs".



Fig. 3.26

Reconstrucción de los primeros pictogramas utilizados por el COO para identificar gráficamente las modalidades participantes en el programa deportivo de la XIX Olimpiada de México 68.

La implementación de ese sistema fue una idea muy innovadora en ese momento, ya que particularmente los países orientales tienen un alfabeto tan diferente a los demás del mundo, que debían encontrar una forma muy fácil de comunicar a los deportistas, atletas, visitantes, turistas y demás involucrados, la forma de hacerles partícipes sobre las características y condiciones de los Juegos a través de un lenguaje visual, incluyendo las indicaciones sobre todas las situación necesaria para el buen desarrollo del evento y el desenvolvimiento de la gente durante el mismo.

A partir de este exitoso caso es que se desarrolla un sistema pictográfico para cada edición de Juegos Olímpicos y aunque es probable que los organizadores de la edición mexicana de los juegos no tenían tanto conocimiento en el uso y realización de dichos sistemas gráficos, se propusieron desde fechas tempranas proponer el correspondiente a México 68 tomando como referencia los bocetos realizados por Diego Rivera, aunque evidentemente con un mayor grado de estilización, comenzando por el hecho de que los grafistas que permanecen en el anonimato decidieron que las cabezas y las extremidades de las figuras terminaran en formas geométricas principalmente cuadradas o rectangulares, sintetizando con ello algunos elementos como el cabello y los dedos.

De este modo, la descripción formal de cada uno de los pictogramas correspondientes al primer sistema de simbolización visual de los deportes que hasta ese momento estaban considerados para los XIX Juegos Olímpicos es la siguiente:

- 1.- Atletismo: Es la silueta de un atleta saltando una valla. Este es el primer pictograma que, según considero, es la base de todos los demás, ya que como puede verse en la Fig. 3.27 tiene como referente directo los bocetos de Diego Rivera, pues las diferencias son mínimas. Cabe decir que esta figura trascendió este olvidado sistema y con algunas adaptaciones se siguió utilizando hasta la realización de los Juegos, tal como puede verse en la Fig. 30, ya que presenta la imagen gráfica definitiva de México 68.
- 2.- Básquetbol: Un personaje en movimiento, en posición de estar corriendo y botando un balón, con un círculo como pelota y con los mismos rasgos estilísticos del pictograma base.
- 3.- Boxeo: Muestra a un personaje completo en una postura clásica de guardia utilizada para este deporte, con la cabeza cuadrada y los puños cerrados.
- 4.- Canotaje: El personaje completo sobre una línea que simula la balsa y se encuentra tomando el remo completo sobre las líneas ondulantes del agua.
- 5.- Ciclismo: Un personaje completo medio agachado y dos círculos simulando las llantas de la bicicleta. El ciclista está en posición de montar el vehículo con los puños cerrados y la cabeza cuadrada simula ver al frente.

- 6.- Equitación: Se muestra un personaje completo montado sobre una pequeña fracción de la parte frontal del caballo. La cabeza del jinete, como la del caballo, miran hacia el frente.
- 7.- Esgrima: Un atleta en posición de guardia o combate, con la mano derecha levantada hacia atrás y la izquierda ligeramente levantada y hacia el frente, sujetando el florete.
- 8.- Gimnasia: Una figura completa haciendo una postura de levantamiento en la viga, con la imagen del cuerpo en ángulo hacia adelante y las piernas hacia arriba.
- 9.- Fútbol: Representación de un deportista con una pierna abajo y la otra levantada casi a noventa grados para patear un balón que está en el aire. Le vemos con una mano cerrada y la otra abierta, dando la impresión de esfuerzo y movimiento.
- 10.- Hockey: Está el jugador completo en postura de deslizamiento y de estar corriendo con una pierna puesta en la superficie y la otra levantada, mientras que el palo de hockey es tomado a la altura de los muslos para ayudar al desplazamiento del deportista.
- 11.- Pesas: La figura completa de un practicante de Halterofilia, con una pierna adelante y la otra atrás mostrando fuerza y equilibrio, estabilizando el levantamiento de la barra con los brazos hacia arriba y la cara al frente.
- 12.- Lucha: Dos personajes representan una 'llave'. Uno de ellos está parado y sometiendo al otro, que está medio hincado con el brazo hacia atrás y la mano a medio abrir, en tanto que el otro le sujeta ese brazo. Ambos están viendo al frente.
- 13.- Natación (y clavados). Muestran al personaje medio inclinado con los brazos hacia atrás y las manos estiradas, abiertas en postura de lanzarse al agua, sobre la plataforma. El agua se representa mediante una línea ondulada, situada frente al nadador.
- 14.- Polo acuático o Water polo: Se muestra el torso del atleta en postura de alcanzar un balón con un brazo mientras que el otro permanece abajo. El balón en el aire está representado con un círculo y una línea ondulada hace lo correspondiente para el agua.
- 15.- Pentatlón moderno: Este pictograma que se encuentra perfilado por un pentágono es totalmente ilegible. Las figuras al interior no se distinguen pues se dispusieron las cinco figuras que representan esta competición de manera sobrepuesta, borrando el interior y dejando únicamente el contorno común, lo que produce un elemento gráfico inentendible. El pictograma muestra una gran deficiencia en su elaboración, ya que no se distingue uno solo de sus componentes y mucho menos se entiende, no se sabe cuáles son las actividades, no hay manera de poder mostrar una lectura visual desde ningún punto de vista ni desde ningún ángulo.
- 16.- Vela: En este pictograma se muestra con una línea más delgada que lo usual, la imagen de un velero con dos velas inclinándose ligeramente a la derecha. Es muy notorio que este pictograma tiene un estilo totalmente diferente a todos los demás de la serie.

17.- Remo: Una línea ondulada simula el elemento del agua. Encima de ella, una línea recta representa una fracción de remo que está tomando el personaje, mismo que está sentado en la tabla con las piernas flexionadas en posición de remar.

18.- Tiro: Se muestra la figura contorneada del tirador de pie, mirando al frente y en posición de disparar con un rifle que se ha representado con una simple línea. Como el brazo derecho debe parecer doblado, se muestra un trazo más corto para demostrar la perspectiva del escorzo, mientras que el izquierdo aparece flexionado hacia abajo para sostener el arma con las manos empuñadas.

19.- Voleibol: Vemos la esquematización de un jugador completo saltando, con una pierna doblada y la otra estirada como si estuviera en el aire a punto de hacer un remate y la pelota flotando en el aire un poco más arriba de la altura de la cabeza.

20.- Yudo: La representación de este deporte, que en ese momento no era olímpico y se pretendía fuera de exhibición, consta de la figuración de dos personajes haciendo una llave. El personaje que está apoyado en el piso muestra sólo la mitad del cuerpo. Según la perspectiva en que está dibujado, aparenta estar flexionado hacia el frente para realizar el levantamiento de su contrincante. El otro competidor tiene una línea negra a la altura de la cintura para identificar de manera más clara el deporte que representa, pues es conocido que las categorías se identifican a través de cinturones, y lo vemos casi completo en el aire y cayendo, de acuerdo con la técnica conocida en esa disciplina de las Artes Marciales como *O-guruna* o Gran rueda, por lo que se corta una parte del brazo por la perspectiva.

Todos los personajes están viendo hacia el lado derecho que es como manejamos nuestra lectura visual y en general el sistema presentaba algunas deficiencias fuertes en cuanto al tratamiento de los trazos por no ser homogéneos ni en su calidad ni en el grosor de la línea, así como por los diferentes tamaños y escalas de los personajes y la falta de síntesis en general.

Finalmente, vemos estilizaciones sucesivas al pictograma correspondiente al Atletismo, el cual como mencioné, cuenta con una referencia directa con el boceto de Diego Rivera (Fig. 3.27), pues se tomó como referencia y punto de partida para las aplicaciones de otros elementos promocionales que se realizaron posteriormente y llegaron a ser muy populares, tales como calcomanías (Fig. 3.29), ceniceros (Fig. 3.0) y tarjetas postales, pero además, y como veremos, sirvieron como tema gráfico para la segunda serie preolímpica de timbres postales.

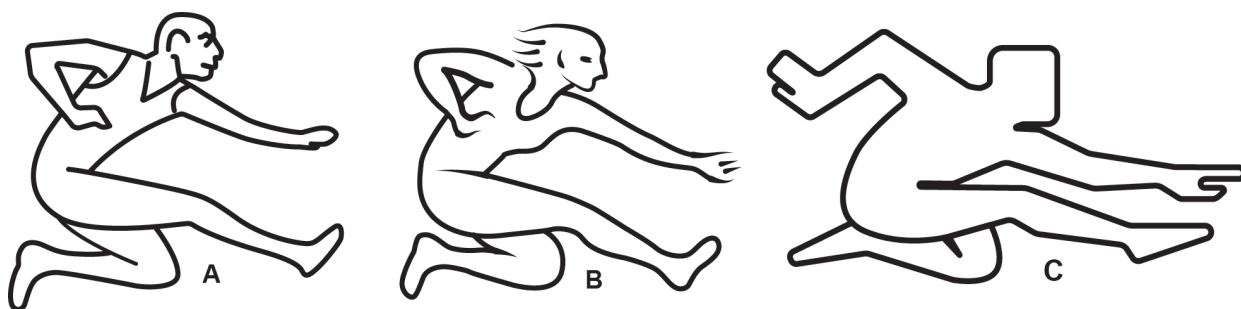


Fig. 3.27

- A) Trazo del atleta en el boceto para el mural de Diego Rivera (1953-4)
- B) Trazo en la estampilla postal de la segunda serie preolímpica (1966) (Invertido en relación al original)
- C) Trazo para la disciplina de Atletismo en los números 2 y 3 de los boletines oficiales (1965 y 1966)



Fig. 3.28
Segunda Serie
"Preolímpica
de sellos
postales
emitida en
1966.

La segunda serie preolímpica de timbres postales y las propuestas gráficas de grandes artistas

Además de los boletines oficiales ya descritos, en esta etapa se emitió la segunda serie preolímpica de sellos postales. Igual que la primera, constó de tres timbres para servicio aéreo y dos para el terrestre (Fig. 3.28). Es notable que también cuentan con dibujos que de alguna manera reproducen los bocetos realizados por Diego Rivera para el proyecto de pictoescultura mural solicitado por el arquitecto Carlos Lazo para el talud del Estadio Olímpico de C. U.



Fig. 3.29
Calcomanía para los
Juegos Olímpicos de
México 68. Original de
finales de 1966.



Fig. 3.30
Cenicero promocional en
melamina fabricado a
principios de 1968.

El análisis de las piezas postales emitidas en 1966 confirma la voluntad de las autoridades de seguir recurriendo a las temáticas prehispánicas a las que Rivera era afecto y que, de alguna manera, se siguen considerando parte importante de las raíces identitarias de nuestro país. Es notable que los bocetos se hayan reutilizado y, además, que se le otorga la autoría del Diseño de las estampillas casi una década después de la muerte del artista. Por otra parte, es de considerarse que los bocetos del afamado muralista fueron pensados para representar varias disciplinas deportivas en el talud del Estadio de Ciudad Universitaria y que, paradójicamente, el fútbol americano no es un deporte olímpico.

En todo caso, se retomaron dichos bocetos y alguien se encargó de reinterpretarlos en trazo a línea, con una evidente estilización en estas versiones de estampilla postal, manejando una composición con las figuras al centro, los aros olímpicos en la parte superior derecha y la fecha en la parte inferior izquierda en negro. Arriba y debajo de estos elementos, el manejo de placas horizontales de color azul, naranja, café, verde y morado, un color para cada denominación de timbre y dentro de las placas tipografía patinada en altas calada en blanco con las leyendas “Juegos de la XIX Olimpiada 1968” en la superior y en la inferior “Correo Mexico” y “Ae-

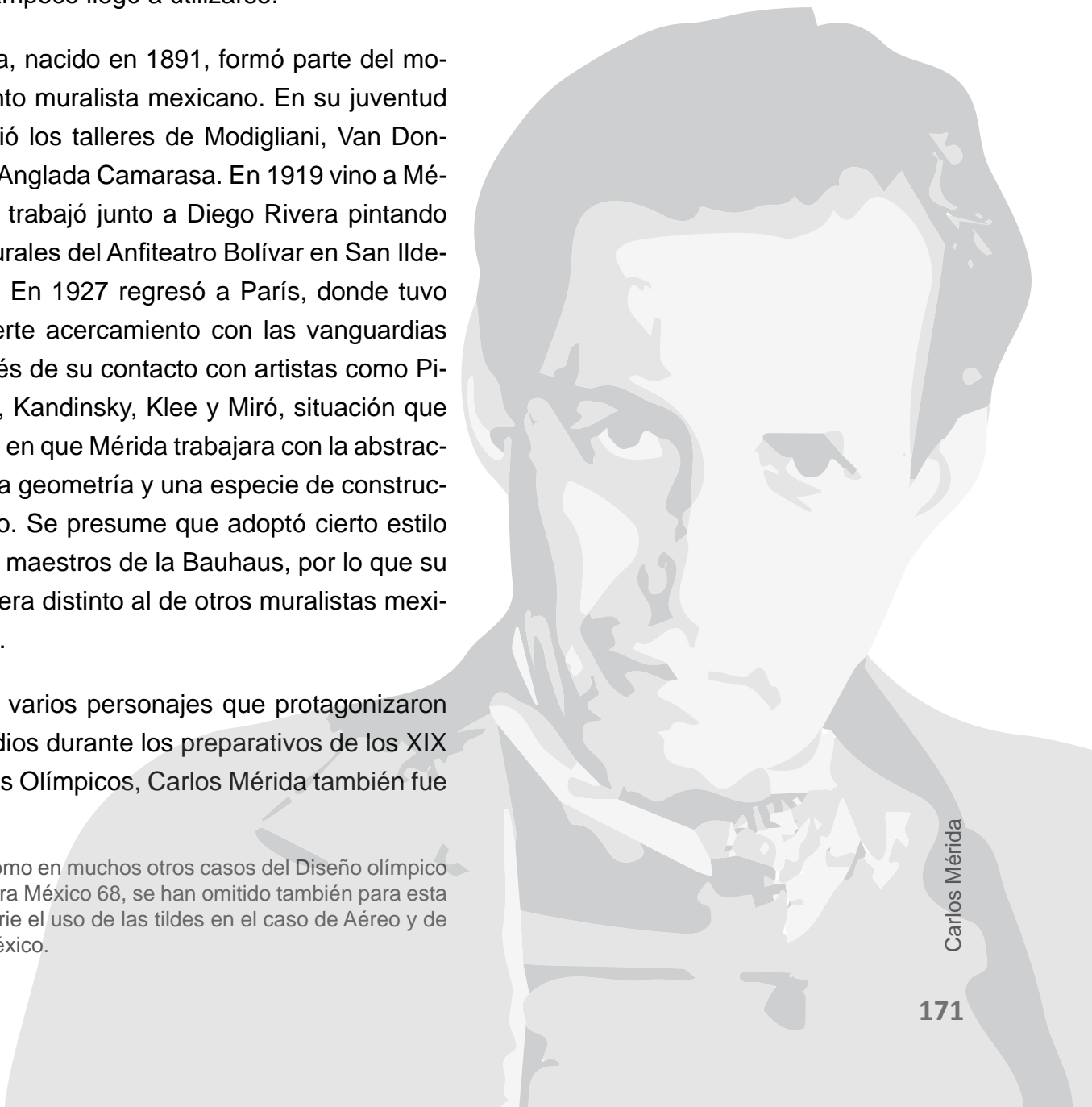
reo Mexico³⁰ en altas. Por último, el crédito a Diego Rivera como el diseñador de las piezas postales, estampada con tipografía en menor puntaje en la esquina inferior izquierda.

Rivera no fue el único artista plástico famoso convocado a participar en materiales para la XIX Olimpiada, ya que también lo haría el guatemalteco naturalizado mexicano Carlos Mérida, quien fue invitado a desarrollar un proyecto gráfico muy poco conocido para la realización de otra serie de timbres postales que tampoco llegó a utilizarse.

Mérida, nacido en 1891, formó parte del movimiento muralista mexicano. En su juventud conoció los talleres de Modigliani, Van Dongen y Anglada Camarasa. En 1919 vino a México y trabajó junto a Diego Rivera pintando los murales del Anfiteatro Bolívar en San Ildefonso. En 1927 regresó a París, donde tuvo un fuerte acercamiento con las vanguardias a través de su contacto con artistas como Picasso, Kandinsky, Klee y Miró, situación que derivó en que Mérida trabajara con la abstracción, la geometría y una especie de constructivismo. Se presume que adoptó cierto estilo de los maestros de la Bauhaus, por lo que su estilo era distinto al de otros muralistas mexicanos.

Como varios personajes que protagonizaron episodios durante los preparativos de los XIX Juegos Olímpicos, Carlos Mérida también fue

30 Como en muchos otros casos del Diseño olímpico para México 68, se han omitido también para esta serie el uso de las tildes en el caso de Aéreo y de México.





convocado por Pedro Ramírez Vázquez para colaborar en el Museo Nacional de Antropología, donde realizó un muro vitral para la sala “Cora Huichol”. Ya con una carrera en las artes plásticas muy consolidada y prolífica, sobre todo en lo relativo a la integración de esas disciplinas artísticas con la arquitectura, Mérida presentó al menos siete propuestas para estampillas del Servicio Postal Mexicano para las Olimpiadas de 1968, en donde presentaba, como era su estilo, iconos geométricos abstractos (Figs. 3.31).

El primero de ellos tiene un fondo gris, los aros olímpicos y una tipografía calada en blanco y en altas, que dice “Concordia Universal” y debajo hay cinco abstracciones de manos con una leyenda en altas con el texto “Aereo Mexico”, mientras que en la parte lateral derecha en vertical se lee “XIX Olimpiada” y “1968” en azul oscuro. Todos los textos se han hecho con letras rotuladas, lo mismo que un elemento gráfico parecido a una “H” (no se identifica qué es) calado en blanco, con una pleca horizontal en azul y un punto al centro del mismo color.

La siguiente pieza tiene un fondo azul medio, con los aros olímpicos en gris en la parte superior derecha y debajo de ellos dos abstracciones de figuras humanas en posición horizontal con las cabezas hacia la derecha en posición de nado. La primera de ellas es de color negro y la segunda de un azul aún más claro que el fondo, y están sobre tres líneas onduladas simulando agua del mismo color azul claro que la segunda figura. En la parte inferior izquierda vemos la misma “H” en gris, con una pleca en horizontal de un gris más oscuro, debajo de ésta el número 50, que representaría su valor nominal en pesos. Después tenemos las palabras “Aereo Mexico” en altas, con tipografía rotulada, en vertical del lado derecho el número de la edición olímpica y el año, con toda la tipografía en color negro.

Por su parte, Rufino Tamayo, “artista orientado a un lenguaje plástico de corte mucho menos ideológico”, perfilado en “la gran dicotomía entre el figurativismo y el abstraccionismo”³¹, también cuenta con una colaboración prácticamente desconocida para los Juegos Olímpicos de México 68 (Fig. 3.32), aunque tampoco en este caso se utilizaron sus aportaciones. Javier Ramírez Campuzano, gestor del Archivo Pedro Ramírez Vázquez, me permitió apreciar cuatro bocetos realizados por el gran artista Oaxaqueño, mismos que respondían a una temprana solicitud del COO a fin de contar con nuevos referentes plásticos para generar los pictogramas deportivos de los Juegos a realizarse en México.

El oaxaqueño Rufino Tamayo ha sido uno de los grandes pintores mexicanos del siglo XX, destacado artística y académicamente a nivel internacional. Fue también muralista de la época del grupo de *Los tres grandes* (Rivera, Orozco y Siqueiros), aunque mantuvo siempre características propias en su trabajo pictórico. Al tener intereses políticos diferentes, se desarrolló y se le reconoció en otros ámbitos, identificándose igualmente como pintor de caballete y escultor, con temas de naturaleza muerta, figuras y personajes, usando una fuerte transformación simbólica y experimentación estética.

Para la década de los años sesenta, Tamayo era un personaje muy destacado en el mundo del arte y tenía ya un estilo muy particular y vanguardista caracterizado por la neofiguración. Fue seguramente luego de su participación en el Museo Nacional de Antropología, con el célebre mural *Dualidad*, que Pedro Ramírez Vázquez le habría pedido su intervención para llevar a cabo propuestas gráficas para los pictogramas deportivos de los Juegos Olímpicos de México 68. Únicamente se tiene referencia de cuatro

31 Fernando Zamora Águila, coord. y redacción, José Luis Caballero Facio, Cuauhtémoc García Rosas, Jesús Macías Hernández y Mercedes Sierra Kehoe. “Artes Visuales”, 15.



Figs. 3.31
(Esta página y la anterior)
Propuestas inéditas de una serie de estampillas postales conmemorativas realizada por Carlos Mérida para los XIX Juegos Olímpicos de México 68. c. 1966.

bocetos a tinta que llevó a cabo para los deportes de Gimnasia, Hockey, Tenis y Boxeo, en los que se observa un estilo visual expresionista en la estilización abstracta de los personajes manejados en alto contraste y realizando cada actividad.

En los tres primeros casos, el oaxaqueño manejó una envolvente irregular alrededor del personaje con una parte negra y la otra blanca con puntos negros. En el primer boceto que corresponde a Gimnasia, un atleta representado de manera sintética se sostiene de los anillos en la posición conocida como *Escuadra*. Una envolvente irregular delimita el espacio blanco con puntos negros del lado izquierdo, mientras que del derecho al contarse con fondo negro se logra un efecto de *figura-fondo*. El tema de la segunda figura es enigmático, en tanto es claro que se está representando el Golf, actividad que definitivamente nunca se ha considerado como deporte olímpico. En cuanto a su desarrollo gráfico, vemos que tiene también una envolvente irregular en color negro y el personaje está en alto contraste calado en blanco. El contorno negro no está delimitado por medio de una línea como en el caso anterior, sino que está terminado con una gradación tonal hecha por medio de puntos que van decayendo en densidad. La figura del jugador es también irregular con un estilo visual entre expresionista y primitivista con gran sensación de movimiento.

La tercera imagen representa a dos jugadores de Tenis en perspectiva de distancia y alejamiento manejada a través de la escala, con una red calada en blanco entre ellos, dentro de una envolvente irregular negra sólida de principio a fin. Los personajes con raquetas en las manos tienen un estilo visual primitivista-expresionista. Simulan estar en movimiento, disputando un punto muy cerca de la red. Es importante mencionar que para 1968 el Tenis no era un deporte de competición Olímpica oficial y únicamente se realizaron competencias en México 68 como deporte de exhibición. La última propuesta es sobre una confrontación de Boxeo y se compone de dos personajes en color negro, con

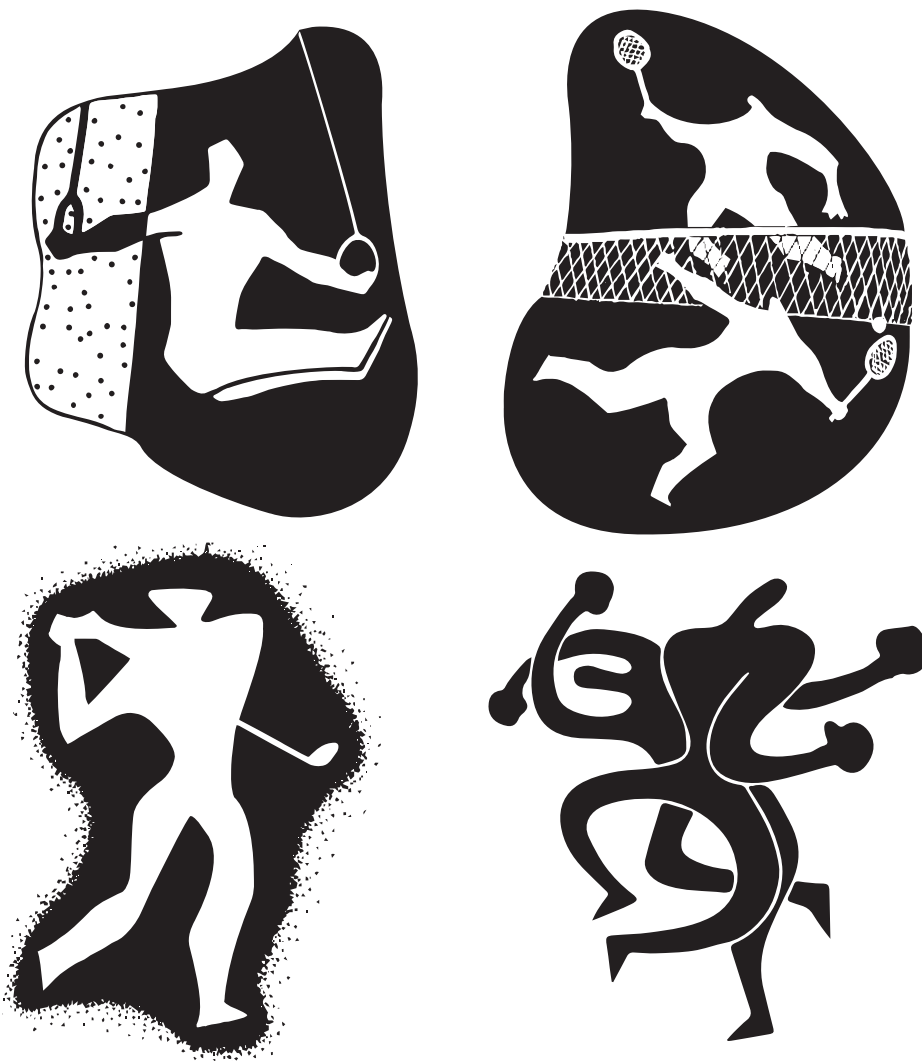


Fig. 3.32
Dibujos de Rufino Tamayo propuestos ante el COO para los pictogramas de identificación gráfica de las competencias deportivas de los XIX Juegos Olímpicos de México 68.

un ligero *out-line* (contorno) en blanco, que es el que separa, distingue y determina las figuras. A diferencia de sus antecesoras, ésta no tiene ninguna envolvente y son figuras mucho más orgánicas, delineadas en su totalidad con curvas, a divergencia de las figuras trabajadas en los otros bocetos, en los que se combinaban líneas curvas y rectas. Esta última pieza parece estar jugando en un espacio abierto y sin delimitación, con los personajes ondulando en superposición perspectiva dentro de la escena pugilística.

Tal como se puede comprobar con estas propuestas de Carlos Mérida, Rufino Tamayo e inclusive las inspiradas en bocetos de Diego Rivera, hubo una búsqueda para definir los pictogramas que simbolizaron los deportes Olímpicos de los Juegos de México 68, una vez que aparentemente ya se contaba con una imagen de identidad como país anfitrión. Me interesa establecer, de esta manera, que es evidente la existencia de un trayecto de experimentación, indagación, búsqueda y selección para los diferentes iconos de los pictogramas de las actividades que México quería mostrar al mundo.

Es interesante retomar, para cerrar este capítulo, la ruta completa de la primera etapa del Diseño para los Juegos Olímpicos de 1968, donde se creó una primera imagen gráfica para identificarlos (Fig. 3.33), lo cual como en prácticamente todos los casos donde se requería la proyección internacional de nuestro país, se hacía basándose indefectiblemente en temas prehispánicos con piezas pertenecientes al Museo de Antropología. En efecto, esta primera intención reforzaba los elementos tradicionales con los que hasta la fecha se acostumbra representar a nuestro país ante el mundo, siempre mirando hacia el pasado remoto o cercano, por medio de estereotipos idílicos, como sucede con los temas de lo indígena y el arte popular. Es una tradición en la que México ha recurrido de manera casi obligatoria; los Juegos Olímpicos fueron la excepción.

Siendo uno de los requerimientos por parte del Comité Olímpico Internacional el difundir el evento olímpico y sus preparativos con varios años de antelación, el Comité Organizador produjo una serie de materiales impresos donde se incluyen símbolos, emblemas, carteles y algunos otros que presenten a la ciudad sede ante el mundo.³² Uno de los componentes más importantes a desarrollar era un emblema, como un objeto simbólico distintivo de formas híbridas y concisas que argumentara visualmente un significado a través de una composición de imagen y texto, exponiendo de manera sencilla y concreta el suceso, procurando que el observador identificara rápida y claramente el evento referido (Fig. 3.34). Teniendo el antecedente que a lo largo de la historia de los Juegos Olímpicos ya había un claro y patente camino de emblemas realizados en los que visiblemente los Juegos que nos antecedían habían realizado una imagen verdaderamente práctica, vistosa y eficiente, con un formato agradable que incluía los elementos necesarios para determinar en una sola entidad visual el evento, el lugar y la fecha.³³

Para el caso de México se realizó un emblema basado en la imagen de un país enraizado en un pasado prehispánico, aunque con una composición en vertical muy parecida a la utilizada para identificar a la anterior edición olímpica de Tokio 64, aunque en lugar del característico 'sol naciente' nipón se utilizó la *Piedra del Sol* mexicana, además de los aros olímpicos y la palabra "Mexico" en altas, sin tilde, y en la parte inferior los colores de la bandera mexicana, representando así los elementos más destacados del evento y cumpliendo los parámetros y las disposiciones normativas para poder funcionar además de dispositivo gráfico identificador, como elemento de difusión y promoción, funcionando en diversos soportes de impresión como papelería membretada, boletines o carteles.

32 Aunque no forma parte del objeto de estudio de este trabajo, también se realizó una campaña de difusión por medio de cortometrajes cinematográficos.

33 Erika Villa Mansur, "El origen desconocido de la identidad olímpica en México".

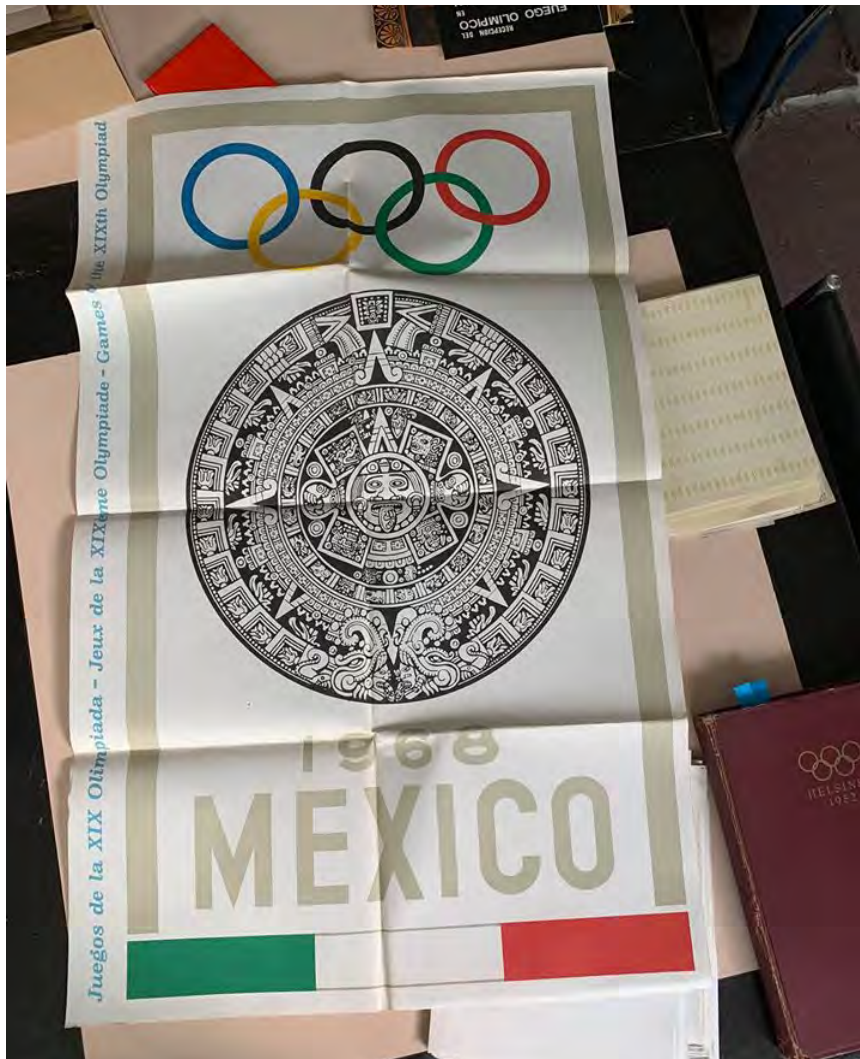


Fig. 3.33
 Cartel original con la primera y a la fecha oficial imagen de los Juegos de México 68. Archivo Pedro Ramírez Vázquez.



Fig. 3.34
 Estuche de reloj Omega que muestra la imagen oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada de México 68. Archivo Pedro Ramírez Vázquez.

Fig. 3.35 a
Última página del Boletín
México 68 Número 2 que
muestra una versión del
águila Nacional junto a una
síntesis estadística del país.



El Maestro Alejandro Alvarado y Carreño, realizó la composición de este emblema en 1964, ganando con éste concursos y otros reconocimientos, pero lo más importante es que este emblema quedó formalmente reconocido y registrado ante el COI, aunque muy poco tiempo después se percataron de que habían omitido el número correspondiente a la edición de la justa olímpica, por lo que muy pronto se realizó otra versión, reestructurándolo y anexándole el diecinueve romano, pero omitiendo ahora el número del año, proponiéndose esta nueva versión de membrete en alto contraste. Es durante esta etapa cuando López Mateos y su equipo designado para atender la organización Olímpica, el cual estaba encabezado por el general José de Jesús Clark, publicaron los tres primeros boletines oficiales, aunque no se tiene registro de sus realizadores ni de las determinaciones de Diseño que los llevaron a elegir un original pero un tanto impráctico formato cuadrado, con un estilo basado en un *lay-out* muy conservador, con unos encartes en el interior de los boletines números 2 y 3 que contienen los primeros pictogramas deportivos propuestos para identificar a las disciplinas deportivas que incluiría la justa Olímpica de 1968.

Después del emblema, seguía la tarea de elaborar medios de comunicación eficientes que promovieran el evento a nivel internacional con elementos de difusión efectivos para la

SPORTS	OLYMPIC VENUES	12 SATURDAY	13 SUNDAY	14 MONDAY
TRACK AND FIELD	MAIN STADIUM			
ROWING	XOCHIMILCO ROWING COURSE			
BASKETBALL	"A" and "D" GYMNASIUMS AND SPORTS PALACE			
BOXING	"B" GYMNASIUM AND SPORTS PALACE			
CANOEING	XOCHIMILCO ROWING			
CYCLING				

PROJET DE PROGRAMME DES JEUX DE LA XIXeme, OLYMPIADE
 DRAFT OF THE PROGRAM FOR THE GAMES OF THE XIX OLYMPIAD
 PROYECTO DE PROGRAMA PARA LOS JUEGOS DE LA XIX OLIMPIADA

LISTE DES CONGRES INTERNATIONAUX-OCTOBRE, 1968
 LIST OF INTERNATIONAL CONGRESSES-OCTOBER, 1968
 LISTA DE CONGRESOS INTERNACIONALES-OCTUBRE, 1968

Fig. 3.35 b
 Tercera de forros del Boletín México 68 Número 2 que contiene el encarte con la calendarización de los Juegos y los pictogramas deportivos propuestos.

época, lo cual incluía la emisión de estampillas postales. Sometiéndolo a concurso se decidieron cinco timbres, los cuales temáticamente presentan el mismo principio de mostrar piezas prehispánicas del Museo de Antropología, visión ya muy recurrente y estereotipada inclusive para esa época, que sin embargo llevó a través de estas pequeñas piezas gráficas la promoción de nuestra imagen anclada en el pasado, como si no tuviéramos nada nuevo que mostrar ni ofrecer al mundo a través de esos timbres postales bien desarrollados en su técnica, pero sin nada que brindar en cuanto a estilo ni diseño, sólo reinterpretaciones de piezas existentes sobre temas deportivos con fondos en colores vivos y nada más.

Un poco más de carácter y originalidad puede encontrarse en el desarrollo del primer sistema de pictogramas deportivos para el evento, y afirmo esto porque están basados en los bocetos de Diego Rivera. Gracias a este antecedente, tienen un poco más de pregnancia, pero queda claro que nuevamente se estaba copiando. Basándome en esto, sugiero que la estructura y composición de estos materiales no eran preocupaciones relevantes, pues parece que el Diseño ni siquiera estaba entre lo que más importaba a los dirigentes del Comité Organizador. Si hubo algún interés, las decisiones estaban en manos de ingenieros, licenciados y militares; no existía nadie a cargo que tuviera la sensibilidad creativa, estética

o gráfica requerida por un evento de la magnitud de los Juegos Olímpicos, a pesar de que ya se tenía el ejemplo de los notables diseños realizados para Tokio 64.

Por segunda ocasión se debía emitir la serie de timbres preolímpicos, para la cual se retomaron los bocetos de Diego Rivera y se reprodujeron sin muchos cambios, dando crédito al artista. Los sellos postales fallan en algunos principios básicos: se representan deportes que ni siquiera son olímpicos, con los bocetos a línea tal y como se encuentran en archivos, lo que implicó un desacierto en esta emisión de timbres que difundían a nivel mundial la carencia de una preparación adecuada para la magnitud del evento. En términos de Comunicación Visual, hubo descuidos medulares porque no se estaba informando, difundiendo ni promoviendo nada relacionado con lo que se efectuaba en cuanto a los preparativos para los Juegos Olímpicos de México 1968 (Figs. 3.35 a y b), lo cual dio mucho de qué hablar y pensar, pues varios países solicitaron que se nos retirara la sede, basando su petición en la falta de evidencia de avances concretos y, ciertamente, no existían dichos avances.

Para esta parte de mi investigación, fue esencial revisar materiales gráficos de los que casi nadie tiene registro y/o que no habían sido analizados, tales como las publicaciones para solicitar la sede de los Juegos Olímpicos y las propuestas de destacados artistas para los pictogramas deportivos, donde descubrí brechas que buscaron alternativas modernas y creativas, aunque nunca se estableció un vínculo efectivo para desarrollarlas: quedaron en un olvido de donde las rescaté para este trabajo.

Capítulo 4

La etapa de transición: El influjo de las artes populares y la búsqueda de una nueva imagen

El diseño olímpico puede ser complejo de decodificar, en tanto actúa como un espectáculo globalizador de paz y como el epítome de la propaganda nacionalista.

Emmet Byrne

El nombramiento de Pedro Ramírez Vázquez al frente del COO

En esta investigación le llamaré etapa de transición a un breve periodo que se desarrolló entre el abrupto término de la gestión de Adolfo López Mateos al frente del Comité Olímpico Organizador (COO) de la XIX Olimpiada a desarrollarse en la Ciudad de México que había iniciado con su designación por el nuevo presidente de México el 28 de junio de 1965 y el inicio justo un año después de la de Pedro Ramírez Vázquez, su sucesor emergente.

Desde que fungía como presidente de la República, López Mateos venía presentando problemas constantes de salud, pues sufría de fuertes dolores de cabeza e intolerancia a la luz y ya cuando fue nombrado presidente del COO llevaba un tiempo tratándose de un erróneo diagnóstico de migraña. El agravamiento de sus síntomas provocó que al poco tiempo de estar ocupando el cargo tuvo que solicitar una licencia temporal (que pronto se convertiría en definitiva) para alejarse provisionalmente de este último cargo debido a que sufrió un severo ataque cerebral. En noviembre de 1965 lo sometieron a cirugía y entonces se supo de la gravedad del padecimiento, ya que tenía un total de siete aneurismas, por lo que de ahí en adelante tuvo un deterioro penoso quedando en estado vegetativo hasta su muerte en septiembre de 1969.



Fig. 4.1

Nota del 6 de julio de 1966 en el periódico Novedades que da cuenta del retiro de ALM. Archivo PRV.



Fig. 4.2

El arquitecto Pedro Ramírez Vázquez con el presidente Díaz Ordaz después de haber tomado posesión del Comité [Olímpico] Organizador.

Es por ello que ante la vacante de la presidencia del COO, primero de facto y luego efectiva en tanto que como dijimos López Mateos debió renunciar a ella (Fig. 4.1), el presidente de la República Gustavo Díaz Ordaz buscó una alternativa para el puesto y de este modo, a escasos 27 meses de la fecha prevista para la realización de los Juegos Olímpicos, nombró a Pedro Ramírez Vázquez para cubrir esa importante encomienda (Fig. 4.2), con la ventaja de que el arquitecto ya trabajaba en el COO, pues se desempeñaba como Vicepresidente de Construcciones y había hecho hasta ese momento un excelente papel en su cargo.

Pedro Ramírez Vázquez nació el 16 de abril de 1919 en México. Hijo de Dolores Vázquez Yáñez y Juvencio Max Ramírez, quien se dedicaba a la venta de libros antiguos. Ramírez Vázquez estudió la carrera de arquitectura en la Universidad Nacional Autónoma de México. Durante su vida desarrolló aptitudes en diversas áreas, pues además de su gran destreza en la Arquitectura, también se desarrolló como urbanista, diseñador tanto gráfico como de mobiliario, realizó arte objeto en cristal, fue escritor, editor y funcionario público, entre muchas otras actividades.

En el urbanismo llevó a cabo infinidad de desarrollos importantes para diferentes Estados de la República, planos reguladores, coordinación de estudios, remodelaciones, restauraciones y, en 1968 con Mathias Goeritz, el proyecto a escala de la Ruta de la Amistad, con planificaciones y progresos sumamente relevantes posteriores a los Juegos Olímpicos, tanto nacionales como internacionales, de coordinación, remodelación, restauración, pla-

nes de desarrollo, señalización de caminos y parques, creación y solución de diversas condiciones y problemáticas urbanas. Tuvo una fuerte intervención en la creación de escuelas primarias, secundarias, colegios, universidades, dependencias, secretarías, mercados, grandes obras de unidades habitacionales (como la de Tlatelolco), planteles educativos de la UAM (Cuautitlán Izcalli, Azcapotzalco, Iztapalapa y Xochimilco), casa de estudios de la que además fue fundador y primer rector.

Construyó embajadas, centros culturales, centros de convenciones, exposiciones y muchísimas obras más de orden nacional e internacional, realizó varios pabellones de México para exposiciones en diversos países, así como museos, edificios gubernamentales, academias, monumentos, casas presidenciales, centros universitarios, la Capilla de la Virgen de Guadalupe dentro de la Basílica de San Pedro en el Vaticano, el edificio sede del Comité Olímpico Internacional, el Museo del COI en Lausana-Suiza y el Pabellón del COI en la Exposición Universal de Sevilla-España, obra toda ella sumamente reconocida a nivel mundial. Entre sus construcciones más importantes destacan el Museo Nacional de Antropología e Historia de la Ciudad de México (1963-1964), diseñado en colaboración con Rafael Mijares y Jorge Campuzano, la Galería y el Museo de Arte Moderno (en colaboración con Rafael Mijares), las Instalaciones de los Juegos Olímpicos de 1968 en México, la Basílica de Guadalupe (1974-1976), y el Estadio Azteca (en colaboración con Rafael Mijares Alcérreca). En todas sus obras, Pedro Ramírez Vázquez demostró tener una gran capacidad de organización y coordinación de equipos de trabajo así como una insuperable habilidad para manejar la presión, el estrés y las crisis, y es por ello que considero que por una parte el impresionante currículum que tenía aun siendo muy joven, su maravillosa trayectoria, las características personales de carácter, toma de decisiones y temple fueron los que dieron pie a que Gustavo Díaz Ordaz lo eligiera como sucesor de Adolfo López Mateos en la Presidencia del Comité Olímpico Organizador.

El nombramiento realizado el 15 de diciembre de 1965 causó extrañeza en el medio político y deportivo, ya que todo mundo esperaba que se designara al general José de Jesús Clark que era la persona que seguía en la cadena de mando del COO como Vicepresidente Ejecutivo Encargado del Comité, pero se sabe que el Lic. Díaz Ordaz no tenía una buena relación con él, a pesar de que, como hemos visto, el general había tenido una fuerte injerencia para conseguir la sede olímpica para la Ciudad de México. De cualquier manera, este personaje no estaba destinado para el cargo de Presidente Organizador de los Juegos Olímpicos de 1968, lo que por una parte me parece que fue una injusticia, pero por otro lado fue un gran acierto, porque para ese entonces en realidad se había hecho muy poco en lo relativo a la organización para la olimpiada. De manera particular, era preocupante que

en términos de las construcciones deportivas no se había avanzado prácticamente nada y es una pena decir que durante la presidencia de López Mateos en el COO no había mucho más de lo que ya se contaba cuando era el presidente de México

Y como hemos visto, específicamente para el tema que me incumbe que es la parte de la imagen gráfica, la Identidad visual y el Diseño, también había muy poco, y lo que existía tenía escasa planeación o estructura, ya que únicamente se habían publicado los tres primeros números del *Boletín Oficial*, de los que por cierto no se sabe de quién era la idea, ni los realizadores, ni la parte visual u otros datos importantes porque no se documentaban este tipo de cosas. Como vimos, el emblema oficial lo había hecho el maestro Alvarado y Carreño, y ya se habían emitido las dos primeras series de los timbres postales, pero no había mucho más.

Creo que con este material no se alcanzaba a estructurar una Identidad visual, ni una imagen gráfica suficiente para el evento y faltaba mucha estructura formal y funcional, así que una vez que Pedro Ramírez Vázquez tomó el cargo, siendo arquitecto humanista con una mentalidad artística y una sensibilidad estética muy desarrollada, además de su gran capacidad de organización y ejecución para llevar a cabo proyectos, empezó a dar idea y estructura a lo que se debía hacer para enfrentar el compromiso que ya se venía encima, e inició configurando equipos de trabajo para cada área.

El primer equipo de Diseño del COO a cargo de Manuel Villazón y las adaptaciones de los diseños existentes

Debo insistir en el hecho de que el nombramiento de Pedro Ramírez Vázquez como presidente del COO tuvo lugar a escasos 27 meses de la fecha estipulada para la celebración de los Juegos en México y entre sus primeras acciones al frente del Comité estuvo el dotarlos de una nueva identidad visual y desarrollar las múltiples aplicaciones gráficas que requeriría no solamente la ejecución, sino sobre todo los preparativos de ese monumental evento. Para ello, en una primera instancia que abordare en este capítulo, incorporó a un equipo de trabajo encabezado por el arquitecto Manuel Villazón Vázquez, junto a unos colegas profesores y un grupo de estudiantes de la carrera de Diseño Industrial de la Universidad Iberoamericana (UIA), que a la sazón dirigía.

A pesar de mis indagatorias, no he podido obtener la fecha ni las circunstancias específicas en que el arquitecto Manuel Villazón fue invitado a colaborar en el COO, aunque como consta en varios documentos y fotografías como la que muestro en la Fig. 4.3, el arquitecto Pedro Ramírez Vázquez conocía tanto su labor como diseñador y académico, además de la de directivo del primer programa escolarizado de Diseño Industrial en México y Latinoamérica. En todo caso, debo mencionar que aunque en su carnet de identificación (Fig. 4.4) su puesto se reduce simplemente a Jefe del Departamento de Diseño, en diversos oficios girados por Villazón, localizables tanto en el



Manuel Villazón



Fig. 4.3
Manuel Villazón, director de la carrera de Diseño Industrial en la Universidad Iberoamericana, mostrando trabajos de alumnos a Pedro Ramírez Vázquez. c. 1965.

Archivo Pedro Ramírez Vázquez como el Archivo General de la Nación, puede constatar que el área que Villazón encabezaba en el COO era conocida también con el nombre de Departamento de Diseño y Exposiciones, aunque en ocasiones se expandía a Departamento de Diseño de Productos, Elementos de Servicio y Exposiciones, tal como lo muestran los créditos de los carteles que ahí se diseñaban.

Entre los antecedentes académicos de Villazón estaban el haber obtenido el título de licenciado en la carrera de Ciencias de la Arquitectura (*Bachelor of Science in Architecture*) en la Universidad de Notre Dame du Lac, en South Bend, Indiana E.U.A., siendo un estudiante distinguido; incluso, llegó a ocupar el cargo de presidente de la asociación de exalumnos en el cuatrienio de 1974 a 78. Luego de haber terminado su licenciatura, realizó a finales de 1964, un diplomado en Diseño Industrial en la *Hochschule für Gestaltung*, en la ciudad de Ulm, Alemania, la afamada Escuela de Diseño fundada por Otl Aicher, quien curiosamente fue el diseñador en jefe de los Juegos de Múnich 72. Su formación escolar incluyó del mismo modo acreditar un diplomado de Diseño Gráfico en el Royal College of Art, de Londres, Inglaterra, institución educativa de gran tradición en la enseñanza del Diseño, en tanto su fundación data de 1837.

Por otra parte, su experiencia docente al momento de ser invitado a conformar un equipo de Diseño para el COO, incluía el haber sido contratado por la Universidad Iberoamericana como profesor de Dibujo (1957-65), de Mecánica de Suelos y de Diseño Arquitectónico (1959-63), para luego ser fundador (1959) y director (1960-68), de la primera escuela de Diseño Industrial en Latinoamérica que se impartía en una primera etapa a nivel técnico y posteriormente como licenciatura a partir de 1964. En ese mismo año fundó de la misma manera la primera Escuela de Diseño Gráfico, nueva carrera técnica de la que además fue su director (1964-68), sin abandonar sus labores también como profesor en la asignatura de Diseño (1966-68).

Para 1965, Manuel Villazón ya era miembro del Colegio de Arquitectos Mexicanos, pues había ingresado en 1959 y también había sido elegido como presidente de la Asociación Mexicana de Diseñadores para el periodo 1964-68, es decir, un año antes de que fuera convocado por Pedro Ramírez Vázquez (Fig. 4.5). Como puede verse, el currículum de Villazón mostraba una gran idoneidad para cubrir las responsabilidades, urgencias y exigencias que demandaba el puesto, el tiempo disponible y además el tipo de jefe.

Acompañado como su mano derecha por el también arquitecto y profesor de la UIA Jesús Vírchez y el llamado “grupo de estudiantes”, Villazón se dio a la tarea de de-



Fig. 4.4
Carnet de Manuel Villazón que lo identifica como Jefe del Departamento en el Comité Olímpico Organizador México 68.



Fig. 4.5
Pedro Ramírez Vázquez y Manuel Villazón.



Figs. 4.6 a, b y c
Variantes del emblema
olímpico para México 68.

sarrollar con calidad de urgencia unos primeros materiales en lo que respecta a la promoción de la identidad visual y otros requerimientos gráficos para las olimpiadas mexicanas. En efecto, al parecer, justo al principio de su gestión al frente del COO y probablemente bajo la necesidad apremiante de modernizar la imagen o establecer su propio sello en ella, Pedro Ramírez Vázquez vio la necesidad de que se realizaran algunas adecuaciones gráficas (Figs. 4.6 a, b y c) al “emblema” original de los Juegos Olímpicos mexicanos, el cual, como habíamos visto, se había instaurado de manera oficial desde 1964 y de hecho, hasta hoy en día permanece como la insignia oficial registrada ante el Comité Olímpico Mexicano, por lo que estas nuevas interpretaciones, así como las que se realizarían en la siguiente etapa de Diseño que es la que todos conocemos, son en realidad versiones no oficiales.

Al mirar estas piezas, el lector puede advertir que en estas nuevas adaptaciones del emblema original, las cuales por cierto tuvieron una amplia difusión como nueva identidad gráfica olímpica a pesar del corto tiempo que estuvieron vigentes, se ha conservado la Piedra del Sol, los aros olímpicos, la palabra México aún sin tilde en tipografía Baskerville, el año 1968 en Futura, pero sobre todo es notable que se han incorporado fondos de colores en llamativas tonalidades violetas y magentas, así como también notamos que las franjas de los colores que representan la bandera nacional se encuentran ahora en posición horizontal, mucho más delgadas que en la primera versión oficial.

Lo más notorio además de su alargado formato 2 a 1 diagramado en cuartos (Fig. 4.7) es que se ha agregado el numeral romano XIX en colores complementarios a su fondo, indicando la edición de los Juegos Olímpicos en nuestro país, algo que había sido omitido en la versión del maestro Alvarado y Carreño, quien me comentó que estas variaciones habrían sido realizadas por personal que estaba trabajando para el Comité Olímpico Organizador (Fig. 4.8), los cuales como mencioné, estaban siendo dirigidos por los arquitectos Manuel Villazón Vázquez y Jesús Vírchez.

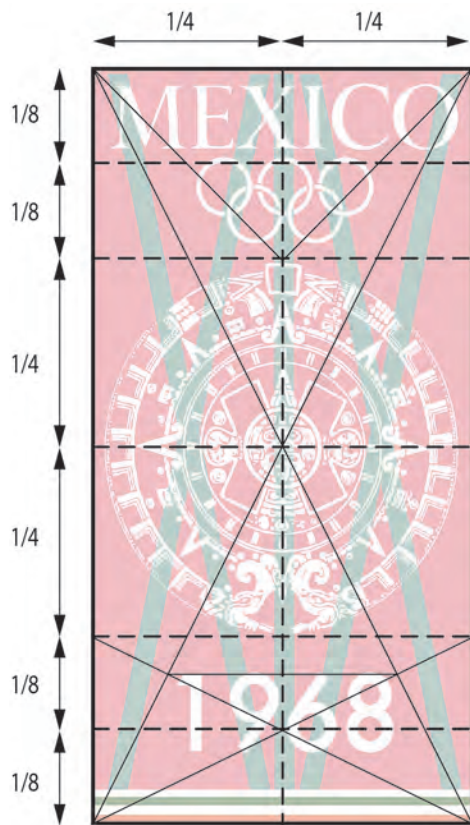


Fig. 4.7
Aplicación de análisis de sistema compositivo realizado por EVM.



Fig. 4.8
Persona no identificada sosteniendo el nuevo cartel con adecuaciones.

El número 4 del Boletín Oficial XIX Olimpiada

Otro producto de esta etapa que he llamado de transición y que es posterior a la publicación de los tres Boletines Oficiales, lo encontramos en el singular número 4 del *Boletín Oficial XIX Olimpiada*, ahora de encuadernación fresada en lugar de encuadernada a caballo, la cual presenta un diseño totalmente diferente a sus predecesores. En la primera de forros de este volumen (Fig. 4.9 a) se maneja una imagen en el frente con un espacio de aire (blanco) en el lado derecho a todo lo largo de la página, el lado izquierdo se divide en forma vertical con dos grandes plecas de color en plasta café en la parte superior y en la inferior un color que probablemente se intentó rosa mexicano, pero ya en la impresión se obtuvo un violeta. Sobre la plasta de color café hay una imagen negra que remite a algún elemento perteneciente a la iconografía prehispánica (probablemente una cabeza de águila), la cual se repite por simetría especular sobre la plasta lila de abajo.

Sobre el color café están debajo de esta simbología los aros olímpicos y la fecha 1968 en color negro y sobre la pleca de abajo la palabra de México en fuente Baskerville, en altas y sin tilde como se había venido manejado desde el emblema oficial, mientras que el número 1968 se maneja con una tipografía palo seco que bien podría ser una Helvética extendida, mientras que en el lado superior derecho en la franja blanca de la portada está el número diecinueve en un arreglo que aprovecha la simetría del numeral romano, la palabra Olimpiada en altas de alguna fuente palo seco y el número 4 todo en negro.



Figs. 4.9 a y b.
 Portada y contraportada del número 4 del Boletín Oficial XIX Olimpiada,
 publicado por el Comité Olímpico Organizador México 68



Fig. 4.10
 Adaptación hecha por el nuevo equipo de Diseño
 del Comité Olímpico Organizador al emblema de
 identidad gráfica olímpica, tal como aparece en
 el número 4 del *Boletín Oficial XIX Olimpiada*.

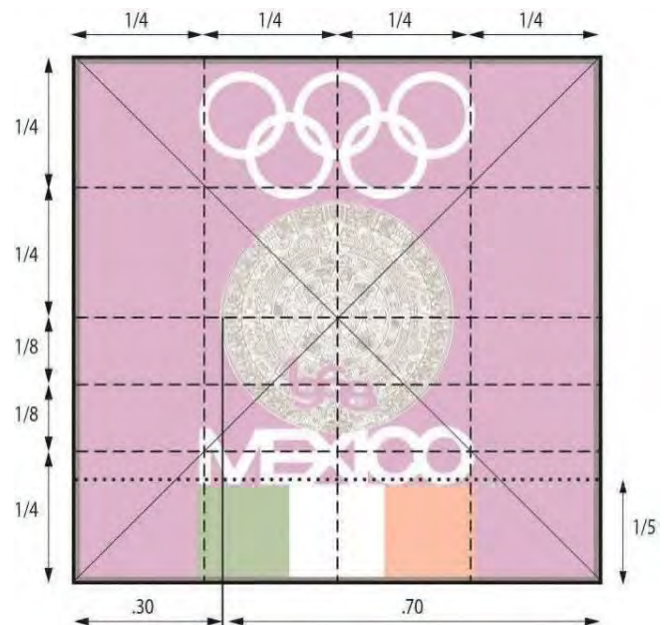


Fig. 4.11
 Análisis de sistema de composición para el
 nuevo emblema de identidad gráfica olímpica
 México 68 planteado por el equipo de
 Manuel Villazón.

También sobre la franja blanca, pero en la parte inferior derecha, vemos otro elemento totalmente inédito que consiste en una variante más del emblema olímpico mexicano (Fig. 4.10 y 4.11). Se trata ahora de un cuadro lila perfilado por una fina línea en negro, con los aros olímpicos calados en blanco en la parte superior, la Piedra del Sol en blanco y negro, y dentro de éste la fecha 1968 también en lila, debajo de él y sin espacio de aislamiento la palabra México también sin tilde, en altas y en un arreglo en base a tipografía Helvética extendida (Fig. 4.12) y por último, aparentando soportar al conjunto, los colores patrios en un recuadro de la parte inferior.

Aunque tuvo una vigencia breve, esta nueva identidad gráfica olímpica alcanzó a servir como modelo para las campañas de publicidad de algunas empresas como las que mostré en las Figs. 4.13 y 4.14. No cabe duda que con este intento se impulsó una modernización de los emblemas anteriores y creo que de alguna manera se ganó en dinamismo por el arreglo tipográfico de la palabra México, en identidad utilizando como fondo un color asociado con nuestro país y en general con una composición limpia y de base geométrica bien cuidada, aunque también considero que el arreglo de los números 1968 es algo fallida por su excesiva superposición y su desalineación alternada que le restan legibilidad, sobre todo teniendo como fondo la elaborada textura de la Piedra del Sol y una escala poco apropiada especialmente si se toma en cuenta que en la portada del Boletín Oficial No. 4, todo el conjunto está inscrito en un cuadrado de 3 centímetros por lado.

Por otra parte, en la parte inferior de la segunda de forros del Boletín Oficial 4 se colocó el índice del lado izquierdo con tipografía en altas y bajas; mientras que extrañamente en el lado derecho de esa misma página se dispuso el emblema oficial original en blanco y negro con la bandera a colores, mientras que en la primer página con muchísimo aire están descritos los preparativos realizados hasta la fecha, y como membrete se replica el emblema de fondo magenta en la parte superior, lo cual ocurre con todas las páginas del Boletín (Fig. 4.15), en páginas izquierdas en la parte superior izquierda y en páginas derechas en la parte superior derecha excepto si la página tiene fotografía completa, ya que en ese caso se omite este emblema. En lo que me parece una estrategia para incrementar el número de páginas de la publicación en relación con la cantidad de texto que contiene, toda la distribución tipográfica de información del Boletín viene con caracteres de familia patinada en la tercera parte inferior de las páginas.

La página 2 tiene una ilustración en plasta de color magenta de la escena de Rómulo y Remo alimentados por la loba Luperca que como se sabe, representa la fundación de Roma y debajo la información de la sesión del COI que se llevó a cabo en esa ciudad en abril de 1966. En el lado izquierdo de la página siguiente vemos una fotografía que retrata el rostro de López Mateos siendo Presidente del Comité Organizador en donde se anuncia su “Licencia temporal” y se reconocen sus actividades hasta esa fecha.

En el siguiente par de páginas se tiene información sobre el Estadio Azteca, pues en tanto del lado izquierdo observamos un verdaderamente escueto texto, del lado derecho vemos una fotografía a página completa de una parte del Estadio. En la página izquierda 6 existe una foto aérea a color del inmueble que abarca otra página completa y en página contigua tenemos una fotografía horizontal en blanco y negro abarcando una vista panorámica del Estadio y sus alrededores, acompañada de algunos cuantos párrafos de texto.

En la página 8 (izquierda) se colocó otra fotografía en blanco y negro del mismo Estadio en la parte superior y en la parte inferior la información respectiva a su inauguración efectuada en mayo de 1966, mientras que en la página 9 (derecha) y en la 10 (izquierda) se informa sobre la II Semana Deportiva Internacional, con texto que considero arrinconado en la parte inferior de las páginas para dar espacio a una gran cantidad de “aire”. Por su parte, en la página 11 se muestra una tabla del mismo evento manejando el deporte, el lugar y la fecha de cada actividad marcada en color magenta con la tipografía en negro. Un breve resumen monográfico escrito por el gran Salvador Novo sobre la Ciudad de México, sede de los Juegos Olímpicos ocupa las 10 páginas siguientes todas con la misma lógica compositiva, ya que se han dejado las páginas izquierdas para el texto siempre apretujado en el tercio interior, en tanto que en las derechas se dispusieron imágenes a página completa. Se muestran en primer lugar la Plaza de las tres culturas en Tlatelolco por medio de una fotografía contemporánea a color (página 13), reproducciones a media página de litografías de la Plaza de Armas en la página 14 y en la página 15 otra imagen con las mismas características de la Avenida Bucareli, ambas fechadas en 1875.

La expresión del México industrializado está presente en la página 16 con un plano general fotográfico en blanco y negro y a media página de las fábricas de AUTOMEX, obra del arquitecto Ricardo Legorreta. La contigua página 17 es ocupada de manera completa por una fotografía tomada seguramente con telefoto de una fuente de la Alameda Central conocida como “Las aguadoras”, pero que de acuerdo a los expertos representa a Las Danaides, es decir, las hijas de Dánao según la mitología griega. La monografía termina con el texto marginado en la página 18 y en la 19 vemos una inverosímil fotografía a página completa de un fragmento de copa de árbol, probablemente un pirúl. Pienso que habiendo cosas tan importantes para decirle al mundo sobre México es un desperdicio de espacio el haber elementos tan inocuos como éste que no connota absolutamente nada.

En la página 20 tenemos una muy escasa información textual sobre centros recreativos e instalaciones deportivas, la cual está emparentada con una fotografía a página completa en color del Hotel María Isabel. La estructura editorial se repite en las páginas 22

y 23 al mostrarse cuerpos de texto compactados en la zona baja acompañadas de un mapamundi y dos tablas estadísticas que precisan el clima de México durante el mes de octubre. Con el mismo esquema de *lay out* que se ha venido describiendo hasta ahora, es únicamente la temática la que cambia a partir de la página 24 y en las siguientes 4 pares de ellas en tanto se desarrolla un texto descriptivo sobre el arte popular mexicano y sus artesanos. Como es característico de este Boletín, lo interesante son las imágenes y así encontramos una fotografía a color de un detalle del tejido de un quechquemitl originario de la Sierra de Puebla en la página 25 y abajo una foto en blanco y negro de un pendiente (arete) de la misma región. En la página 26 y acompañando un poco de texto la fotografía en formato vertical a color de una jarra de cobre amartillado y en la página contigua a página completa otra fotografía a color de dos figuras de terracota que representan unos ciervos.

En el siguiente par de páginas (28 y 29) se colocaron del lado izquierdo una reproducción de una pintura al temple que con técnica artesanal muestra una especie de procesión y en la parte inferior una fotografía en blanco y negro de un Calvario de madera tallada, mientras que en la opuesta vemos una fotografía a color en página completa de un mantel y una olla de Tantobal (San Luis Potosí). Por otro lado, en la parte superior de la página 30 una fotografía a color con un acercamiento a un telar de cintura, mientras que en la parte inferior está la fotografía en blanco y negro de dos figuras de papel recortado y en la página 31 otra fotografía a color predeciblemente en página completa con un retrato de una mujer alfarera maya realizando su actividad.



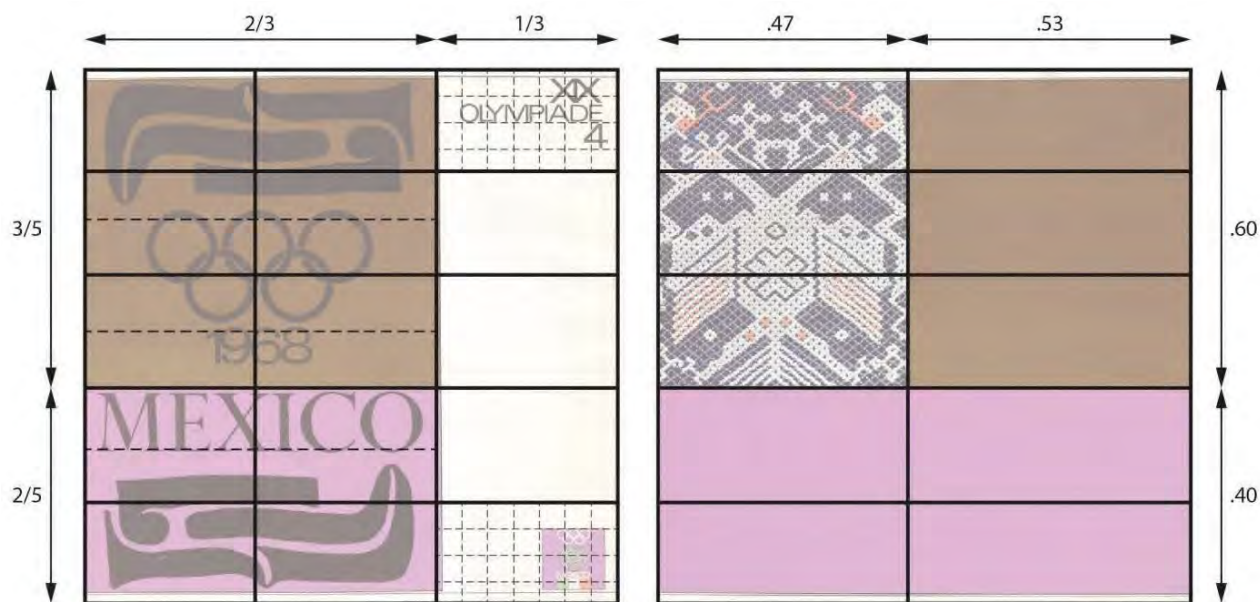
Fig. 4.12
Detalle del arreglo tipográfico del año 1968 y la palabra México en el nuevo emblema olímpico propuesto en el número 4 del *Boletín Oficial XIX Olimpiada*.



Fig. 4.13
Aplicación en artículo promocional de la identidad gráfica olímpica México 68 de acuerdo al número 4 del *Boletín Oficial XIX Olimpiada*.



Fig. 4.14
Adaptación para anuncio publicitario de la identidad gráfica olímpica México 68 de acuerdo al número 4 del *Boletín Oficial XIX Olimpiada*.



Figs. 4.16 a y b

Aplicación del modelo de análisis compositivo propuesto por EVM para la portada, contraportada e interiores del Boletín Oficial No. 4 publicado por el Comité Olímpico Organizador México 68

De manera muy repetitiva y poco creativa, en la página 32 y 33 tenemos nuestro texto angustiado debajo de mucho espacio en blanco, aunque en la parte superior del folio derecho y enmarcados en magenta tenemos en blanco y negro los retratos fotográficos individuales a manera de ventana, con fotos de “Visitantes distinguidos”, entre los que destaca Avery Brundage, a la sazón Presidente del Comité Olímpico Internacional. Siguiendo espartanamente la estrategia visual, en la página 34 además del texto en la parte inferior con la que se le describe, vemos en la de arriba una fotografía en blanco y negro de una sección del Estadio de Ciudad Universitaria, el cual todavía no llevaba el nombre de “Olímpico”.

De forma poco protocolaria, en la parte inferior de la página 35 se dispuso el currículum del Arquitecto Pedro Ramírez Vázquez y sobre este contenido, en la parte superior izquierda, una fotografía en blanco y negro de su retrato en tres cuartos y encuadre medio. Lo raro es que en ningún aparece la noticia de su designación como presidente del COO, sino que solamente se dan los principales datos de su hoja de vida.

En las páginas 36 y 37 hay una ilustración en blanco y negro que muestra un alzado de lo que entonces no era más que en proyecto el Palacio de los Deportes, obra de los arquitectos Félix Candela, Antonio Peyri y Enrique Castañeda, de quienes se han colocado unos retratos que podrían haber sido sacados de sus identificaciones, ya que no



Fig. 4.17

Manuel Villazón mostrando varias aplicaciones gráficas para los Juegos Olímpicos de México 68.

tienen nada de estilo a pesar de haberse enmarcado también en magenta y colocado junto a un esquema que muestra un detalle constructivo de la techumbre. En la página 38 se encuentra el índice e ilustraciones utilizadas exclusivamente en las monografías del *Boletín*, la tercera de forros únicamente muestra el membrete y el crédito del impresor (Galas de México, S. A.) y en la cuarta de forros (Fig. 4.9 b) colocaron una fotografía a color que muestra un detalle de un brazalete de chaquiras del Grupo indígena “huichol” de la Sierra de Nayarit de la Región occidental de México, donde se ha representado un águila bicéfala que sostiene una serpiente en cada pico. La imagen está acuartelada en la esquina superior izquierda junto a rectángulos de colores magenta y café, mismos que se manejaron en la portada.

Por último, habría que mencionar que, como resultado de mi análisis, se puede ver que en prácticamente todas las páginas interiores se utilizó la misma diagramación de la primera y cuarta de forros, misma que muestro en la Fig. 4.16 a y b.

Los primeros carteles de difusión de la olimpiada creados por el equipo dirigido por Manuel Villazón

Desde el punto de vista de los estilos gráficos, sin lugar a dudas los productos realizados bajo la dirección de Villazón constituyen una etapa intermedia en la definición de la imagen y la identidad para la Olimpiada del 68, ya que ahora en lugar de temáticas basadas en motivos prehispánicos, en los nuevos productos realizados encuentro además de las ya mencionadas adaptaciones hechas en base al emblema original, un marcado énfasis en el uso de elementos provenientes del arte popular mexicano, por sobre las de temáticas prehispánicas que se venían utilizando, lo cual analizaré a detalle más adelante, pero además es notable la inclusión de arreglos tipográficos y de juegos geométricos.

He descubierto que además a la adición del número 19 romano como parte del fondo que hizo para modificar el emblema original del cual ya había dado cuenta y que sintetice en la Fig. 4.18 a, los arreglos basados en tipografía comienzan a aparecer en otras alternativas tempranas presentadas por Villazón, como puede ser la que aparece en una fotografía publicada el sábado 29 de julio de 1967 en el periódico El Sol de México, donde se ve al arquitecto mostrando varias aplicaciones gráficas para los XIX Juegos Olímpicos del 68 (Fig. 4.17). Además de ser muy destacable el hecho de que se le alude como el “Jefe de Diseño y Exposiciones”, si se observa con detenimiento la imagen, se puede percibir que se exhibe un cartel con el tema de equitación y con técnica de puntillismo o alto contraste que nunca sería publicado por el COO, pero que muestra el arreglo que reconstruí y coloqué en la Fig. 4.18 b.

En particular, esta propuesta era muy interesante y es una evidencia de que ya se insistía en resolver el asunto de la identidad gráfica de los Juegos Olímpicos del 68 con una superposición de elementos, antes con la incorporación del numeral romano al fondo y en este caso que en particular me parece muy bien lograda como integración del XIX y los aros olímpicos pero además, se convertiría en la base de lo que sería el logotipo del arquitecto para identificar corporativamente su despacho de Diseño (Fig. 4.18 f). Recordemos que la identidad que finalmente quedaría y se volvería tan famosa recurre a la superposición de los mismos aros, pero con el número arábigo 68.

Pero el asunto del “juego” formal utilizando letras X por parte de Villazón y su equipo iría aún más lejos, ya que como puede apreciarse en la Fig. 4.18 c, fue utilizado de nuevo con diferentes terminaciones en los ángulos de los extremos en la portada del ya revisado número 4 del *Boletín Oficial XIX Olimpiada*. Otras alternativas al juego formal del numeral XIX pueden encontrarse en los carteles que, de acuerdo con Javier Ramírez Campuzano, hijo de Pedro Ramírez Vázquez y heredero del archivo de su padre, se realizaron por



Fig. a

Interpretación del arreglo gráfico que se aprecia en los carteles mostrados en las Figs. 4.7 a, b y c



Fig. b

Interpretación del arreglo gráfico en el cartel que se aprecia en la fotografía de la Fig. 4.17



Fig. c

Interpretación del arreglo gráfico en la portada del Boletín Oficial No. 4. de acuerdo a la Fig. 4.10 a



Fig. d

Arreglo gráfico en el cartel *Rombos* de la Fig. 4.24



Fig. e

Arreglo utilizado en el cartel *Sarape* de la Fig. 4.25



Fig. f

Logotipo del despacho personal de Manuel Villazón

Fig. 4.18

Diferentes alternativas para resolver el arreglo gráfico del número 19 romano empleadas en diferentes materiales realizadas por el equipo de Manuel Villazón.

miembros del equipo de estudiantes y profesores dirigidos por Villazón, con la premura de mostrar, principalmente ante el COI, que había avances en la organización de los Juegos:

Fueron varios carteles que se hicieron antes de la tipografía [definitiva], no había nada aún del Programa de Identidad, pero se debía mostrar algo [sobre los Juegos]. Era urgente. Estos carteles fueron hechos en agosto de 1966. Mi padre toma posesión de la presidencia del Comité en julio, así que estaba en proceso de formar su equipo de trabajo.

Javier Ramírez Campuzano también me proporcionó un memorándum interno del COO en donde Villazón acredita la autoría del “Diseño” y de la “Ejecución” de los carteles que referiré enseguida a miembros específicos de su equipo (Fig. 4.41 b). En el listado aparecen las personas ya especificadas en el organigrama de la *Memoria Oficial*, pero se suman los nombres de Manuel Buerba, Luis Beristaín, Gloria Lagunes y José Antonio Cortés, quienes como ya vimos, participaban como profesores o alumnos en la carrera de Diseño Industrial en la UIA.

Además, Villazón también se ocupó de corregir a algunos editores de medios impresos sobre la autoría de materiales realizados por su equipo, como consta en un oficio existente en el archivo PRV, en el que pide al señor Jim Budd, editor del diario *The News*, ser más cuidadoso con la acreditación de las autorías de los carteles olímpicos, ya que no todos son de Lance Wyman, como se publicó en ese periódico, sino también de una serie de co-

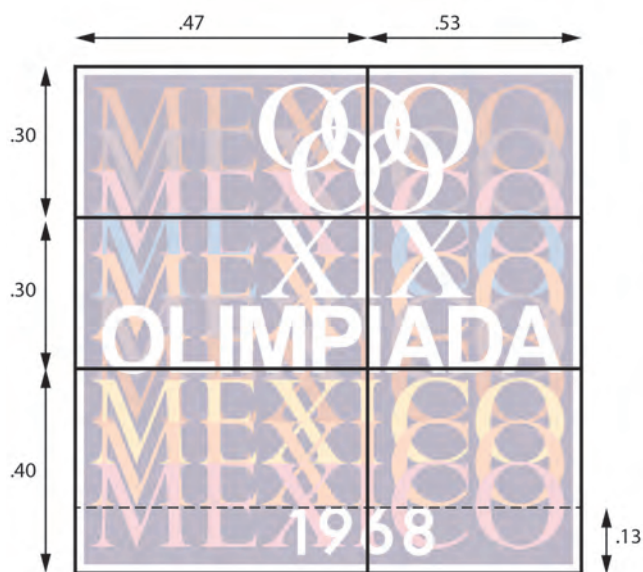


Fig. 4.19 a (Izquierda) - Cartel: *México-México*.
Diseño y Ejecución: Jesús Vírchez. Impresora de Industria y comercio, S. A.

Fig. 4.19 b (Derecha) - Aplicación del modelo de análisis compositivo propuesto por EVM para el cartel *México-México*

laboradores de su Departamento cuyos nombres enlista. Como veremos más adelante, la atribución y verdadera autoría de los materiales realizados para los Juegos Olímpicos de la XIX Olimpiada en México ha representado desde los días de su realización un verdadero conflicto en el que hasta la fecha ha prevalecido el nombre del diseñador neoyorkino.

Pasando ahora a revisar la serie de carteles elaborados en los primeros momentos del equipo de Villazón, los cuales están acreditados en los márgenes al Departamento de Diseño del Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada y producidos por la empresa Impresos Automáticos de México, S. A., tenemos para empezar el que se muestra en la Fig. 4.19, que está acreditado a Jesús Vírchez y en donde se observa que está resuelto por medio de una seriación de la palabra México con la tipografía Baskerville aplicada de manera superpuesta, desfasada y repetida rítmicamente en forma vertical en diferentes colores, sobre un fondo violeta oscuro y con la palabra *Olimpiada* en una tipografía Helvética calada en blanco al centro del cartel, el número 1968 con menor jerarquía visual en la parte inferior del mismo y arriba de la palabra *Olimpiada*, el número XIX igualmente con patines y calado en blanco.

Como puede observarse, se utilizó el mismo *lay-out* (Fig. 19 b) que el ya revisado del cuarto número del *Boletín Oficial XIX Olimpiada*, y de manera similar a aquel caso, tengo serias reservas sobre la eficacia compositiva, formal y comunicacional de este cartel. Me parece muy fallido el arreglo formado por cinco letras O de la palabra México caladas en blanco, la

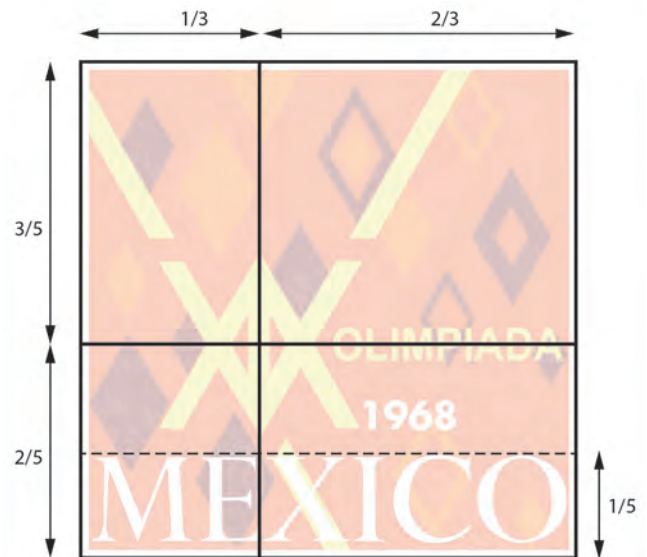
cual pretende aludir a los aros circulares que forman el símbolo oficial del Comité Olímpico Internacional, lo cual es a todas luces una práctica incorrecta que atenta contra sus normativas en relación con su identidad gráfica.

El estilo y diseño de éste y los subsiguientes carteles realizados por el equipo de Manuel Villazón parecen reflejar la urgencia de retomar la promoción del importante compromiso olímpico que había caído en una franca desatención en los meses en que el COO estuvo a cargo de Adolfo López Mateos. En efecto, el proyecto de difusión que acompañaba a todo el evento olímpico evidentemente estaba retrasado, por lo que se volvía cada vez más apremiante mostrar al mundo y a la sociedad mexicana que de alguna manera se estaba avanzando. Además, es muy notorio que quienes estaban realizando estos primeros carteles no eran especialistas en Diseño Gráfico.

Creo que los arquitectos y los estudiantes de Diseño Industrial intentaron incorporar una imagen innovadora, pero conservando algunas de las bases ya existentes, tal como sucedió en los ejemplos ya mencionados de las variantes de la imagen oficial, donde en el fondo del emblema se agregó el número diecinueve romano, que se convirtió en el *leit motiv* de una nueva serie de carteles llamada *Rombos* (Figs. 4.20 y 4.21), en donde se geometrizó este numeral y con base en esto se agregaron polígonos triangulares y romboidales, jugando con la gama de color base.

Para estos carteles el nombre de México se colocó en la parte inferior con la tipografía patinada Baskerville calada en blanco para resaltar el nombre del país anfitrión, y junto al número XIX se dispuso la palabra Olimpiada con la también omnipresente Helvética y con el número 1968 debajo de ésta también calado en blanco, queriendo probablemente dar un estilo moderno al conjunto. En las letras y en el número romano se usa una clave cromática contrastante y unas plecas diagonales proyectadas de los extremos de las equis, que cruzan el cartel para darle movimiento, con un estilo que hoy podríamos catalogar como propio de los años sesenta.

Ese tipo de calados y juegos cromáticos eran muy de la época, se estaban utilizando en ropa y estampado en telas para muebles y diversos textiles. Aunque considero que en definitiva no representaba la vanguardia, sí era un elemento de uso común y de alguna manera en éstos como en otros carteles dichos elementos fueron utilizados por el equipo de Villazón como un recurso ante la urgencia. De este tipo de carteles se hicieron varias versiones en diferentes gamas cromáticas, nada impactante a mi parecer, pero además causa extrañeza que no presentan los importantes aros olímpicos ni algún otro elemento representativo de los juegos, o de algo que revele nuestra identidad, modernidad, o algún elemento más concreto.



Figs. 4.20 a, b y c

Cartel: *Rombos*, Diseño: Jesús Vírchez, Ejecución: Luis Beristaín Impreso por Miguel Galas S.A.

Fig. 4.21

Aplicación del modelo de análisis compositivo propuesto por EVM para el cartel *Rombos*.

Luego de este incipiente comienzo, el equipo de Villazón se dio a la tarea de realizar otros carteles que se imprimieron también en tamaños de 30x30, 60x60 y 90x90 cm., pero ahora utilizando elementos del arte popular, como en el caso de la Figura 4.22 a y b, donde se muestra una peculiar representación de un sarape de colores, sobre un fondo violeta, la palabra México en la parte superior con la tipografía patinada y calada en blanco. Abajo, la palabra Olimpiada y el numeral XIX sobre el sarape, ambas caladas en blanco y con tipografía sin

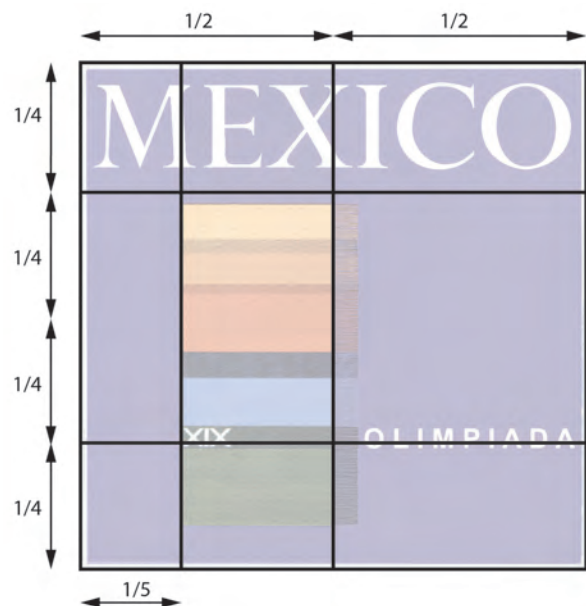


Fig. 4.22 a

Cartel: *Sarape*. Diseño de Cartel: Manuel Villazón. Ejecución: Chantal Durand.
Impresos automáticos de México, S. A

Fig. 4.22 b Aplicación del modelo de análisis compositivo propuesto por EVM para el cartel *Sarape*.

patines, tratando a mi parecer de presentar una mezcla de lo popular y lo moderno aunque sin mucho éxito, en tanto que también se olvidaron aquí totalmente de los aros olímpicos, además de que tampoco se tomaron en cuenta márgenes de aislamiento ni espacios de aire visual y que la tipografía está angustiada en el espacio horizontal, apretada y sin justificación.

En otro caso que se muestra en la Figura 4.23 a y b, se introdujeron también elementos del arte popular tales como las típicas palomas de barro de Tonalá (Jalisco), estilizadas, con detalles blancos sobre un fondo verde amarillento y encima de árboles de colores de la misma gama en que está dibujada cada paloma, la palabra México en tipografía Baskerville calada en blanco en la parte inferior del cartel, el número 1968 y el lema XIX Olimpiada en Helvética de menor puntaje, sobre y debajo del rotulado México respectivamente, una vez más sin cuidar márgenes de aislamiento. De hecho, la tipografía se ve angustiada pero los árboles incluso apenas caben en los extremos laterales del cartel, como si no les hubiera alcanzado el espacio.

Hay una continuidad en los elementos del arte popular mexicano como ahora en el caso de las piñatas mostradas en la Figura 4.24 a y b. Aquí ya se ha utilizado color en los caracteres, México con Helvética en violeta en la parte inferior, arriba de ésta y recargado a la izquierda XIX Olimpiada en negro y que en algunas partes se pierde su contraste con el fondo. Aquí ya se incluyeron los aros olímpicos en la parte superior derecha en azul, aunque en este cartel también se carece de margen de aislamiento, por lo que sus elementos

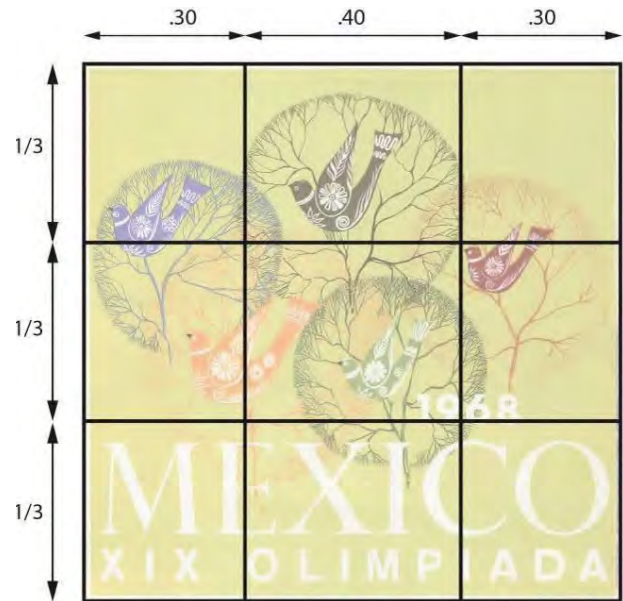


Fig. 4.23 a

Cartel: *Pájaros*. Diseño de Cartel: Manuel Villazón. Ejecución: Manuel Buerba.
Impresos automáticos de México, S. A.

Fig. 4.23 b Aplicación del modelo de análisis compositivo propuesto por EVM para el cartel *Pájaros*

tipográficos aparecen muy angustiados en el espacio y aunque se ve más dinamismo, se nota también cierto descuido en el desarrollo, creación y composición general del cartel.

Siguiendo con los motivos de arte popular como su directriz temática, el propio Villazón presentó también una cita visual sintetizada y colorida de fuegos artificiales, también llamados juegos pirotécnicos y seguramente de allí la confusión al nombrarles en su relación como *Juegos artificiales*. En un intento de darle más presencia creo que en este cartel (Fig. 4.25 a y b), cambió el color de la palabra México por un vivo amarillo, con la misma tipografía Baskerville que al parecer era la única decisión institucional constante hasta ese momento y el lema XIX Olimpiada en Helvética del mismo color, todo acomodado sin relaciones compositivas en la parte inferior del cartel y en esta ocasión se ven los aros olímpicos en un sólo color, el mismo utilizado en la tipografía. Aquí ya observamos que se brindó un mayor margen de aislamiento para los textos, lo que al menos desahoga un tanto el espacio visual del cartel.

El último cartel de este primer grupo de producciones de Villazón y su equipo, es el caso en donde aparecen flores muy coloridas del tipo que se puede ver en piezas de artesanía mexicana y otras obras del arte popular mexicano (Fig. 4.26 a). Aquí la palabra México se colocó en la parte superior del cartel en la referida fuente Baskerville, mientras que en la

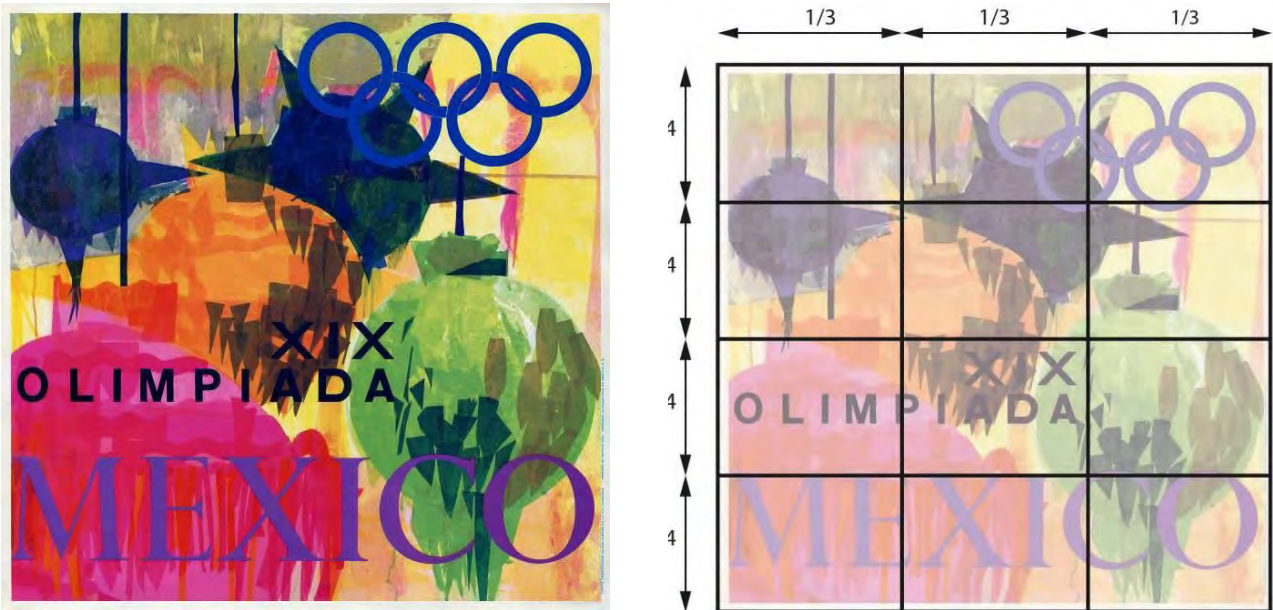


Fig. 4.24 a

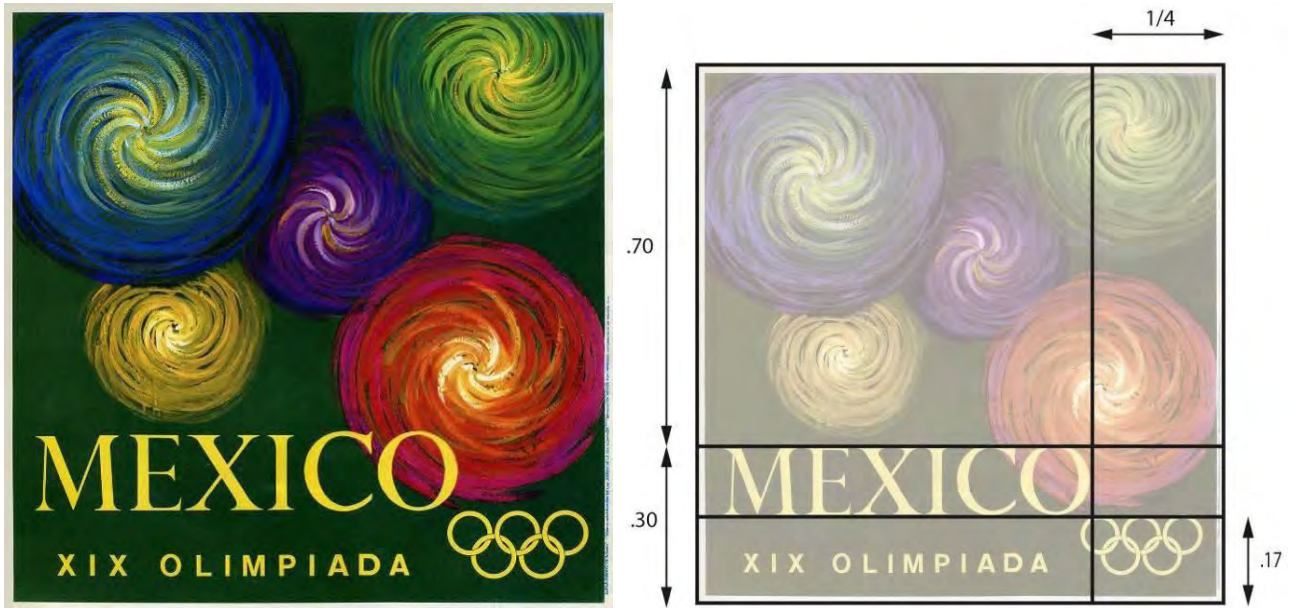
Cartel: *Piñatas*. Diseño y Ejecución de Cartel: Manuel Villazón.
Impresos automáticos de México, S. A.

Fig. 4.24 b Aplicación del modelo de análisis compositivo propuesto por EVM para el cartel *Piñatas*

parte inferior está el número 1968 y debajo de éste, el lema XIX Olimpiada en Helvética calada en blanco. El colorido del cartel muestra que se pretendió dar un efecto dinámico y faltan elementos claves e importantísimos si la intención era promover unos Juegos Olímpicos y no algo turístico, pero al menos se notan indagaciones para reconciliar la tradición con la modernidad y por un estilo mexicano en un área distinta a lo prehispánico.

Este mismo motivo lo vemos aplicado en una reconstrucción o más bien una reutilización (Fig. 4.26 b), en la cual observamos la aplicación del nuevo logotipo basado en tipografía de líneas radiales creada por Lance Wyman. Como consta en la relación de créditos que he reproducido en la Fig. 4.41 b, originalmente este cartel fue diseñado por Manuel Villazón y ejecutado por Dolores Sierra Campusano, quien, por cierto, además de ser cuñada de Pedro Ramírez Vázquez era estudiante de la carrera de Diseño Industrial en la Universidad Iberoamericana y por lo tanto alumna del mismo Villazón y de Jesús Virches, y por alguna razón, al igual que algunas otras piezas de la serie, éste tuvo la suerte de trascender la primera edición exactamente con la misma organización de elementos gráficos, *lay-out*, composición y colores, aunque el *out line* que marca el contorno del cartel es un poco más grueso que en el original.

Lo más importante es que en la parte superior, en lugar de presentarse simplemente la palabra México en Baskerville, se muestra ahora la integración del nuevo logotipo con la fecha (68) y los aros olímpicos integrados en los círculos de los números en un solo color (verde), en tanto



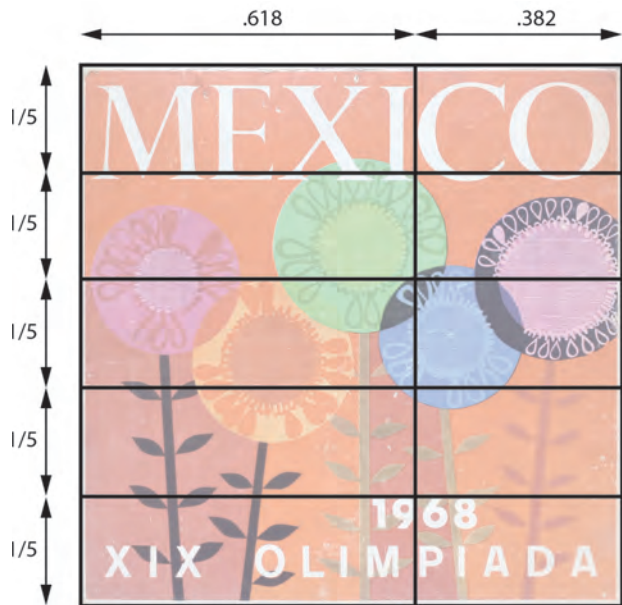
Figs. 4.25 a

Cartel: *Juegos Artificiales* (sic por Fuegos Artificiales),
 Diseño y Ejecución: Manuel Villazón. Impresos automáticos de México, S. A.

Fig. 4.25 b - Aplicación del modelo de análisis compositivo propuesto por EVM para el cartel *Juegos Artificiales*.

que en la parte inferior del cartel donde estaba la fecha y el número de la olimpiada se maneja ahora la leyenda de Juegos de la XIX Olimpiada todo en altas y con esta maravillosa creación tipográfica de líneas radiales, con lo cual se ha corregido el error de llamarles Olimpiadas por el término correcto que es “Juegos Olímpicos”, una vez que la ‘Olimpiada’ es un término empleado originalmente para nombrar al periodo de cuatro años que transcurren entre unos *Juegos* y otros. Debido a al uso común de ambos términos, la Real Academia Española admite que el término ‘Olimpiada’ designa tanto al periodo de cuatro años como a los Juegos Olímpicos.

Aunque no los ilustro, debe tomarse en cuenta que en todos los casos de reutilización de carteles con temas del arte popular mexicano que ya habían sido realizados por el equipo de Manuel Villazón y que inclusive se emplearon para la elaboración de infinidad de souvenirs como el que muestro en la Fig. 4.26 c como un ejemplo, se mantuvo la construcción, el formato cuadrado, una aparente falta de *lay-out* compositivo, con diferentes interletrajes, estilos y técnicas, por lo que el cambio medular está en la incorporación del nuevo logotipo y tipografía creada en el Departamento de Publicaciones, elemento gracias al cual se empezó a unificar el estilo general de los carteles y a hacerlos parte de un verdadero sistema gráfico. Este tema es tan relevante para este estudio que le he dedicado el capítulo 4, aunque antes es importante revisar en el siguiente apartado los carteles con temática deportiva que también fueron elaborados por el equipo de Manuel Villazón.



Figs. 4.26 a (Arriba a la izquierda) - Cartel: *Flores*
 Diseño de Cartel: Manuel Villazón, Ejecución: Dolores Sierra Campusano. Impreso por Miguel Galas, S.A.

Fig. 4.26 b (Arriba a la derecha) - Cartel: *Flores*.
 Con la adaptación e integración de la tipografía trilineal diseñada por Lance Wyman en la etapa final.

Fig.4.26 c (Abajo a la izquierda) -
 Aplicación del diseño del cartel *Flores* a una mascada.

Figs. 4.27 (Abajo a la derecha) -
 Aplicación del modelo de análisis compositivo propuesto por EVM para el cartel *Flores*.

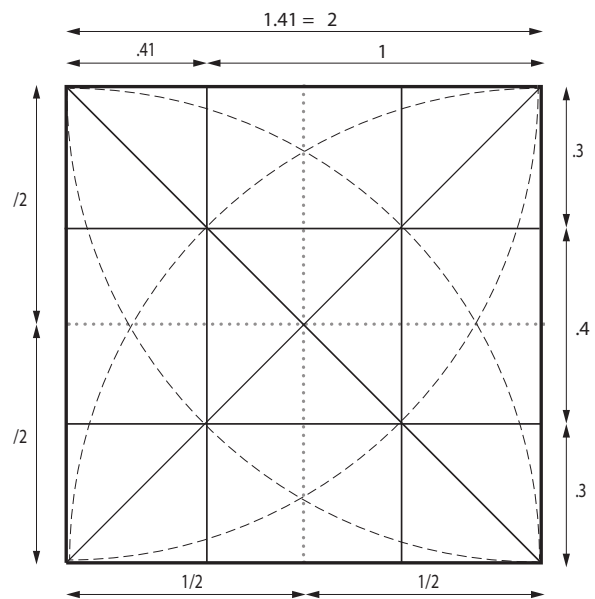


Fig. 4.28 a (Arriba a la Izquierda) - Cartel *Voleibol*
 Diseño: Sergio Chiappa, Ejecución: Manuel Villazón. Impresora de Industria y Comercio.
 Con la adaptación e integración de la tipografía trilineal diseñada por Lance Wyman en la etapa final.

Fig. 4.28 b (Arriba -Derecha) -
 Boceto para el cartel *Voleibol*, atribuido a Sergio Chiappa. Archivo Pedro Ramírez Vázquez.

Fig. 4.28 c (Abajo- Izquierda) - Aplicación del sistema de diagramación compositivo al cartel *Voleibol*.

Fig. 4.29 (Abajo- Derecha) - Modelo del sistema de diagramación (*Lay-out*) utilizado en los carteles realizados por el equipo de Manuel Villazón, de acuerdo al análisis de EVM.

Los carteles deportivos del equipo de Manuel Villazón: Constancia de una evolución en el diseño para la XIX Olimpiada

Además de los carteles con expresiones de la artesanía y el arte popular mexicanos que pretendían promover de manera genérica los Juegos Olímpicos, en el Departamento de Diseño que dirigía Manuel Villazón se realizó otra serie de ellos, pero que ahora muestran una temática directamente deportiva, en particular de gimnasia, basquetbol, voleibol, futbol y hockey sobre pasto, que fueron realizados básicamente con dos tipos de técnicas gráficas: por una parte un tipo de bocetado gestual en alto contraste y por otra una especie de puntillismo también monocromático.

Estos carteles debieron haberse realizado en los primeros días de 1967, en tanto que todos llevan el “logotipo” trilineal de México 68, mismo que todos los personajes que he entrevistado coinciden en que se terminó en diciembre de 1966 y aunque no en todos aparecen los créditos respectivos, en algunos se observa en el margen inferior la leyenda “Departamento de Diseño – Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada”, así como los nombres de las compañías de impresión tales como “Impresora de Industria y Comercio, S.A.” y “Miguel Galas, S. A.”, quienes realizaron tirajes de los carteles en tamaños de 29 X 29 cm., 30 X 30 cm., 45 X 45 cm., 60 X 60 cm., y 90 X 90 cm., datos obtenidos de la carpeta del Archivo de Pedro Ramírez Vázquez.

El primer grupo de carteles a los que quiero referirme es a aquellos que se realizaron con la técnica de dibujo gestual, seguramente a partir de la interpretación de fotografías y que en la relación de autorías enviada por Manuel Villazón a Pedro Ramírez Vázquez están acreditados a Sergio Chiappa. Para iniciar, invito al lector a mirar el cartel con la temática de voleibol (Fig. 4.28 a), así como su boceto que se conserva en el archivo de Pedro Ramírez Vázquez (Fig. 4.28 b) en donde la imagen de los jugadores está trabajada en alto contraste en color negro, con un balón representado como un círculo compuesto por tres franjas de color rojo desaturado. La composición sobre fondo beige está recargada del lado derecho del cartel, para dejar espacio en la parte superior izquierda al arreglo gráfico del número romano diecinueve y los aros olímpicos en la misma tinta que el balón y en medio de estos elementos la palabra OLIMPIADA en color blanco, mientras que con el mismo color observamos ya la nueva tipografía trilineal de México 68 en la parte inferior del cartel.

Es muy importante destacar aquí que estos carteles desmienten la mayoría de las versiones sobre la creación del logotipo, en tanto que, como puede verse el arreglo no presenta los aros olímpicos incrustados en los huecos formados por el blanco interno del seis y del ocho que todo el mundo conoce. A reserva de tratarlo de manera pormenorizada en mi si-

guiente capítulo, puedo adelantar que la documentación de estos materiales nos brinda un panorama diferente de lo que se ha aceptado como la historia oficial sobre la creación del tan famoso 'logotipo' de México 68. También es relevante mencionar que en este grupo de carteles se comenzó utilizando el arreglo gráfico para el numeral romano que ya había detectado en la fotografía que he indexado como Fig. 4.18 b, aunque aquí los aros olímpicos no están integrados a ningún otro elemento.

De hecho, puede seguirse el recorrido trazado por el equipo de Diseño de Villazón en relación a los sucesivos ajustes que fueron realizando a la imagen de identidad de los Juegos, pues por alguna razón efectuaron tirajes de cuando menos cuatro variantes de prácticamente todos los carteles acreditados a Sergio Chiappa, en las que la ilustración que muestra a los deportistas es exactamente la misma, pero como bien puede observarse en el grupo de la Fig. 4.30 se fueron haciendo ajustes a lo que era el componente de identidad del evento.

Lo que resulta común a los cuatro es el color pardo saturado del fondo, el color rosa de la tipografía y el beige de los gráficos (a excepción del último caso), la representación del balón como un círculo fragmentado en tres sectores y la ilustración de los atletas en acción, emplazados del lado izquierdo de la composición, hechos en alto contraste, en los que seguramente se usó una fotografía como referente para su trazo. Además, en la parte inferior de los cuatro está el nuevo arreglo tipográfico del México 68 que parece el mismo, sin embargo, tienen diferencias sutiles, tal como me lo confirmó José Luis Ortiz, quien participó en la elaboración del llamado 'Alfabeto Olímpico'.

En el capítulo siguiente disertaré sobre el proceso de creación del logotipo México 68 y la tipografía que se derivó de éste en el cual participó José Luis Ortiz Téllez. Por ahora,



Figs. 4.30 a, b, c y d
Cartel *Basquetbol*,
Diseño: Sergio Chiappa.
Ejecución: Manuel Villazón.



Fig. 4.31
Aplicación del modelo de análisis compositivo
propuesto por EVM al cartel *Basquetbol*.

me gustaría citar lo que en la entrevista que le hice mencionó sobre los “problemas” que recordaba de estos cuatro carteles: “1.- De izquierda a derecha el primero y segundo tenían todas las características del diseño final sin los aros con la cuestión del texto “Olimpiada”. 2.- El tercero y cuarto son los primeros que fueron modificados. Notando que en el número 8 las líneas del segundo círculo no están unidas y por ende no coincide con los aros. 3.- Los aros del último y cuarto son demasiado gruesos y no coinciden con los círculos de los números 6 y 8 (Debieron ser del mismo grosor de las líneas de la tipografía). 4.- Al final el tamaño de caja en las letras circulares fue mayor que el de las cuadradas para compensar el espacio de lectura sobre todo en líneas con varias palabras. La X y I fueron ligeramente más pequeñas en su altura. 5.- El tercero y cuarto ejemplo fueron desechados. La logística de repente se perdía de mano en mano hasta que el Departamento de publicaciones y nosotros tomamos cargo”.

Las diferencias entre este grupo de carteles son muy reveladoras del proceso de realización de la identidad gráfica olímpica mexicana, ya que como puede verse, alguien debió

haberse percatado del error semántico en la segunda variante (Fig. 4.30 b), pues como he dicho, en el mundo griego la palabra ‘olimpiada’ designaba al periodo de cuatro años y los eventos deportivos que se realizaba al término de este lapso eran los ‘Juegos Olímpicos’, lo cual sería corregido con la variante de la Fig. 4.30 c, en donde también se hizo un ajuste de la escala debido a la nueva extensión del texto.

Al parecer, alguien no estaba muy conforme con el arreglo propuesto para la identidad tanto del carácter olímpico oficial del evento (los aros), el texto que lo determinaba (Juegos Olímpicos) y el número romano XIX que se utilizó como si se tratara de un número ordinal (decimonoveno, que indicaba su edición en la era moderna a partir de que Pierre de Coubertin los restableciera), ya que en una cuarta versión (Fig. 4.30 d) se decidió simplemente eliminar la referencia a esas informaciones, tal como sucedió también con el grupo de carteles que veremos a continuación. Nótese que hasta esta instancia los aros olímpicos no habían sido integrados al número 68, lo cual sí sucede en el último caso, donde además se ha colocado el nombre definitivo del evento (Juegos de la XIX Olimpiada) con la tipografía que se desarrolló a partir del “logotipo” definitivo (aunque no oficial) con las letras trilineales radiantes.

Las mismas observaciones se pueden hacer a otra serie de carteles que se realizaron con la temática de hockey sobre pasto (Figs. 4.32), en los que también se manejó una ilustración en alto contraste en color negro de los jugadores de hockey, ahora recargados a la parte derecha de la composición e igualmente una pelota tripartita aunque de mucho menor tamaño tomando en cuenta el deporte al que alude el formato. Como variante compositiva en el cartel que se muestra en la Fig. 4.32 a, se decidió alternar en posición el grafismo de identidad y la tipografía trilineal, apareciendo ésta ahora en la parte superior y aquella en la inferior, aunque únicamente en el primer caso.

No he podido localizar el equivalente en esta serie de Hockey a la variante con el texto *Juegos Olímpicos*, ni al de la fase completa y definitiva, aunque es muy probable que existiera, tal como lo vimos en el caso del basquetbol, aunque por otra parte he encontrado en los archivos dos versiones en donde no aparecen ni frases textuales ni identidades gráficas, lo que generó unas alternativas a mi parecer muy elegantes y sencillas (Figs. 4.32 b y c). A diferencia de lo que observé en los carteles de basquetbol, creo que estos casos demuestran principalmente la búsqueda por parte del equipo de Manuel Villazón en términos cromáticos, más que formales o compositivos. En el primer ejemplar resalta el contraste entre el amarillo-naranja de la pelota, del número XIX (diecinueve romano) y del logotipo México 68 que se encuentra en una clave baja del fondo gris verdoso.



Figs. 4.32 a, b y c (Arriba e izquierda)

Cartel *Hockey*. Diseño: Sergio Chiappa, Ejecución: Manuel Villazón. Con la adaptación e integración de la tipografía trilineal diseñada por Lance Wyman en la etapa final. Impresora de Industria y Comercio.

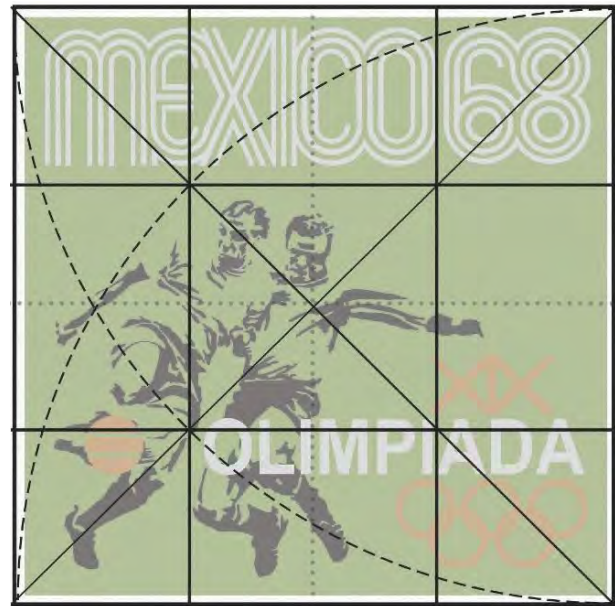
Fig. 4.33 (Abajo- Derecha) - Aplicación del modelo de análisis compositivo al Cartel *Hockey*.

En el segundo cartel de hockey con la composición exactamente igual que el anterior, la pelota se ha vuelto el punto de atención en tanto es lo único que se dejó el mismo amarillo del cartel anterior, aunque ahora todo cae sobre un fondo azul medio, incluyendo el logotipo trilineal en el que se ha dejado el color blanco del papel. El tercer cartel de Hockey con el que cuento muestra ahora la tipografía de México centrada en la parte superior en



Figs. 4.34 a

Cartel *Futbol*, Diseño: Sergio Chiappa.
Ejecución: Manuel Villazón. Con la adaptación e integración de la tipografía trilineal diseñada por Lance Wyman en la etapa final.
Impresora de Industria y Comercio.



Figs.4.34 b

Aplicación del modelo de análisis compositivo propuesto a el cartel *Futbol*.

gris azulado muy claro, y los ahora sí integrados aros olímpicos sobre el número 68 en color amarillo-naranja al igual que la pelota, todo sobre un fondo azul claro. Terminaré de ejemplificar este grupo de carteles diseñados por Sergio Chiappa y ejecutados por Manuel Villazón con un ejemplar con la temática del Fútbol con fondo verde saturado, en donde en la parte superior y centrado se colocó en color gris claro el 'logotipo' México 68 con la nueva tipografía, pero sin los aros (Figs. 4.34).

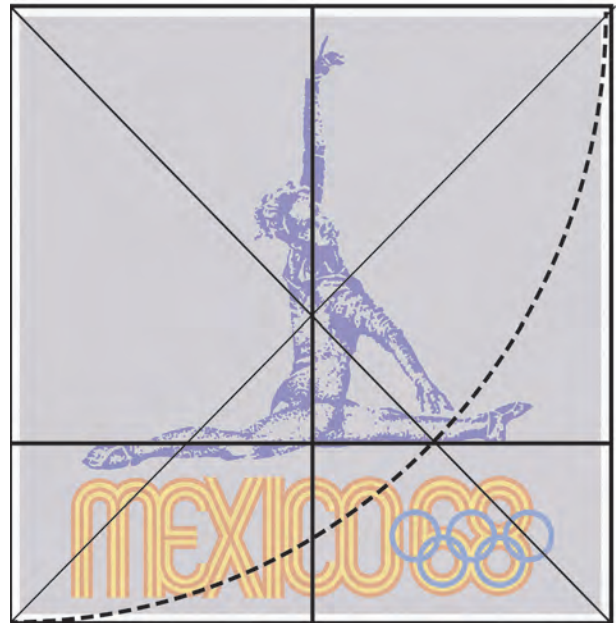
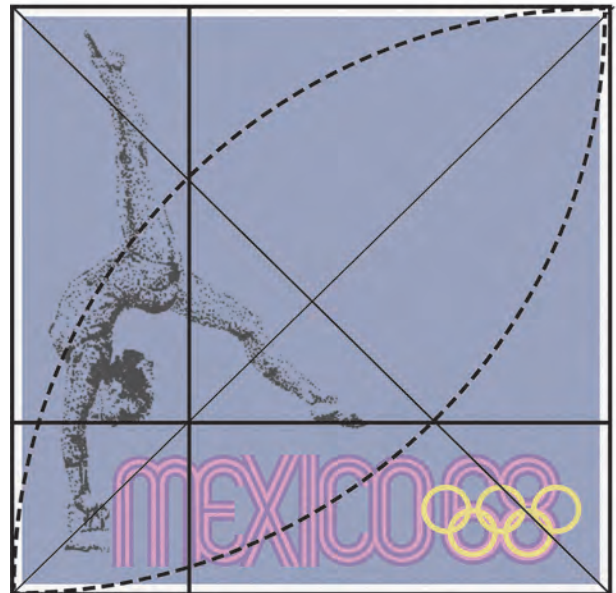
Debajo de este elemento gráfico identitario se encuentran dos deportistas en el alto contraste característico en este grupo jugando con un balón hecho una vez más con tres franjas de color amarillo, mismo color utilizado para el número XIX y para los aros olímpicos no integrados que ahora están del lado inferior derecho del cartel. La palabra Olimpiada está trabajada en altas, palo seco y fue colocada como corresponde a este bloque estilístico temprano en medio de aquellos dos elementos en el mismo color gris claro ya mencionado. Al ser el único caso en donde se decidió sobreponer la tipografía en la imagen, parece que aquella se conjunta compositivamente con el balón, ya que fueron alineados a la misma altura, lo cual a mi juicio hace más interesante el conjunto. Otro grupo de carteles con tópicos deportivos fue elaborado para el Comité Olímpico Organizador.

Se trata ahora de cinco piezas diseñadas y elaboradas personalmente por Manuel Villazón, el jefe del Departamento de Diseño que tituló precisamente como “Serie Gimnasia puntillismo” y muestra atletas realizando actividades propias de esta disciplina en algunas posiciones captadas seguramente en fotografía, pero que fueron interpretados con esa técnica en que los claroscuros se logran a través de la mayor o menor concentración de puntos de tinta o pintura (en este caso monocromática) sobre la superficie y en los que se aprecia un decidido esfuerzo por composiciones más audaces de lo que se venía manejando hasta ese momento.

Este conjunto que fue impreso por la empresa Miguel Galas, S. A., misma que a partir de aquí se convertiría en la proveedora oficial del Comité Olímpico Organizador, debió haberse realizado durante los primeros meses de 1967, en tanto que el “logotipo” de tipografía de desarrollo trilineal ya está plenamente desenvuelta en su apariencia definitiva y además se ha convertido en el único elemento gráfico identitario en los carteles, lo cual habla del proceso de síntesis visual que se llevó a cabo durante la primera fase del mandato de Pedro Ramírez Vázquez al frente del evento más importante que hasta la fecha ha tenido nuestro país a lo largo de toda su historia.

A reserva de que trataré en el siguiente capítulo de manera pormenorizada el desarrollo de lo que se conoce como el ‘logotipo’ de México 68 por parte de un nuevo Departamento de Publicaciones donde surgieron las originales propuestas de Diseño que cambiaron todo lo que se venía haciendo hasta ese momento para los Juegos Olímpicos del 68, por ahora me interesa hacer hincapié en las audaces composiciones donde se puede constatar un muy buen tratamiento en términos de equilibrio visual así como novedosas coordinaciones cromáticas con las que Manuel Villazón empezó a experimentar a partir de las aportaciones de los nuevos colaboradores que se iban sumando al Programa de Identidad del COO. Esto es particularmente evidente en el cartel que quiero abordar en primer lugar (Fig. 4.35), el cual muestra sobre un fondo violeta la figura hecha con diferentes densidades de puntos negros de una gimnasta realizando un parado de manos con apertura de extremidades inferiores sobre la viga de equilibrio.

El dibujo puntillista se colocó muy al extremo izquierdo del formato cuadrado, lo cual deja mucho espacio libre tanto al centro como a la derecha, sin embargo la composición se equilibra muy bien con el acento cromático de color amarillo que perfilan a los aros olímpicos y que ya aparecen integrados plenamente con la tipografía de desarrollo trilineal del México 68 que fue diseñada especialmente para los Juegos Olímpicos de nuestro país, la cual para esta pieza se compuso por dos colores, pues en la parte estructural de la misma tiene un rosa y la línea radial que lo acompaña es de color morado.



Figs. 4.35 a (Arriba - Izquierda) - Cartel 1 de la Serie *Gimnasia Puntillismo*. Diseño y Ejecución: Manuel Villazón.
 Figs. 4.35 b (Arriba - Derecha) - Aplicación del modelo de análisis compositivo propuesto al cartel anterior.

Figs. 4.36 a (Abajo - Izquierda) - Cartel 2 de la Serie *Gimnasia Puntillismo*. Diseño y Ejecución: Manuel Villazón.
 Figs. 4.36 b (Abajo - Derecha) - Aplicación del modelo de análisis compositivo propuesto al cartel anterior.

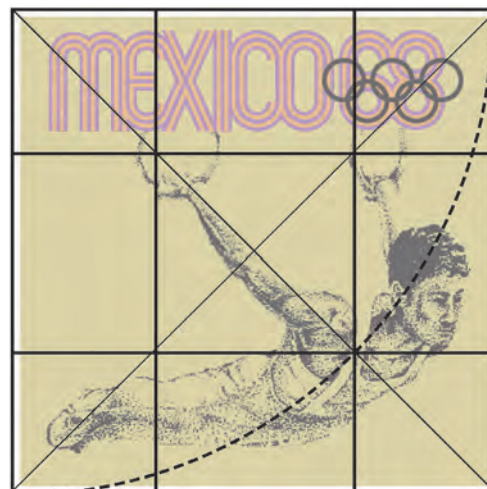
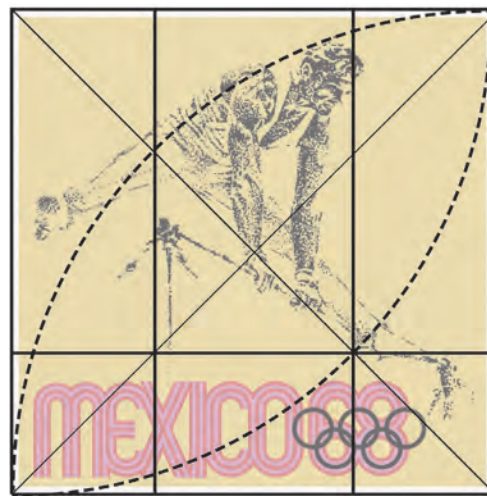
Puedo apreciar que este cartel presenta una composición equilibrada como un conjunto y en donde destaca la ilustración colocada del lado izquierdo donde suele ser el inicio de la lectura visual de las imágenes, mientras que la tipografía parece salir del punto de apoyo de la gimnasta hacia la parte derecha del cartel con lo cual se logra gran direccionalidad y dinamismo. En el segundo cartel de este conjunto (Fig. 4.36), vemos que sobre un fondo violeta desaturado

y muy claro, está la única figura de la serie que extrañamente no está realizada con puntos negros, sino que en este caso aparecen en azul violáceo oscuro. Se representó aquí en la parte central del cartel a una gimnasta en la posición conocida como *split*, levantando el brazo izquierdo justo en la línea media que divide el formato en dos, mientras que la inclinación del derecho corresponde exactamente a los 45 grados de la diagonal descendente y las piernas se abren sobre una línea que se apoya precisamente en la división que resulta de trazar una línea horizontal a la altura de la intersección del arco de círculo con la diagonal descendente.

Debajo de esa línea estructural observamos el “logotipo” de México 68 con la nueva tipografía también diseñada en el Departamento de Publicaciones del COO, mismo que fue colocado en el centro para acentuar la marcada simetría especular con los elementos centrados de la composición. La tipografía al igual que en el caso anterior se manejó a dos colores (anaranjado y amarillo), y un tercero (azul) para los aros olímpicos

Sin tanta libertad en el uso de los espacios vacíos, se encuentra el conjunto de carteles puntillistas en donde las figuras corresponden a gimnastas masculinos. En el primero que he colocado en la Fig. 4. 37, vemos recargado del lado derecho y en la parte inferior del cartel de fondo violeta, al atleta realizando una evolución de desplazamiento lateral en el aparato conocido como caballo con arzones, en una disposición compositiva en donde el torso concuerda perfectamente con el arco de círculo del trazado armónico y las piernas con la línea horizontal de la intersección en la que queda dividido el formato, lo cual no creo que sea una coincidencia, sino el resultado de una mayor planeación en términos de composición por parte del arquitecto Villazón. Por su parte, y también como caso único de la serie, tengo que por un lado el “logotipo” se ha colocado en la parte superior del campo, pero además está resuelto únicamente en negro, lo cual lo aleja en afinidad al sistema gráfico propuesto.

Otro cartel en puntillismo negro, ahora sobre fondo ocre haciendo contraste, nos muestra un atleta captado en el momento de realizar una evolución volante de tijera con sujeción al aparato gimnástico conocido como barra fija (Fig. 4.38). Es notable cómo la apertura de las extremidades inferiores se coordina tanto con las diagonales que marcan la estructura básica de cualquier esquema compositivo, lo cual como en todos los casos de esta serie, no considero que haya sido casual, sino producto de haber prestado atención a la solución formal y compositiva basada en diagramaciones armónicas. Por otro lado, el “logotipo” México 68 se ubicó en la parte inferior, ligeramente cargado al lado izquierdo para equilibrar, ya que el extremo del aparato abarca ligeramente la parte inferior derecha. En este caso, la tipografía está manejada en colores rosas, pues la línea central es de rosa oscuro y las líneas externas complementarias son rosa claro, mientras que los aros olímpicos integrados al número 68 son de color negro.



Figs. 4.37 a, 4.38 a y 4.39 a
 Carteles de la Serie *Gimnasia Puntillismo*
 (gimnastas hombres).
 Diseño y Ejecución: Manuel Villazón.
 Impreso por Miguel Galas, S. A.

Figs. 4.37 b, 4.38 b y 4.39 b
 Aplicación del modelo de análisis
 compositivo a los carteles de la
 Serie *Gimnasia Puntillismo*
 (gimnastas hombres).

El siguiente cartel y último de esta serie es de otro gimnasta haciendo una posición conocida como plancha (Fig. 4.39) en el aparato de aros y esta vez lo vemos en la parte inferior del cartel, manteniendo muy buena ubicación en cuanto a ejes, equilibrio y composición en conjunto con el nuevo “logotipo” en la parte superior que compensa equilibradamente el espacio de manera dinámica. Tanto el color del fondo como los de la tipografía e inclusive el de los aros van en colores muy parecidos al del caso anterior, pero su composición es de hecho contraria.

Creo que todos los carteles de gimnastas tanto de orden varonil como femenino son muy armónicos, manejan buena técnica y se nota gran intención de mejorar las composiciones, lo cual aunado a la incorporación de la nueva tipografía los hace muy atractivos, pues su incorporación los unifica visualmente y es lo que hace congruente el conjunto y completa la composición total en cada caso, en tanto cuentan además con figuras en poses muy dinámicas que pueden integrarse muy convenientemente con las estructuras compositivas propias del formato cuadrado, con la posibilidad de ubicar la tipografía en la parte que se requiera.

La producción gráfica del equipo de Manuel Villazón, luego de la integración del Departamento de Publicaciones al COO

Como ya había mencionado, Manuel Villazón Vázquez dirigió el primer equipo de trabajo dedicado al Diseño bajo la presidencia de Pedro Ramírez Vázquez al frente del Comité Olímpico Organizador, mismo que se acreditaba como “Departamento de Diseño de Productos, Elementos de Servicio y Exposiciones” con el que se dio inicio a la realización tanto de modificaciones al emblema para los Juegos Olímpicos mexicanos, la edición del número 4 del *Boletín Oficial XIX Olimpiada* como a la elaboración de los carteles que revisamos en el apartado anterior. Tal como detallaré en el capítulo siguiente del presente estudio, muy pronto dejaron de ser los únicos que desarrollaban Diseño, pues se creó otra instancia vinculada con este tipo de actividades proyectuales, al cual se le denominó Departamento de Publicaciones encabezado por Beatrice Trueblood, quienes a su vez elaboraron una nueva identidad gráfica que fue instaurada como la definitiva para todas las aplicaciones gráficas, arquitectónicas, decorativas y de ambientación del COO.

De este modo, si bien el equipo dirigido por Manuel Villazón (Fig. 4.40) siguió trabajando de manera independiente al Departamento de Publicaciones, debió abandonar su propuesta de estilo, planteada en el ya revisado cuarto número del *Boletín Oficial XIX Olimpiada* y acatar la utilización de la recién creada imagen olímpica cuya insignia es conocida como el



Fig. 4.40

Manuel Villazón con su equipo de trabajo en las oficinas que Pedro Ramírez Vázquez había puesto a disposición del personal del Programa de Identidad del COO. De izquierda a derecha: Jesús Vírchez, Enrique Pontones, Enrique Urquiza, Dolores Sierra Campuzano, Manuel Villazón, Chantal Durand y Heinz Godelman.

'logotipo México 68' y empezó entonces a enfocarse en la producción de otros tipos de pedimentos de productos gráficos que se le hacían desde todas las dependencias del COO, pues en lo operativo quedó como el encargo del Diseño, impresión y maquila de una gran cantidad y diversidad de productos menos glamorosos que los carteles o programas de mano de lujo, para enfocarse en elementos mucho más simples con la identidad gráfica ya determinada tales como folletos, invitaciones, trípticos, reglamentos, papelería operativa y para coordinación de diversos elementos de servicio entre muchos otros.

Es así que, además de estas participaciones con carteles por parte de Manuel Villazón y su equipo de trabajo, también estaban encargados de todos los requerimientos de elementos menos llamativos, pero indispensables para la operación técnica, organizacional y logística de los Juegos. Como puede verse en el documento que reproducido en la Fig. 4.41 a, todas las dependencias del COO podían solicitar materiales gráficos para el adecuado desarrollo de sus actividades. Entre los materiales que se enlistan en ese oficio vienen numerados "1. Artículos o temas que deseen se incluyan en carta olímpica o en Boletín bimensual; 2. Instructivos de ope-

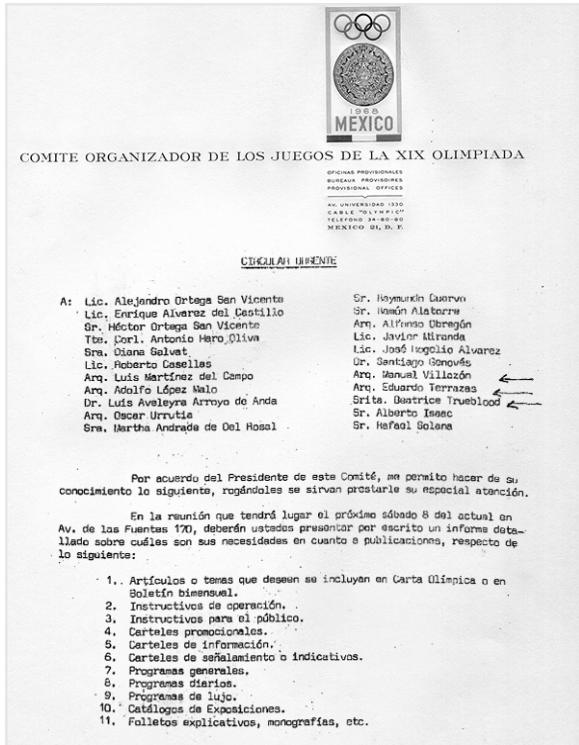


Fig. 4.41 a

Citatorio para reunión en donde los directores del COO realicen peticiones de materiales gráficos al departamento de Diseño de Manuel Villazón.

CARTEL	DISEÑO	EJECUTO
FLORES	Manuel Villazón	Dolores Sierra Caspusano
PAJAROS	Manuel Villazón	Manuel Buerba
ROMBOS	Jesús Virchez	Luis Beristain
MEXICO-MEXICO	Jesús Virchez	Jesús Virchez
JUEGOS ARTIFICIALES	Manuel Villazón	Manuel Villazón
PIRATAS	Manuel Villazón	Manuel Villazón
SARAPE	Manuel Villazón	Chantal Durand
SERIE GIMNASIA PUNTILLISMO	Manuel Villazón	Manuel Villazón
BASQUETBOL	Sergio Chiappa	Manuel Villazón
HOCKEY	Sergio Chiappa	Manuel Villazón
FUTBOL	Sergio Chiappa	Manuel Villazón
VOLEIBOL	Sergio Chiappa	Manuel Villazón
ARTESANIAS POPULARES	Manuel Villazón	Chantal Durand
FRONTON	Manuel Villazón	Gloria Lagunes
CINE GUADALAJARA	Manuel Villazón	José Antonio Cortés
ENCUENTRO JOVENES ARQUITECTOS	Manuel Villazón	José Antonio Cortés
ESTADIO AZTECA ALTO CONTRASTE	Villazón-Virchez	
TRAMPOLIN ALTO CONTRASTE	Villazón-Virchez	
ESTADIO AZTECA FOTO	Sergio Chiappa	Manuel Buerba
ESTADIO C.U. FOTO	Sergio Chiappa	Manuel Buerba
T.V.	Enrique Pontones	Enrique Pontones
3a. SEMANA DEPORTIVA INT.	Manuel Villazón	Heinz Godelmann
CALENDARIO AZTECA c/XIX (Oficial)		

Fig. 4.41 b

Relación de carteles y sus autores del departamento de Diseño a cargo de Manuel Villazón.

ración; 3. Instructivos para el público; 4. Carteles promocionales; 5. Carteles de información; 6. Carteles de señalamiento o indicativos; 7. Programas generales; 8. Programas diarios; 9. Programas de lujo; 10. Catálogos de exposiciones; 11. Folletos explicativos, monografías, etc.”, a lo que habría que agregar una multiplicidad de otros materiales para muy diversos usos, los cuales he querido ejemplificar muy escuetamente en relación a lo que en realidad se produjo, a través de algunos materiales que he reproducido en el anexo 3 que muestra algunos dispositivos impresos alrededor de la disciplina de waterpolo, o los del anexo 4, realizados para algunos de los servicios del comedor en la Villa Olímpica, sin que con estos haya hecho una descripción exhaustiva, sino simplemente ilustrativa.

Haciendo una revisión de los materiales realizados durante esta etapa que he designado como de transición, es posible atestiguar un cambio radical sobre la importancia y el peso relativo de cada uno de los departamentos involucrados en el Programa de Identidad Olímpica, ya que el de ‘Diseño’ empezó a perder fuerza y transcendencia sobre los tipos de materiales que se les encomendaba, sin haber podido realmente solventar a buen modo el nivel de sus propuestas creativas, mientras que el de ‘Publicaciones’ progresaba notablemente en ese rubro y tomaba la delantera con el trabajo correspondiente al Diseño Gráfico que resultaría más relevante en términos de difusión, pero ciertamente más vistoso también, situación en la que ahondaré en el siguiente capítulo. De esta manera, al avanzar en mi es-

tudio se iba fortaleciendo la hipótesis de que el trabajo de diseño del *Departamento de Diseño de Productos, Elementos de Servicio y Exposiciones* encabezado por Villazón no cumplía del todo con las expectativas del Comité Organizador y mucho menos con los parámetros funcionales y estéticos a los que estaba acostumbrado y a los que aspiraba su presidente, el arquitecto Pedro Ramírez Vázquez.

Aun bajo estas condiciones desfavorables, el Departamento de Diseño alcanzó a elaborar algunos carteles que forman parte importante del cúmulo de piezas gráficas pertenecientes al universo que me interesa investigar. Además de los carteles sobre gimnasia que he revisado, se agregaron otros cuya característica es que, si bien todos ellos fueron elaborados por miembros del equipo de Villazón, fueron dotados con el 'logotipo' elaborado en el departamento de Publicaciones de Beatrice Trueblood, lo cual contribuye todavía más a reforzar mi diagnóstico de una falta de unidad estilística en los diversos materiales que se fueron desarrollando, desde la solicitud de la sede hasta la ejecución misma de los Juegos.

Entre los carteles con los que quiero cerrar este apartado, está el realizado para la Tercera Competencia Deportiva Internacional, que se llevó a cabo en octubre de 1967, y otros cuatro más de promoción sobre instalaciones deportivas que habían sido designadas para ser utilizadas en los Juegos de la Ciudad de México, todos ellos también mencionados en la relación de acreditación de autorías que ya había empezado a desglosar y que muestro en la Fig. 4.41 b.

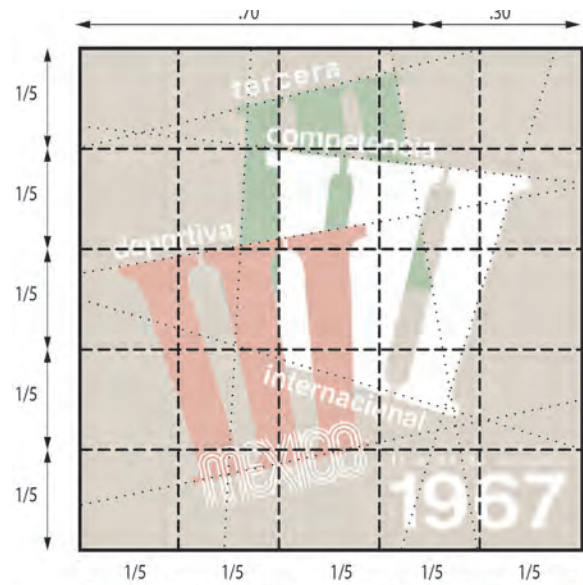


Fig. 4.42 a (Arriba)
 Cartel: Tercera Competencia
 Deportiva Internacional
 Diseño: Manuel Villazón.
 Ejecución: Hainz Godelman.
 Impresos de Industria y Comercio, S. A.

Fig. 4.42 b (Abajo)
 Interpretación del sistema de diagramación utilizado en el cartel Tercera Competencia Deportiva Internacional.

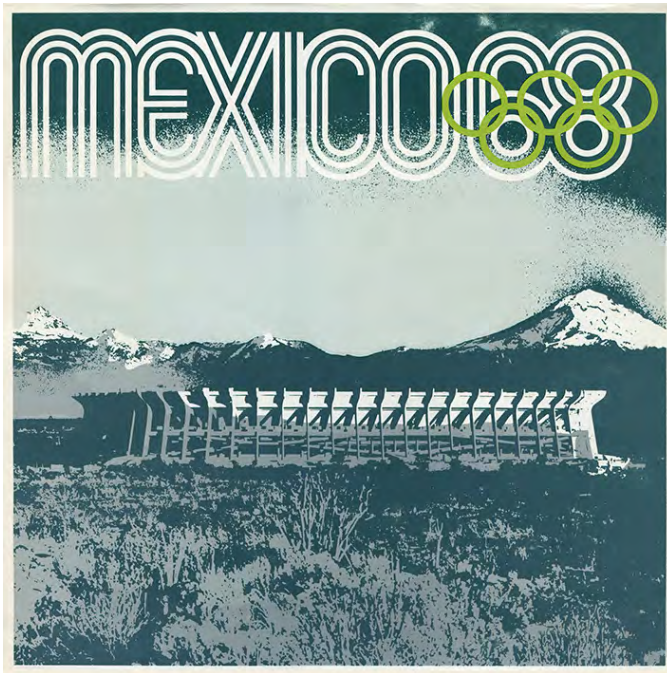


Fig. 4.43 (Arriba)
 Cartel *Estadio Azteca alto contraste*.
 Diseño: Sergio Chiappa. Ejecución: Manuel Buerba
 Impresos Automáticos de México, S. A.

Fig. 4.44 (Abajo)
 Cartel *Trampolín alto contraste*.
 Diseño: Manuel Villazón y Jesús Vírchez
 Impresos Automáticos de México, S. A.

El cartel de lo que se convertiría en verdaderos ensayos para el gran evento olímpico del 68 (Fig. 4.42) tiene un fondo pardo desaturado con el número tres romano en una fuente también romana, repetidos tres veces en diferentes perspectivas y tamaños, superpuestos parcialmente uno detrás del otro en los colores de la bandera nacional de atrás hacia adelante. Se presenta además el nombre del evento con la tipografía Helvética bold sin patines calada en blanco, sin capitalizar y cada palabra posicionada arriba de cada uno de los numerales y debajo de la pieza de en medio la palabra *internacional*. En la parte inferior derecha del cartel la fecha en que se llevaría a cabo el evento, con el año en una jerarquía mucho mayor y se nota que para unificar esta pieza con la identidad que ya había adoptado el COO, se puso el lugar del evento (México) con la nueva tipografía sobrepuesta en número rojo al frente y calada en blanco. Como puede verse en el análisis que hice, no se encuentra evidencia definitiva de la utilización de un *lay-out* para la composición (Fig. 4.42 b), ni siquiera para los márgenes de aislamiento específicos, ya que denotan variaciones claras en sus espaciamentos.

Por otra parte, el cartel mostrado en la Fig. 4.43 es una ilustración basada en una fotografía tomada a los lejos del Estadio Azteca y llevada al alto contraste, que muestra al estadio desde la lejanía,

ya que se alcanza a ver completo frente a un fondo panorámico que muestra a los otrora icónicos volcanes del Valle de México. El icónico estadio no se construyó de manera especial para los Juegos Olímpicos del 68, sino que la idea le había sido sugerida por el dirigente futbolístico Guillermo Cañedo al magnate televisivo Emilio Azcárraga Milmo, luego de haber adquirido el equipo América en 1959 y haber constatado la gran popularidad y aforo que tenían sus partidos, que hasta entonces se realizaban en el estadio de C. U.

Ya con la pretensión de contar con un estadio propio y para allegarse de los recursos suficientes, se asoció con los dueños de los equipos del Atlante y del Necaxa, planteándose un concurso en 1961 para la realización del proyecto arquitectónico, en el que participaron tres de los máximos representantes de la disciplina en México, tales como Félix Candela, Enrique de la Mora y Pedro Ramírez Vázquez. El proyecto ganador fue el de Ramírez Vázquez en sociedad con Rafael Mijares Alcérrec. En su construcción, que inició en 1962, trabajaron 35 ingenieros, 10 arquitectos, 17 técnicos y 800 operadores, durante las 24 horas diarias.

El icónico estadio fue inaugurado por el presidente de la República Gustavo Díaz Ordaz el 29 de mayo de 1966 y entonces era el tercer estadio de fut-

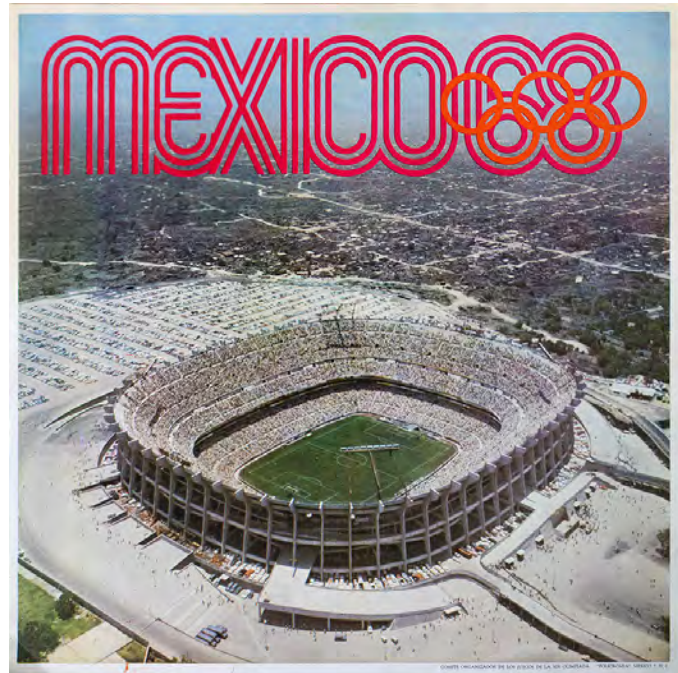


Fig. 4.45 (Arriba)
Cartel *Estadio Azteca Foto*
Diseño: Sergio Chiappa. Ejecución: Manuel Buerba
Impreso por Policromía, S. A.

Fig. 4.46 (Abajo)
Cartel *Estadio C.U. Foto*
Diseño: Sergio Chiappa. Ejecución: Manuel Buerba
Impreso por Policromía, S. A.

bol más grande del mundo, con un aforo de 110 mil espectadores. Posteriormente fue sede principal del torneo internacional de fútbol de los Juegos Olímpicos de México 1968, realizándose ahí un total de diez partidos durante este evento.

En cuanto al cartel olímpico, vemos que en la parte superior tiene el logotipo de tipografía trilineal como el elemento unificador de toda la identidad gráfica, que en este caso va calada en blanco con los aros olímpicos integrados en el número 68 en un solo color verde amarillento. Este cartel muestra estabilidad, ya que tiene la línea de horizonte marcada de manera natural en tanto que esta línea imaginaria la da la base del estadio y tiene ejes prácticamente en forma de cruz, dado el equilibrio de los elementos ubicados en su campo, situación que lo vuelve simétrico, aunque irremediablemente aburrido y monótono. Su paleta cromática es muy básica por los tonos medios que utiliza, más un solo color en una gama de neutros, tiene un estilo visual clasicista y un grado de iconicidad de nivel siete al tratarse de una fotografía en blanco y negro

El cartel de la figura 4.44 está basado también en una fotografía al alto contraste impreso en escalas de tonos azules y que presenta la plataforma para clavados del Centro Deportivo Olímpico Mexicano (CDOM). Este se construyó a iniciativa del general José de Jesús Clark Flores (entonces presidente de la Confederación Deportiva Mexicana y del Comité Olímpico Mexicano), quien obtuvo la autorización de Gustavo Díaz Ordaz (presidente de la República en ese mo-

mento) con la finalidad de contar con un lugar donde los deportistas de la delegación mexicana que competirían en los Juegos Olímpicos de 1968 tuvieran cuidados para la salud, lugares para entrenamientos, apoyos de superación deportiva, educación atlética, física y técnica, así como hospedaje, alimentación, dietas y prácticas que contribuyeran a su óptima preparación.

Al igual que en el cartel anterior, se marcan los parámetros clásicos y un tanto monótonos de ejes, equilibrio, simetría y proporción por el tipo de toma, al no significar ningún riesgo de falla en la composición por tener como base una estructura reticular cuadrada, con la tipografía radial calada en blanco y con los anillos olímpicos aplicados en color naranja. Estos carteles parecen no tener ningún interés en el momento de desarrollarlos y por el contrario, muestran una redundancia en la técnica que da la impresión de haber hecho un trabajo a destajo, con una paleta básica y limitada de color con su color complementario en los aros, con grado de iconicidad de nivel siete aplicado en una fotografía en blanco y negro y un estilo visual clasicista.

Otra pareja de carteles que comparte entre sí los rasgos estilísticos, pero que no tiene nada que ver con el bloque de diseños, está basada en fotografías aéreas a color. En un primer caso, se muestra una vez más al Estadio Azteca (Figura 4.45) y considero que aquí la gracia está en la toma de esta fotografía, que impresiona tomando en cuenta la época; sin embargo, todo lo demás aparece igual de monótono y aburrido que en los carteles anteriores, ya que cuenta sólo con la toma que no aporta mayor significado ni ningún esfuerzo de composición y mucho menos de diseño. Al igual que los otros carteles tiene en la parte superior el nuevo logotipo creado para el evento, todo en un solo color rojo para destacarlo del fondo, pero en realidad no tiene impacto ni personalidad y cuenta con un estilo clasicista y un grado de iconicidad de nivel 8 por utilizar fotografía a color.

Por último, el cartel de la figura 4.46 tiene las mismas características de la descripción del poster anterior, con una fotografía en color centrada, que muestra una vista aérea de Ciudad Universitaria desde el poniente, por lo que en segundo plano se observa la torre de rectoría y otras instalaciones emblemáticas y en primer plano el igualmente icónico Estadio Olímpico, que fue proyectado en una hondonada del Pedregal de San Ángel por los arquitectos Augusto Pérez Palacios, Raúl Salinas Moro y Jorge Bravo Jiménez, cuya primera piedra se colocó el 7 de agosto de 1950.

La obra fue inaugurada el 20 de noviembre de 1952 en una ceremonia dirigida por el Presidente Miguel Alemán Valdés y el rector de la UNAM Luis Garrido Díaz, dando inicio con los II Juegos Juveniles Nacionales y unos días después se llevó a cabo allí el clásico universitario de futbol americano (Pumas de la UNAM contra Burros Blancos del IPN). En 1954 el estadio

fue sede de los Juegos Centroamericanos del Caribe y en 1956 del II Campeonato Panamericano de Fútbol, en cuya final el estadio se llenó en su totalidad y quedaron en el exterior 40 mil personas sin boleto queriendo entrar, lo que motivó a Emilio Azcárraga Milmo a construir el Estadio Azteca.

Para los Juegos Olímpicos de México el estadio fue objeto de ampliaciones en su capacidad de aforo, así como adaptaciones en iluminación y nuevo equipamiento como en el marcador electrónico, el pebetero, la pista de tartán y una nueva rampa de accesos para las delegaciones deportivas. En el estadio universitario se celebraron muchos eventos deportivos olímpicos relevantes, así como también las ceremonias de inauguración y de clausura, lo que lo convirtió en uno de los más importantes de país.

En lo que respecta al cartel de promoción Olímpica, al igual que en los tres casos anteriores, la identidad gráfica de los decimovenos juegos se ha colocado en la parte superior, pero aquí se utilizó con tres colores: verde, azul y los aros en negro. Como he insistido, el logotipo es el único elemento de material gráfico de esta etapa que genera uniformidad y línea estilística. En general veo una estructura muy monótona también en este póster, que no llama la atención ni es atractivo para la vista, a pesar de ser una buena foto, pero es el único elemento que conforma la totalidad del campo gráfico y visual, con un estilo visual clásico y grado de iconicidad 8 (foto a color).

Con esto cierro el capítulo 4 de mi trabajo, donde estudié la imagen gráfica para los Juegos Olímpicos de México 68, durante la etapa de transición que se dio en ese momento histórico en que se nombró a Pedro Ramírez Vázquez como Presidente del Comité Olímpico Organizador, hecho totalmente relevante, ya que significa la base del cambio de visión y la estructura gráfica para los preparativos olímpicos, donde los materiales sufrieron la primera transformación provocada por este cambio de dirección. Gracias a su profesión y experiencia, Ramírez Vázquez arquitecto, tenía conceptos estéticos muy diferentes a los de la administración anterior, además de su pretensión de poner su sello particular basado en una visión nacionalista identificada plenamente con la estructura institucional, por lo que conformó un equipo de trabajo que dio nuevas propuestas y alternativas de diseño para la urgente promoción y organización de los Juegos.

Para tal efecto, Ramírez Vázquez se apoyó en Manuel Villazón, arquitecto acreditado con estudios de diseño industrial en el extranjero. Esta era un área muy nueva en México. Él llegó acompañado de un equipo de profesores y alumnos de esa carrera de la Universidad Iberoamericana. Este nuevo equipo tomó el material existente, infiero que para dar continuidad y, a su vez, tener un punto de partida, por lo que retomó el primer emblema realizado por el maestro Alvarado y Carreño, haciéndole transformaciones en aspectos formales y cromáticos. También realizó una serie de carteles a los que, de acuerdo con mi estudio, se aplicaron principios compositivos y bases reticulares poco consistentes en términos de una sistematización gráfica.

De cualquier modo, pude apreciar un principio compositivo básico de ejes al centro con una retícula esparcida sin que esto tenga ningún *lay-out* estructurado, lo que no compromete en lo más mínimo a los elementos de la composición, pues está forzosamente equilibrada, ya que todos los elementos están en el centro, sin atisbo de riesgo o incursión, lo que los vuelve monótonos. El único incentivo que se tomó aquí fue el caso del color, sin significar ninguna proeza, pues no se puede apreciar ninguna representación novedosa o audaz. En los carteles se destaca el abordaje temático basado en motivos del arte popular y las artesanías, con lo que se pretendió simbolizar lo mexicano, aunque para esas fechas ya eran un recurso de representación nacionalista muy socorrido y, por lo tanto, carente de innovación.

Posteriormente, el equipo dirigido por Villazón realizó el número 4 del *Boletín Oficial XIX Olimpiada*, donde vemos una supuesta exploración en la paleta de color, bastante mal lograda, al igual que los gráficos de poca calidad sobre temáticas prehispánicas que se utilizaron en este caso. La mezcla de color gira alrededor del llamado “rosa mexicano” que por el tipo de impresión y el tiempo se observa como un color lila, combinado con café, negro y blanco, que no brinda una combinación agradable a la vista. En este mismo ejemplar se rediseñó el emblema oficial original con malos resultados, ya que no se aportó nada a la propuesta, la realización no

es buena y la idea mediocre, que repite los elementos del emblema registrado, pero sin tener la calidad alcanzada por el Maestro Alvarado y Carreño con el grabado de la Piedra del Sol.

Los elementos compositivos, como los textos, se resolvieron con tipografía en palo seco con una poco justificable variación en las líneas de base de los números de la fecha, además de una fracción de los colores de la bandera en la parte inferior y una vez más todo rígidamente centrado y sin gracia, en donde nuevamente se repite el color lila. Considero que las condiciones descritas no son suficientes para estimar que los criterios de Diseño estén bien logrados, no solamente en la reinterpretación del emblema, sino en general en todo el *Boletín*, que muestra deficiencias en la composición editorial de sus páginas debido a que, en primer lugar, su diagramación es muy conservadora y sin un estilo visual definido.

Encontré también algunos carteles de difusión y en mi estudio sobre ellos pude apreciar muchos intentos de manejo sobre el número “XIX” sin patines, con diferentes remates, y en algún caso queriendo enlazar este numeral romano con los aros olímpicos. El encontrar tanta variedad en piezas publicadas, me lleva a concluir que los criterios de Diseño no estaban claros para todos los ejecutantes; inclusive, ese elemento que refiere a la edición de los Juegos Olímpicos se implementó en la construcción de algunos carteles deportivos.

En los referidos carteles de difusión se hicieron varias propuestas, uno en el que se repetía la palabra ‘México’ y los aros olímpicos estaban conformados por cinco letras “O” saliéndose totalmente de la normatividad de aquella época, inclusive en cuanto al uso de tan importante símbolo del Comité Olímpico Internacional. Se realizó otra serie de carteles con el motivo gráfico de rombos en diferentes configuraciones y escalas en la que tampoco puedo distinguir una estructura diagramática de composición, ni observé alguna exploración audaz, sobre todo para la época en que los argumentos del Diseño ya permitían hacerlo.

Los elementos del arte popular mexicano se hicieron presentes en otras series de afiches con temas típicos, como palomas de barro de Tonalá, un sarape multicolor del tipo de los muy famosos de Saltillo, piñatas, fuegos artificiales y estilizadas flores, aunque nuevamente no pude detectar la utilización de diagramaciones o retículas.

Busqué una construcción coherente y práctica de composición a través de *lay-outs*, pero en realidad carecen de ella, igual que de principios discursivos de Diseño, en tanto parecen más aplicaciones plásticas, sin delimitar el uso de la línea que es más funcional para el diseño, pero se acercan más al tipo de lo que Heinrich Wölfflin llama pictórico, lo cual define como una visión “en masas” que:

se verifica cuando la atención se sustrae de los bordes, cuando el contorno, como guía de la visión, llega a ser más o menos indiferente, y lo primario en la impresión que se recibe de las cosas es su aspecto de manchas. Para el caso es igual que las manchas nos inciten como color o como masas claras y oscuras simplemente

Incluyendo las aplicaciones de colores en su mayoría vívidos, finalmente las búsquedas condujeron a la utilización de temas populares recayendo en los estereotipos con los que tradicionalmente se nos sigue identificando como mexicanos, sin la voluntad de poder proyectar algo vanguardista, moderno, a la altura de una competición internacional, a pesar de las declaraciones de los dirigentes a cargo.

En cuanto al desarrollo de los primeros carteles de promoción con temática deportiva, se tuvo una primera serie de ilustraciones basadas en fotografías de atletas practicando alguna actividad de los deportes representados. Se trabajaron en alto contraste, con poca creatividad, una vez más sin base reticular evidente, ni diagramación o *lay-out*, aquí los personajes se encuentran intencionados a un lado del cartel, dando más peso visual a esa parte, lo que resta equilibrio y simetría visual. El uso de las paletas de color fue establecido con gamas neutras, procurando compensar en algunos casos a través de las incursiones tipográficas del numeral romano 'XIX', sobre la edición de la Olimpiada, o los aros olímpicos, pero sin lograr algún impacto visual, ni por arreglo compositivo ni por los valores de ilustración o por la estructura, ni siquiera por una selección de color certera en términos de lo que del pintor José Renau aludía cuando dijo que “un cartel era un grito en la pared”. Estos carteles no causaban impacto y mucho menos “gritaban”.

Hubo otra segunda serie de carteles deportivos con bastante más gracia que la anterior, con los atletas dibujados en puntillismo a partir de imágenes fotográficas, pero ahora la composición y el desarrollo de la ilustración fue mucho más eficiente. También se nota un *lay-out* mejor estructurado y aplicado, con las figuras en equilibrio y armonía, un uso de la diagonal en la diagramación con fuerza, tensión, elementos estilizados y una paleta de color mucho más agradable y coordinada, hecha a base de colores análogos o combinaciones más atrevidas que lo dispuesto con anterioridad. También en este caso la disposición de las partes es más adecuada para realizar una buena adaptación de los elementos gráficos, como el poder incluir los aros olímpicos u otras asignaciones. Definitivamente, en esta etapa los carteles valen mucho la pena.

Por otra parte, hay un cartel de la Tercera Competencia Deportiva, muy mal hecho, con tres repeticiones del número “tres” romano con los colores de la bandera de México en cada uno de ellos, encimados en diferente posición, sin perspectiva ni estructura lógica y por lo

tanto sin principios compositivos, sobre fondo neutro, que no muestra entusiasmo ni personalidad. En estas series de carteles, este es uno de los más deficientes, pues no tiene retícula ni estilo; ni nada qué poder rescatar. La conclusión es que este equipo de trabajo no se basó en ningún principio metodológico o sistémico durante esta etapa, lo cual queda demostrado cuando sabemos que el proyecto de Identidad Olímpica para los Juegos de 1968 no contó con un manual de identidad gráfica, a diferencia de su edición antecesora y todas sus sucesoras.

Esta misma tónica de comentarios los puedo aplicar igualmente a los últimos cuatro carteles que mostré al final de este apartado y que están basados en recursos fotográficos como el alto contraste y las vistas aéreas, quedando claro que ya estaba trabajando el nuevo equipo de Diseño en el departamento de Publicaciones, y cuando ahora ya se puede apreciar el nuevo logotipo que supliría al emblema original aplicado en las nuevas propuestas de posters deportivos y en la reconfiguración de casi toda la primera serie de carteles de promoción. Finalmente, debo decir que en términos de Diseño, esta fue una etapa de transición y búsqueda que no tuvo un buen desarrollo ni desenvolvimiento en la maravillosa oportunidad que se le había presentado a este equipo, pues no la supieron aprovechar ni lograron estar a la altura de un evento tan grande, motivador y relevante: los Juegos Olímpicos.

Capítulo 5

La etapa definitiva: El legendario *Programa de Identidad Olímpica México 68*

Para que trabajaran juntos con un mismo sentido [que los mexicanos], a los diseñadores extranjeros los mandé un mes a recorrer las principales zonas folklóricas del país, las principales ferias, para que se impregnaran del color y del sentido mexicano y así pudiéramos tener un diseño del lenguaje internacional, pero con mensaje mexicano.

Pedro Ramírez Vázquez¹

El Programa de Información del COO

Designamos como leyendas a las narraciones sobre personas extraordinarias o hechos fabulosos con situaciones fantásticas y resultados maravillosos, acontecidos en algún momento del pasado. Además, y de acuerdo con su raíz etimológica, una leyenda trata sobre alguna situación “digna de leerse”, o más poéticamente, que se puede “cosechar con los ojos”². Para nosotros, éste es el caso de las legendarias hazañas, parte importantísima de la historia del Diseño Gráfico, de un equipo de trabajo conformado en la etapa final del largo proceso de realización de la Identidad Gráfica para los XIX Juegos Olímpicos de la Ciudad de México, de la que, a diferencia de los periodos anteriores, se sabe mucho más y todo el mundo la reconoce, tal como ya he explicado.

1 Pedro Reyes, “En palabras de Pedro Ramírez Vázquez”.

2 Ricardo Soca, “Leyenda”, en el sitio *El Castellano*, 2007. <http://www.elcastellano.org/palabra/leyenda>. “El verbo latino legere significó originalmente «recoger, cosechar, robar». Con el correr del tiempo fue adquiriendo el sentido de «cosechar con los ojos», especialmente «leer». En el latín medieval se usó el gerundio de este verbo, *legenda*, con el significado de «algo para ser leído»”.

En efecto, al término del capítulo anterior adelanté algunos datos sobre el Programa de Identidad Olímpica que se conformó por el Departamento de Publicaciones y el de Diseño Urbano, por instrucciones de Pedro Ramírez Vázquez, quien como arquitecto estuvo a cargo de la edificación del Museo de Antropología de la Ciudad de México, mismo que fue inaugurado en septiembre de 1964, un mes antes de que Adolfo López Mateos dejara el cargo de Presidente de la República.³ El arquitecto ideó el museo con 23 salas, que de manera sorprendente logró construir en solamente 19 meses, seis de las cuales fueron de construcción y 13 para equipamiento de áreas exteriores e instalación de las colecciones.⁴ Para lograr esta maravillosa obra arquitectónica en ese tiempo, Ramírez Vázquez conformó equipos de trabajo que se ocuparon simultáneamente de distintas salas.

Las salas están distribuidas en dos pisos, en la planta baja están antropología y culturas prehispánicas, y en la alta hay once salas de etnografía con muestras de los pueblos indígenas y de arqueología (que está alrededor del patio central). Se sigue un orden cronológico hasta la sala Mexica; a partir de la sala de Oaxaca están por orden geográfico.⁵ Y es aquí en donde me quiero referir a una de las muchas y grandes capacidades que tenía el arquitecto Ramírez Vázquez para elegir colaboradores formando equipos de trabajo muy eficientes, lo que supone una gran habilidad social y estratégica laboral, además de lo que catalogamos como “tener buen ojo”.

Tal como había adelantado, no únicamente para la percepción mundial, sino también para la doméstica, pasaron casi tres años a partir del otorgamiento de la sede Olímpica a la Ciudad de México y, además de las constantes críticas sobre las condiciones geográficas (en particular la altitud de la sede), económicas e incluso sociales, no había evidencias de verdaderos avances, tanto en la edificación de instalaciones como en aspectos de la misma organización logística y en particular en un carácter que había quedado totalmente olvidado: la publicitación de los Juegos y del país que debía realizarlos. Había que contrarrestar la idea de que los mexicanos seguían tomando su larga siesta y que en realidad eran el pueblo del mañana, pero no por la visión del futuro, sino por el estereotipo de flojos y procrastinadores. Independientemente de la necesidad interna de proyectarse como un país moderno, capaz y solvente a pesar de sus evidentes rezagos en casi todas las áreas en comparación con los países del primer mundo, para el comité organizador era urgente dar difusión y promoción a los Juegos y acabar con

3 La Redacción, “El Museo Nacional de Antropología, monumento artístico”, en *Revista Proceso*.

4 Pedro Ramírez Vázquez, *Museo Nacional de Antropología. Gestión, Proyecto y Construcción*, 144.

5 *Ibíd.*

las dudas, la incertidumbre y las interminables críticas por haberle otorgado la sede a un pueblo que no daba muestras de decidirse para avanzar.

La solución mágica vino con el nombramiento de Pedro Ramírez Vázquez al frente del COO, quien no perdió la oportunidad de hacer a un lado lo muy poco que había hecho su antecesor en el cargo y entre muchos otros pendientes, atender el reclamo del presidente del COI, Avery Brundage, quien apenas a una semana de conocerse el nombramiento del arquitecto y enfatizando la urgencia del problema con la imagen de México y sus Juegos Olímpicos, le externaba su preocupación al respecto subrayando repetidamente “la necesidad de una publicidad constructiva”:

Desafortunadamente, debido al hecho de que aún no se han resuelto todos los problemas y [...] ha habido una considerable publicidad desfavorable. Es perjudicial tanto para México como para el Movimiento Olímpico. Los periodistas, como saben, siempre están buscando sensaciones y algo para criticar negativamente. La mejor respuesta es una acción constructiva por parte del Comité Organizador.⁶

En las cartas de seguimiento, Brundage llegó a ser muy tajante: “México puede perder todos los beneficios intangibles que se obtienen al organizar los Juegos Olímpicos si la publicidad no es favorable.”⁷

Ante los crecientes rumores de que le sería retirada la sede a México, en una conferencia Ramírez Vázquez anunció en términos firmes que nuestro país organizaría los Juegos e inmediatamente se puso a trabajar para solventar todos los pendientes, entre los que estaban, como vemos, la carencia no solamente de una imagen para aquellos, sino de una idea clara de la identidad que como país se requería presentar al mundo. Obviamente, sin hacer del conocimiento público la verdadera intensidad de la presión que se estaba recibiendo, años después relataba cuál era su idea para contrarrestarla: “Estaba preocupado por el rechazo internacional. Entonces, en 1966, mi intención principal era encontrar una imagen para México. Tuve que darle una imagen que inmediatamente provocaría sorpresa, una imagen que fuera efectiva. ‘Vamos a necesitar muy buena publicidad’, pensé.”⁸

Para tal fin, el arquitecto decidió agregar al organigrama del COO un área que se abocara específicamente a atender esos asuntos y creó el Programa de Información (Fig. 5.1), el cual “se dividió en dos fases distintas. La primera, el Programa de Identidad Olímpica, que consistió esencialmente en la creación de una imagen de los Juegos en México y en la pro-

6 Eric Zolov, “The Harmonizing Nation: Mexico and the 1968 Olympics”, 197.

7 *Ibíd.*, 198.

8 Sarhandi, Daoud, Rivas, Carolina y Eduardo Terrazas. “This is 1968... This is Mexico”.

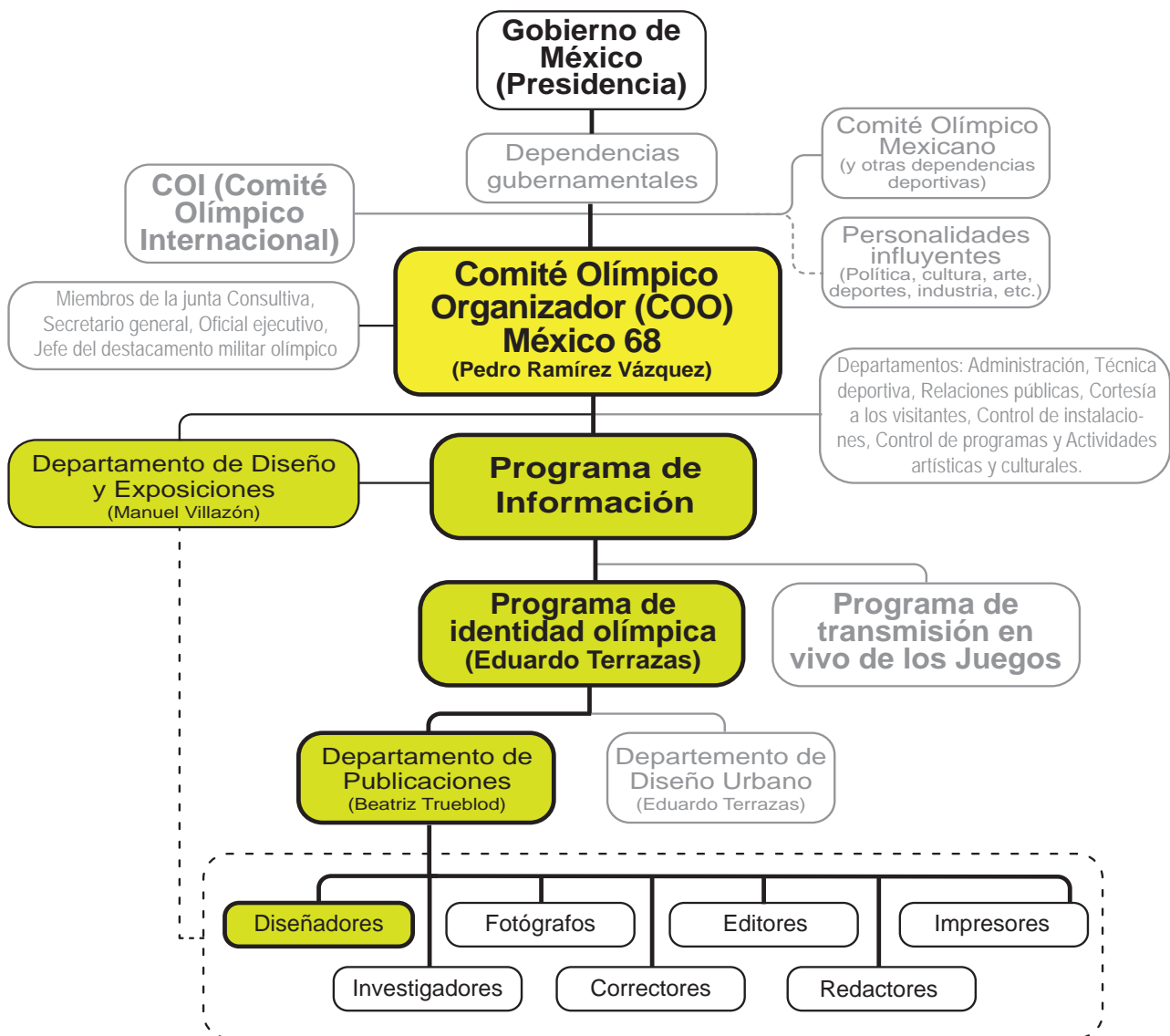


Fig. 5.1

Interpretación sintética del organigrama del Comité Olímpico Organizador y entidades relacionadas. Se han enfatizado las dependencias vinculadas con actividades de Diseño Gráfico. Elaboración de EVM.

yección mundial de esa imagen. La segunda fase abarcó la cobertura mediática directa de los eventos de la XIX Olimpiada”.⁹ En realidad, el “Programa de Información era simplemente un recurso organizacional, porque nunca tuvo un dispositivo operacional, ya que no estaba a cargo, oficialmente, de ningún responsable ni contaba con personal adscrito a él y *de facto* era llevado por el arquitecto Ramírez Vázquez como Presidente del Comité. De este modo, para efectos de mi investigación, únicamente la primera “fase” tiene pertinencia, pues la “segunda” en los hechos tuvo como tarea principal la transmisión en directo de los Juegos por radio y televisión y el apoyo a la prensa escrita, incluyendo los materiales fotográficos.

9 Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada, *México 68 (Informe)*, vol. 1, 297.

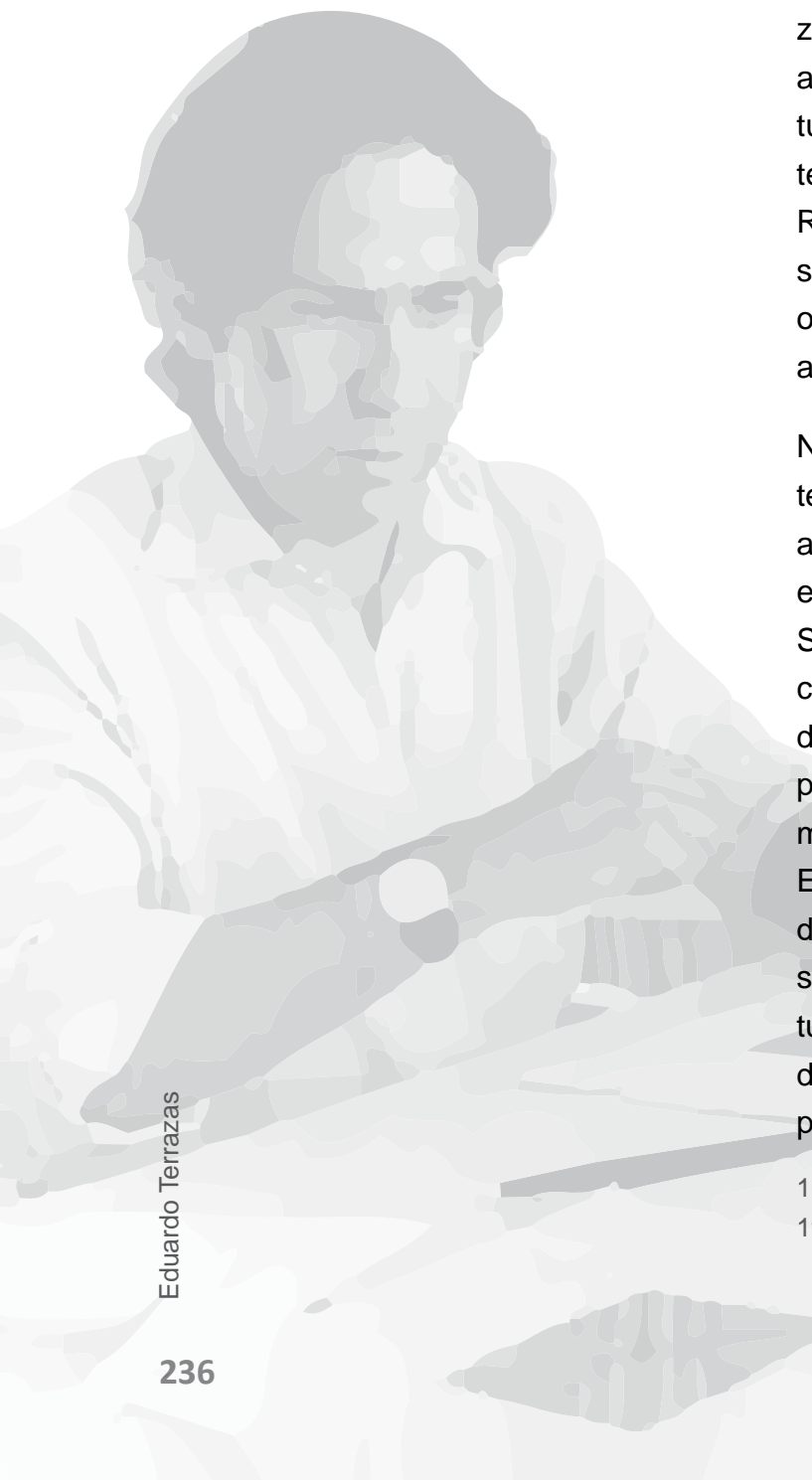
Un programa comunicacional que pretenda reflejar identidad requiere imaginación, inventiva, talento y destreza para crear emoción y sorpresa en la gente, dando una personalidad particular que identifique al proyecto con un estilo único, estableciendo unidad entre los elementos para dar congruencia visual dentro de la imagen que será la que refleje la importancia y la intención del suceso. Como ya vimos, a estas alturas de la planeación olímpica la identidad para los Juegos de la XIX Olimpiada ya se había pasado por varios procesos en este sentido, desde siete años antes de la realización del evento, hasta los poco más de dos años que tenía el arquitecto Ramírez Vázquez para organizar y desarrollarlo en su totalidad. Una de las partes más importantes era cómo percibía el mundo a México, ya que los primeros elementos difundidos estaban basados en figuras prehispánicas y componentes del arte indigenista, incluyendo las artesanías y el arte popular.

La visión de Ramírez Vázquez era mucho más ambiciosa que lo mostrado en las etapas anteriores a su dirección; además, tenía un objetivo muy claro: quería que el mundo tuviera una visión de un México con tradición, pero a la vez vanguardista y cosmopolita, para transmitir una imagen con nueva personalidad y así dotar de un estilo propio a los Juegos Olímpicos de México 1968. Para eso debían crear una Identidad moderna e internacional que rompiera con los estereotipos mexicanos y nacionalistas manejados hasta entonces, De este modo, el Programa de Identidad Olímpica quedó a cargo, además de “amplificar el estilo



Fig. 5. 2

Caricatura de Abel Quezada que representa de manera humorística a los titulares en la estructura organizativa del COO México 68. En la base Pedro Ramírez Vázquez y en la parte más alta, Beatrice Trueblod es sostenida por Eduardo Terrazas y el propio Abel Quezada.



Eduardo Terrazas

distintivo que México deseaba dar a los Juegos que se celebrarían aquí” para “estimular de manera adicional el interés general” que ya había de por sí en ellos.¹⁰

El arquitecto Pedro Ramírez Vázquez confió el cargo como coordinador de este programa al también arquitecto Eduardo Terrazas, a quien había conocido en la Universidad Nacional Autónoma de México, pues Terrazas estudió la carrera de 1953 a 1958, y fue alumno del primero, quien impartía la asignatura de Composición en la Facultad de Arquitectura a principios de los años 60, cuando Ramírez Vázquez estaba proyectando el Museo de Antropología. El joven arquitecto se ofreció a colaborar con él en dicho proyecto, aunque ese acuerdo no se concretó.¹¹

Nacido en 1936 en Guadalajara, Jalisco y perteneciente a una familia acomodada, de 1959 a 1960 Terrazas estudió además una maestría en la Universidad de Cornell en Nueva York. Se sabía con habilidades en diferentes áreas como la planeación urbana y la regional, el dibujo, la pintura, la museografía y el diseño, pues él mismo se ha considerado un artista multifacético, tal como me lo dijo en entrevista. Explicó que durante su trayectoria ha abordado temas que van desde la filosofía hasta la sociología, teniendo desde muy joven la oportunidad de viajar a otros países, con la fortuna de dominar el inglés, habilidad que le abrió las puertas en otras partes del mundo.

10 *Ibíd.*, 171.

11 Entrevista personal con el arquitecto Eduardo Terrazas de la Peña en su despacho, realizada el día el 30 de julio de 2012.

La vida brindó al joven Terrazas la oportunidad de estudiar y trabajar en el extranjero, dándole una visión amplia y un bagaje multicultural. De 1963 a 1965 fue profesor en la Universidad de Columbia en la Ciudad de Nueva York y del 64 al 65 fue comisionado por Pedro Ramírez Vázquez como arquitecto residente en la edificación del Pabellón de México en la Feria Mundial que se realizó en esa misma ciudad estadounidense, mientras que su hermano Alfredo se hizo cargo del restaurante. Eduardo conoció a muchas personas dentro del medio y mantenía relaciones interesantes con mucha gente en la Gran Manzana; además, fue en ese gran proyecto donde también se presentó la oportunidad de colaborar en la preparación de los Juegos Olímpicos de México 1968.

En efecto, su estancia en Nueva York le permitió al arquitecto Terrazas conocer a Beatrice Trueblood, quien trabajaba en la prestigiosa editorial Viking Press. Después se la presentaría a Pedro Ramírez Vázquez, quien inicialmente la invitó a colaborar con el libro del Museo de Antropología, dando la pauta posteriormente para incluirla en el proyecto de los Juegos Olímpicos, involucrando a su vez a Terrazas en el Programa de Identidad Olímpica, de acuerdo con lo mencionado en el informe oficial “México 68”:

Para integrar los diferentes aspectos de diseño y comunicación relacionados con México y la XIX Olimpiada [...] el arquitecto Pedro Ramírez Vázquez creó los Departamentos de Publicaciones y de Diseño Urbano que, formando un solo equipo, trabajaron juntos [...] La coordinación general de este programa [de Identidad] y el [departamento de] diseño urbano estuvieron

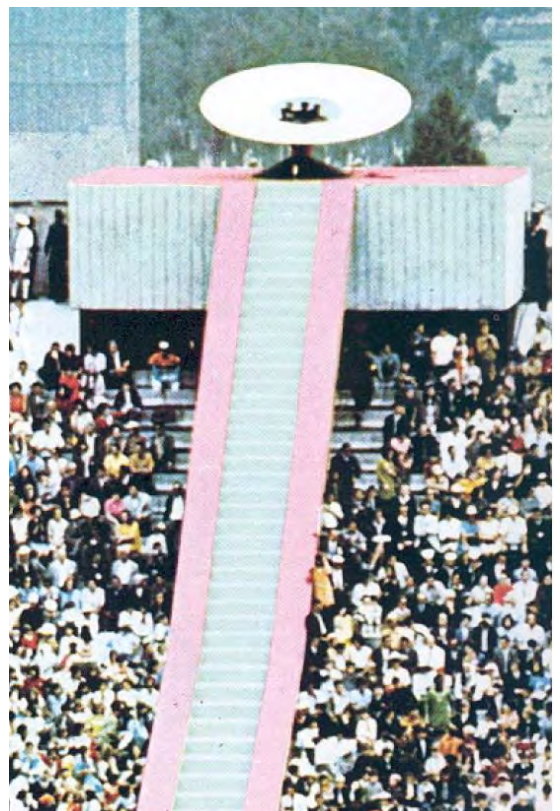
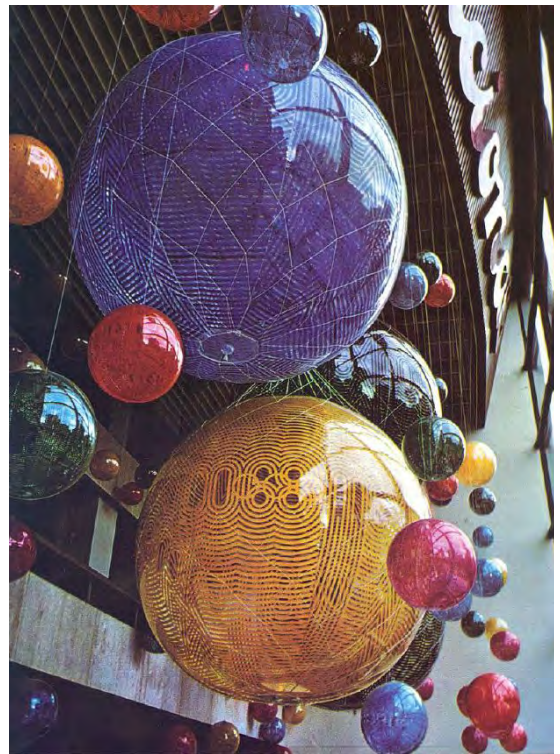


Fig. 5.3 a y b
Globos con el logotipo México 68 y
pebetero para la llama Olímpica en el
estadio de Ciudad Universitaria.



Fig. 5.4
Eduardo Terrazas y Lance Wyman en las oficinas del Comité Olímpico Organizador en el Pedregal.

a cargo del arquitecto Eduardo Terrazas y la dirección de las publicaciones [sic. por el Departamento de Publicaciones] fue hecha por Beatrice Trueblood.¹²

La primera encomienda para Eduardo Terrazas fue por una parte reforzar al grupo de diseño existente, y más importante, concertar un grupo de personas especializadas para las nuevas tareas contempladas en términos de información y publicaciones, además, debía manejar el ornato de la ciudad, desarrollar dispositivos para el señalamiento vial y para los indicadores, planeados para que después del evento se quedaran de manera permanente en la ciudad. El equipamiento de la Villa Olímpica implicaba la adecuación de sus espacios públicos en pequeñas plazas, manteniéndose una congruencia general en la imagen, ya que se trataba de construir una identidad para el evento.

Dentro de sus funciones, también tenía destinado coordinar el perfil decorativo para los escenarios de las pruebas, la planeación de casetas de información, los señalamientos y materiales que llamaran la atención como indicadores de las sedes, el decorado interno y externo de los lugares en que se llevarían a cabo los eventos deportivos y un sinnúmero de

12 Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada, *México 68 (Informe)*, vol. 1, 273.

materiales impresos para permitir la operatividad en todas las áreas, en donde se aportaron muchas propuestas e ideas innovadoras, tales como tarjetas con fotografías ensamblables, mapas plegadizos, además de otros artículos basados en piezas que había traído de Nueva York. Por otra parte, los enormes globos decorativos (Fig. 5.3 a) e indicadores de lugares clave fueron un enorme aporte y gran propuesta decorativa y publicitaria de su propia iniciativa, igual que los *Judas*, caracterizados con las disciplinas correspondientes en cada caso (gimnasia, levantamiento de pesas, atletismo, etcétera). Durante la entrevista que le hice, Terrazas enfatizó su autoría sobre el diseño del Pebetero que se colocó en el Estadio Universitario (Fig. 5.3 b), así como muchos otros elementos y aportaciones para funciones informativas, ornamentales y decorativas desarrolladas para el evento.

Otra idea que se atribuye Terrazas y que es confirmada por el hijo de Pedro Ramírez Vázquez fue la de buscar un diseñador en Nueva York, pues sabía que el Departamento de Diseño y Exposiciones a cargo de Manuel Villazón no se daba abasto. Cuando estuvo encargado del pabellón de México, Terrazas se vinculó con George Nelson, quien a través de su despacho llevaba el proyecto del Pabellón de Chrysler.¹³ Así fue como, por sugerencia de Nelson, el arquitecto mexicano contactó a Lance Wyman (Fig. 5.4) y le propuso venir a México para probar durante un mes su desempeño en el equipo. Aunque tiempo después Lance le causó problemas y hubo entre ellos desacuerdos, en su momento fue la pieza clave con la que se desarrollaron las soluciones finales en término de la identidad gráfica para los Juegos Olímpicos de la Ciudad de México.

El arquitecto Terrazas me explicó que, entre los preparativos para el evento Olímpico, su labor principal fue la de trabajar en los proyectos de Diseño Urbano, al mismo tiempo que coordinaba el Programa de Identidad. Tenía a su cargo mucha gente y un sinfín de responsabilidades, incluyendo las propuestas y supervisión de los avances para cada caso. También refirió que, en una de las reuniones de trabajo, se generó una lluvia de ideas para la nueva imagen que se quería dar a los Juegos de México, la cual debía trascender lo hecho hasta ese momento, que no terminaba de satisfacerlos, por lo que el requerimiento ahora sería determinar una idea de vanguardia, pero conservando la ya posicionada tradición, una imagen de un México cosmopolita que convive sin contradicciones con sus herencias culturales.¹⁴ De acuerdo con él, en esa junta participaron Ramírez Vázquez, Beatrice Trueblood y él mismo. Ahí lograron establecer el concepto rector de la identidad gráfica, que debía contener en el mismo elemento tres componentes informativos: el evento a que se aludía, en este caso la XIX Olimpiada, el lugar donde se llevaría a cabo y el año de celebración.

13 Entrevista personal que le hice a Javier Ramírez Campuzano el 8 de septiembre de 2019.

14 En la entrevista personal que le hice a Eduardo Terrazas, septiembre 5, 2012.

Terrazas apuntó, en la entrevista que tuve con él, que con esta premisa, común por cierto en todo tipo de identidad corporativa, trazó un primer esquema del número 68 con una sola línea, al cual Ramírez Vázquez le recomendó ponerle otras “líneas paralelas para hacerlo ver más fuerte”, siendo esta la propuesta que en un futuro se convertiría en la base del logotipo de México 68 que todos conocemos. Teniendo una gran afición a los elementos mexicanos y gran amor por nuestras tradiciones, Eduardo Terrazas llevó para una siguiente junta una tabla huichol de su estado natal (Jalisco), como ejemplo para solucionar el requerimiento de las líneas paralelas. De esta manera surgió la idea de hacerle al numeral más líneas alrededor, dando un concepto expansivo radial, lo que finalmente terminó en la construcción de la idea final, la cual fue turnada a Lance Wyman, quien, de acuerdo con lo subrayado por el arquitecto Terrazas, únicamente participó en la creación de la imagen como dibujante¹⁵, aunque el diseñador neoyorquino tiene una opinión distinta.

Terrazas agregó en la entrevista que la meta del Programa de identidad a su cargo consistía en dar a conocer el país como era y que debido a las limitaciones de presupuesto y de tiempo no se pensó en adaptar la capital mexicana a los Juegos, sino estos a las instalaciones e infraestructura con las que ya contaba la ciudad. Se buscaba dar la imagen de un país con una rica tradición histórica, pero moderno, por lo que se pretendía hacer una síntesis de tradición y progreso.

15 *Ibidem.*

Aunque las actividades del Departamento liderado por Terrazas no pertenecen de manera directa a lo contemplado en nuestro objeto de estudio, vale la pena mencionar que los diseñadores de ese departamento eran básicamente diseñadores industriales, quienes junto con los arquitectos se dieron a la tarea de diseñar y producir sistemas de señalización que ahora se nombrarían bajo el término *wayfinding*, ya que “dirigía [a] los visitantes y les permitía orientarse”. También crearon varias piezas de mobiliario urbano, la ‘decoración’ interior y exterior de las instalaciones olímpicas, entre otros artículos, pero tal vez lo más simbólico, además del podio principal del Estadio Universitario, fue el diseño en acero inoxidable del pebetero.

El Departamento a cargo de Terrazas desarrolló también los materiales museográficos para varias exposiciones internacionales, en la que se destaca el pabellón para la XIV Trienal de Milán, que debió haber permanecido abierto a los participantes durante los meses de junio y julio de 1968, pero que, de acuerdo con Javier Ramírez Campuzano, hijo de Pedro Ramírez Vázquez, únicamente duró un día, ya que fue vandalizada por estudiantes que también allá participaban en protestas.¹⁶ Por el momento seré breve en la identificación, descripción y estudio de las piezas producidas por este Departamento, porque las trataré más adelante, pero como casos de aplicación de la identidad gráfica de los Juegos Olímpicos, independientemente de no pertenecer directamente a las actividades del Departamento de Publicaciones, que es donde ésta se fraguó en realidad.

Finalmente, quiero destacar la insistencia de Terrazas en adjudicarse la autoría de buena parte de las ideas y propuestas en relación con lo desarrollado por el Departamento de Ornato Urbano, incluyendo la imagen de los Juegos de la XIX Olimpiada México 68.¹⁷ Sin duda, las informaciones y apreciaciones que me compartió el arquitecto Eduardo Terrazas, como parte de su experiencia vivida en los preparativos, trayecto, colaboración y coordinación de sus áreas para los Juegos Olímpicos de México 68, enriquecieron mi investigación, pero estoy en desacuerdo con la exactitud de algunas de sus aseveraciones, ya que la recopilación de información, datos, revisión de materiales, análisis y reconstrucción gráfica de las piezas de México 68, me llevaron hacia resultados divergentes a la versión del arquitecto y artista mexicano. Algunas son la autoría del logo, la teoría del arte huichol implicado en el diseño de la imagen, los principios planteados para la construcción de la identidad y sobre todo la ideación de todos estos instrumentos y principios que, de acuerdo con su versión, él es el único autor.

Considero que la participación de Terrazas en general estuvo enmarcada en la de un trabajo en equipo con la intervención de muchas personas que realizaron multitud de aportaciones. En lo que sí estoy de acuerdo es que, en la mayoría de los casos, la habilidad

16 Entrevista personal que le hice a Javier Ramírez Campuzano, abril 17, 2020.

17 Entrevista personal con Eduardo Terrazas, enero 14, 2015.

del arquitecto para establecer relaciones profesionales y valiosos contactos en el campo de la Arquitectura, las Artes Plásticas, la Artesanía y el Diseño fueron de gran importancia para la obtención de resultados muy impresionantes. Gracias a su red de conexiones y su iniciativa, hizo posible la conformación del grupo de trabajo que desarrolló la imagen y la identidad para uno de los eventos más importantes que se han llevado a cabo en la Ciudad de México y, en general, en nuestro país.

El Departamento de Publicaciones

Antes de hablar directamente sobre las actividades y productos de este Departamento del Comité Olímpico Organizador, habría que remontarse al maravilloso proyecto del Museo de Antropología, el cual una vez inaugurado se presentaba como un tema perfecto para la elaboración de un libro que lo describiera, destacando sus méritos en todos sentidos y que se distribuyera internacionalmente en varios idiomas. La elegida por el artífice del nuevo símbolo nacional para llevar a cabo esta publicación fue justamente la muy joven Beatrice Trueblood. El puente de contacto entre ella y Ramírez Vázquez fue, justamente, Eduardo Terrazas (Fig 5.5), quien había conocido a Beatrice en Nueva York, donde ambos residían durante una cena que organizó una amiga mutua.

Entre muchas otras historias y recuerdos, Beatrice nos contó¹⁸ que proviene de una familia originaria de Riga, Letonia, pero nació en Varsovia de manera circunstancial, dado el cargo diplomático que ocupaba su padre durante el año de 1938. Pasó sus primeros años en Letonia, donde vivió parte de la guerra, pero gracias a gestiones diplomáticas de su padre emigraron a los Estados Unidos cuando ella tenía nueve años. En Nueva York aprendió inglés y nos contó que hizo un buen *high school*, en donde además estudió 5 años de español, antecedente muy importante para su futuro contacto con el arquitecto Ramírez Vázquez y su estancia en México, ya que él no hablaba inglés. Posteriormente se matriculó para estudiar la carrera de Historia del Arte en la Universidad George Washington de la capital estadounidense, donde de manera complementaria tomó cursos de Filosofía y Literatura, además de conocer a Guerdon Saltonstall Trueblood¹⁹, con quien se casó. Ambos decidieron irse a vivir a París, aunque al poco tiempo se separaron y Beatrice regresó a Nueva York, donde a los 23 años consiguió su primer trabajo en la muy prestigiosa casa

18 Entrevista que le hice a Beatrice Trueblood, septiembre 19, 2019.

19 El nieto del general Billy Mitchell, “fundador de la Fuerza Aérea de los Estados Unidos”, llegó a consolidar una importante carrera como escritor de guiones para películas y programas de televisión. “Guerdon Trueblood Biography”, en el sitio *Internet Movie Data Base*, <https://www.imdb.com/name/nm0874100/bio>



Fig. 5.5

Eduardo Terrazas y Beatrice Trueblood en las oficinas de Pedro Ramírez Vázquez en el Pedregal.

editorial *Viking Press*, como asistente del reconocido editor Bryan Holme.²⁰

En la prestigiosa editorial, Beatrice colaboró en diferentes departamentos y se especializó en la publicación de libros de arte, lo cual la convirtió en amante y conocedora de esos temas. Además, vivía en el barrio del Soho, entonces epicentro de la vida cultural y contaba con una extraordinaria red de amigos internacionales, entre los que se encontraba una amiga cercana por medio de la cual conoció a Eduardo Terrazas en 1964. El joven arquitecto estaba en Nueva York colaborando con Pedro Ramírez Vázquez en el proyecto del Pabellón de México para la Feria Mundial que se llevaría a cabo en esa ciudad y en una de las visitas que él realizó para supervisar el trabajo, conoció a la editora, quien a instancias de Terrazas le mostró sus publicaciones y así Ramírez Vázquez la invitó a colaborar para hacer el libro del Museo de Antropología. Aceptando la aventura, Beatrice dejó su trabajo en Nueva York y vino a México a involucrarse de lleno durante todo el año de 1965 en la elaboración del libro, siendo ese el primero que editó ella sola a nivel internacional y además en cinco idiomas.

20 Comunicación personal en línea con Beatrice Trueblood, julio 23, 2020.



Fig. 5.6
Pedro Ramírez Vázquez, Beatrice Trueblood
y Eduardo Terrazas.

La obra tuvo un gran éxito y dejó muy satisfecho al artífice del museo, y una vez terminado este proyecto la exitosa editora regresó a Nueva York, pero un mes después Beatrice recibió un telegrama por parte del gran arquitecto mexicano en el que le notificaban de su nombramiento como Presidente del Comité Organizador de los Juegos Olímpicos de 1968 y que le extendía la invitación para colaborar en este nuevo proyecto.

Trueblood nos explicó que en ese momento había un gran riesgo de perder los Juegos Olímpicos, ya que México no había mostrado avances en la construcción de las instalaciones olímpicas requeridas durante el periodo en que López Mateos estuvo al frente de la presidencia del Comité Organizador, por lo que había amenazas de que el Comité Olímpico Internacional ya estaba pensando en alguna otra ciudad que demostrara que sí podía llevar a cabo el magno evento. Ramírez Vázquez tenía claro conocimiento de esa situación cuando fue nombrado nuevo presidente del COO en agosto de 1966, sustituyendo a López Mateos, por lo que era imperativo dar la mejor imagen de nuestro país ante el COI y el mundo.

Aceptando la responsabilidad junto con Eduardo Terrazas de encargarse de promover esa imagen a través de las publicaciones del COO, Trueblood comenzó a trabajar junto con aquel y su nuevo jefe (Fig. 5.6) en delinear la imagen que se debía proyectar de manera urgente, no únicamente de los Juegos, sino de todo un país y al respecto afirmó:

La historia de la Identidad Olímpica de México 68 es mucho más grande que lo gráfico. Esto fue una cuarta parte de herramienta que se utilizó para crear la Identidad de México 68, la imagen física. Identidad es quién eres e imagen es cómo te ves; entonces, cómo te ves es algo mucho más superficial, aunque muy importante. Pero lo que tú sabes, lo que tú piensas, sientes y proyectas, eso es lo importante”.²¹

Coincidió con la actual Cónsul Honoraria de Letonia en México: la identidad son los rasgos característicos profundos y relevantes que determinan la esencia y a través de los que se distingue

21 Beatrice Trueblood, entrevista con Erika Villa Mansur, noviembre 5, 2019.



Fig. 5.7

Beatrice Trueblood con una colaboradora no identificada en las oficinas de su Departamento de Publicaciones.

y se reconoce algo o alguien. Considero además que éstos se ven reflejados a través de una imagen, que plasma visualmente lo que queremos externar para que sea identificado por los demás, así que esta era la estrategia que se debía seguir para crear una imagen del evento para una proyección que se pudiera difundir dentro y fuera del país a partir de una identidad propia.

Como vemos, el interés por los Juegos Olímpicos es internacional y México quería dar a su oportunidad un estilo distintivo, por lo que Pedro Ramírez Vázquez decidió prescindir de todo lo que se había hecho hasta entonces y de lo cual he dado cuenta pormenorizada en los capítulos precedentes. A escasos 27 meses de la inauguración programada del evento decidió buscar y crear una nueva imagen para nuestros Juegos Olímpicos. Pero el reto era mayúsculo porque había retrasos en otros aspectos importantes en lo referente a llevar a cabo esas justas de corte internacional y es que las sospechas no eran infundadas, pues verdaderamente se había hecho muy poco. Faltaban obras arquitectónicas por concretar y otras por construir, además de muchos temas pendientes en lo referente a la compleja logística involucrada.

En 1964 solamente 15 países habían realizado eventos de Juegos Olímpicos en la era moderna y México iba a tener el honor y la deferencia de participar en los Juegos Olímpicos de la XIX Olimpiada, se había luchado mucho y trabajado duro para llegar hasta aquí, y era de suma importancia desempeñar un buen papel en todos sentidos. Se había obtenido la sede, pero poco más, por lo que había que enfrentar un trabajo titánico a realizar en muy corto plazo en términos de infraestructura y equipamiento deportivo, así como la operación de las competencias, pero para Ramírez Vázquez el tema de la Identidad se había vuelto un tema medular y, para ser franca, al parecer el trabajo que se estaba realizando en ese sentido bajo la dirección de Manuel Villazón no estaba dando los resultados que el gran estratega estaba esperando y ahí es donde el Departamento de Publicaciones tomó la batuta.

Beatrice Trueblood narró, cuando la entrevisté, que todo empezó en una pequeña oficina del despacho de Pedro Ramírez Vázquez. El equipo de colaboradores inició con Jorge Ibarguengoitia como escritor, Yanin Schubel como traductora, Mary Jane Labatti como asistente, un investigador de apellido Pinocelli y el motociclista que llevaba y traía materiales, además de siempre contar con el apoyo y asistencia de Eduardo Terrazas.

Con orgullo, Beatrice presumió que fueron únicamente 7 personas las que conformaron el primer equipo del Departamento de Publicaciones a su cargo. Poco tiempo después se fueron integrando muchos más escritores, traductores, investigadores, redactores, correctores de estilo, personal de artes gráficas, además de una buena cantidad de fotógrafos y diseñadores. En este último rubro, el primero en llegar fue Arthur Solin²², luego Lance Wyman y posterior-

22 Aunque en nuestra entrevista con José Luis Ortiz él recuerda a Solin como pionero en el equipo de diseñadores, la única información documental que he podido conseguir sobre él es que en 1965 está acreditado como diseñador en la revista neoyorkina *Opera News*, la

mente se unieron 15 diseñadores que venían de la Universidad de Yale.²³

Según mencionó Trueblood cuando la entrevisté, “Conforme iba pasando el tiempo, mi Departamento iba adquiriendo su propia energía (Fig. 5.7). Muchos se fueron incorporando a esa cadena que tenía que sacar el honor de México adelante”. Solamente para darnos una idea no exhaustiva de la calidad y variedad del personal que se iba incorporando a su equipo de trabajo, Beatrice explicó:

Como escritores tenía, entre otros, a José Revueltas y Huberto Batis, que en esos momentos había tenido un problema con el rector de la UNAM por causa de Juan Vicente Melo. Todo el equipo de Huberto renunció y vinieron a trabajar en la Organización de la Olimpiada, a escribir sobre la cultura. Batis fue jefe de redacción, antes de él había sido Juan García Ponce, quien inicialmente escribía para las publicaciones oficiales, pero estaba enfermo y Batis lo suplió corrigiendo y dirigiendo al equipo. Había además cuatro o cinco americanos escritores de deportes, Francisco Uribe manejaba a los fotógrafos, que eran nacionales e internacionales, además de todos los dibujantes y linotipistas que estaban trabajando en dos turnos.²⁴

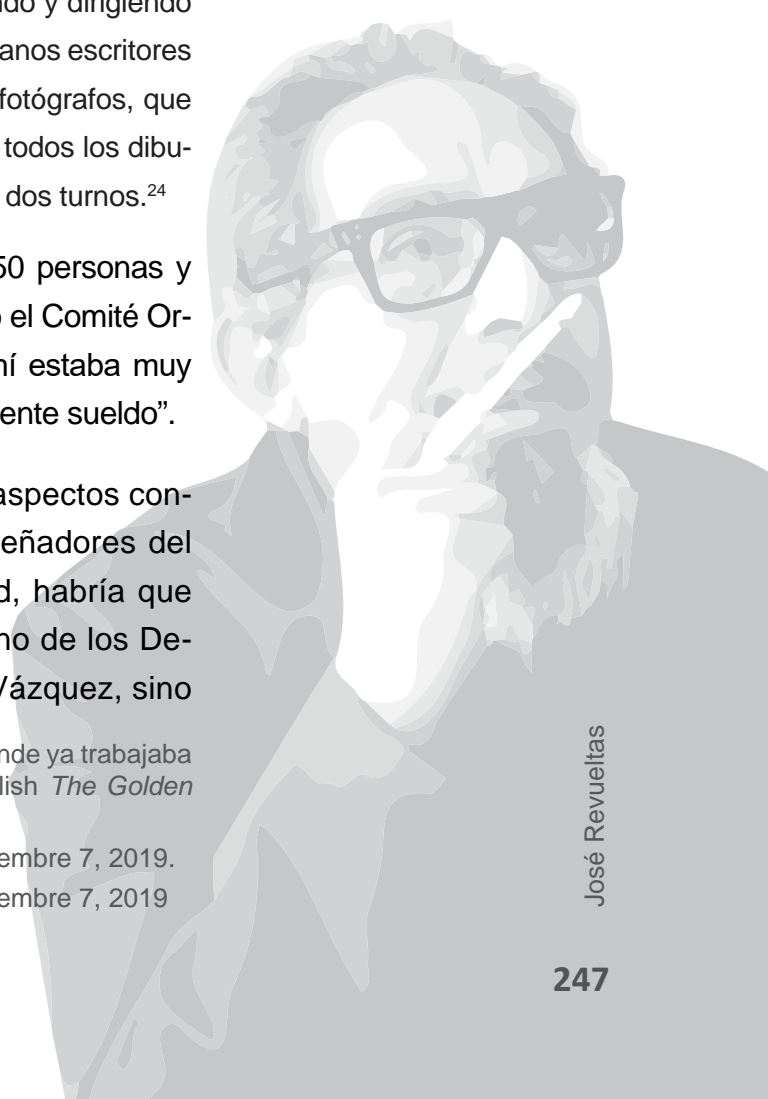
El equipo de Trueblood llegó a agrupar unas 250 personas y tuvo el segundo presupuesto más grande de todo el Comité Organizador, por lo que “la gente que trabajaba ahí estaba muy contenta con las condiciones laborales y un excelente sueldo”.

A reserva de que iré detallando algunos otros aspectos concernientes sobre todo con el Diseño y los diseñadores del Departamento liderado por Beatrice Trueblood, habría que resaltar el hecho de que no únicamente fue uno de los Departamentos consentidos por Pedro Ramírez Vázquez, sino

cual tenía relaciones con la editorial Viking Press, donde ya trabajaba Beatrice Trueblood. La redacción, “Viking will publish *The Golden Horseshoe*”, *New York Times*, April 26, 1965, 28.

23 Beatrice Trueblood en la entrevista que le hice, noviembre 7, 2019.

24 Beatrice Trueblood en la entrevista que le hice, noviembre 7, 2019



José Revueltas



Fig. 5.8

Algunos ejemplares producidos por el Departamento de Publicaciones acomodados a pie de una de las rotativas en la imprenta Galas de México.

que igualmente se convirtió en uno de los instrumentos más importantes del Programa de Identidad Olímpica, lo cual queda expresado en la misma *Memoria* de México 68 que se publicó para dar un informe completo del evento, en donde se consignó: “Quizá el instrumento más importante de este Programa [de Identidad] consistió en el material impreso producido por el Departamento de Publicaciones del Comité Organizador”,²⁵ opinión que por supuesto comparto y representa prácticamente el material de estudio de mi investigación, pero no debemos olvidar que en realidad su primer producto gráfico fue ni más ni menos que el logotipo de México 68 con su inconfundible tipografía trilineal, tema al que le dedicaré un par de apartados debido a su relevancia para mi investigación.

Y es que la cantidad de publicaciones que se realizaron en ese Departamento, pero sobre todo la calidad en términos de diseño y producción gráfica, es impresionante (Fig. 5.8), sobre todo pensando en el poco tiempo del que se disponía, pues a fin de cuentas publicó cinco enormes volúmenes de la memoria oficial *México 68, XIX Olimpiada*, impresos a todo color en cuatro idiomas, con un tiraje de cinco mil ejemplares que ahora son muy codiciados por los coleccionistas, además de los once *Boletines Oficiales* que sumaron 275,000 copias, 44 *Cartas Olímpicas* publicadas por separado en tres idiomas y acompañado cada uno de ellos por una *Reseña gráfica* con un total de 3,661,460 copias, publicaciones todas ellas que se distribuyeron nacional e internacionalmente de manera gratuita en todos los países miembros del COI, en comités y federaciones deportivas, en periódicos, revistas, centros culturales, universidades, clubes, embajadas, organizaciones de diferentes tipos y entre el público en general. En esos ejemplares se presentaron informes sobre avances en la preparación del evento, construcciones, reseñas deportivas, descripciones históricas, culturales y de actualidad de México en ese momento.

25 Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada, *México 68 (Informe)*, vol. 1, 276.

El Departamento también realizó multiplicidad de carteles y programas sobre competencias deportivas, hizo 125,000 programas para las ceremonias de apertura y clausura; 65,000 programas generales organizados por día y por deporte; 300,000 carteles del programa general de deportes; 21 programas de lujo totalizando en 348,400 copias; 19 folletos informativos sobre deportes con un total de 2,850,000 copias; un libro que describe los campos de juego y las canchas deportivas con un total de 4,500 copias.

Para el Programa Cultural se hicieron 93 programas de lujo por un total de 726,150 copias, 88 programas manuales con un total de 607,250 copias; 13 catálogos y conjuntos de reproducciones en color de artistas individuales con un total de 80,000 copias; once folletos culturales por un total de 177,000 copias; ocho guías de exposiciones de arte en la Ciudad de México con un total de 33,000 copias; libros sobre el fotógrafo Álvarez Bravo, el litógrafo Casimiro Castro y el Salón de Artes Plásticas Mexicanas; 19 carteles de eventos del Programa Cultural con un total de 190,500 copias; 58 carteles de eventos culturales con un total de 420,000 copias.

La promoción especial de los Juegos incluyó 300,000 folletos desplegados; 23 carteles musicales de eventos y noticias con un total de 250,500 copias y 41 carteles especiales con un total de 1,694,000 copias.

Todo este material enlistado se hizo en menos de 2 años, por lo que se requirió de un gran equipo editorial. Para esta investigación, me interesan en particular los productos gráficos.

La necesidad de conformar un nuevo equipo de Diseño

Cuando llegaron Eduardo Terrazas y Beatrice Trueblood al Comité Organizador ya estaba Manuel Villazón con su equipo desde hacía un tiempo y aunque éste encabezaba el denominado *Departamento de Diseño de Productos, Elementos de Servicio y Exposiciones*. Una vez que inició sus labores, el Departamento de Publicaciones se hizo cargo *de facto* de las propuestas de Diseño para la nueva Identidad buscada por Ramírez Vázquez. Todos mis entrevistados me han comentado que ambas áreas trabajaban de manera prácticamente independiente, que ocupaban espacios diferentes y aunque el departamento de Villazón seguía haciendo dibujos, propuestas y carteles con los alumnos de la Ibero, así como muchos materiales para el trabajo administrativo y de seguimiento, lo concreto del diseño de una nueva identidad gráfica, que finalmente quedó como la conocida imagen de México 68, salió de los equipos de trabajo que conformaron Trueblood y Terrazas en sus respectivos Departamentos (Fig. 5.9).



Fig. 5.9

Beatrice Trueblood, Lance Wyman, Peter Murdoch, Mathias Goeritz (arriba).
Pedro Ramírez Vázquez, persona no identificada y Eduardo Terrazas (abajo).

Pedro Ramírez Vázquez junto con su mancuerna de Eduardo y Beatrice tenía muy claro que a través de una nueva imagen se tenía que convencer al mundo que México era competitivo internacionalmente por lo que había que empezar por definir cómo nos veíamos y quiénes éramos como mexicanos. Debían hacer también elementos de Diseño de identidad que partiendo de un implemento gráfico, pudiera además usarse tanto para las publicaciones como para las piezas que debían desarrollar el Departamento de Diseño Urbano.

Se requerían más manos, pero también más mentes, por lo que comenzaron a conformar sus equipos de trabajo. Beatrice Trueblood empezó a buscar para su Departamento de Publicaciones a un diseñador gráfico que propusiera “retículas y redes”²⁶, para lo cual contrataron temporalmente a Arthur Solin, un diseñador norteamericano, que en conjunto con Antonio España (un grafista), propusieron “diseños preciosos pero muy suizos, los cuales no tenían nada que ver con la imagen latina que se quería manejar, por lo que este diseñador tampoco funcionó”.²⁷ Se requería de un diseñador gráfico que estuviera a la altura de los retos, desarrollara proyectos completos dirigidos a un público específico y que con una intención clara mostrara que este país sí podía estar al nivel. Ramírez Vázquez quería que el mundo viera a México y a sus Juegos Olímpicos con una visión

26 José Luis Ortiz Téllez, “XIX Juegos Olímpicos de México 1968. Parte II”.

27 Beatrice Trueblood en entrevista con Erika Villa Mansur, enero 14, 2020.

internacional y vanguardista, por lo que creo que ese fue uno de los motivos por los que empezaron a buscar extranjeros.

De acuerdo con lo mencionado por José Luis Ortiz Téllez²⁸, asistente directo de Lance Wyman durante la etapa en la que fue responsable del área del Diseño en el Departamento de Publicaciones, en la entrevista que le hice, “la identificación de un evento como son las olimpiadas no es cosa de juego, pero sí del juego visual con tonos históricos y políticos. La identidad debería justificar la aptitud del lugar de origen; sus costumbres sobrevivientes de la mezcla de culturas, sus comidas; sus contornos; su música; su arte”.

Teniéndose con toda seguridad el antecedente del ampliamente celebrado programa de identidad gráfica dirigido por Yasaku Kamekura para los Juegos de Tokio de 1964²⁹, luego de este dimensionamiento, Ortiz se hace la pregunta que seguramente era la que estaba dando vueltas en la cabeza del Presidente del Comité Organizador, así como en la de sus colaboradores cercanos: “¿Quién en México estaba equipado para organizar sistemáticamente un programa de esa magnitud? [ya que] El Diseño Gráfico, como era conocido en Europa y los Estados Unidos, estaba prácticamente en desarrollo en México”.³⁰

Luego del cuestionamiento, el diseñador mexicano que colaboró con Wyman por más de 20 años le cede la palabra a Arthur Solin, quien plantea un perfil del tipo de diseñador que se requería para el inminente evento Olímpico y cree que éste podía concretarse con algún mexicano, pero la realidad es que aquí no lo hallaron:

Debido a su economía, [México] estaba preparado para dar el gran paso para que [el Diseño] fuese utilizado como parte de un sistema más amplio de comunicación –como ya lo hacía en otras sociedades que se enfrentaban con problemas de identidad, problemas, donde el diseño gráfico, tuvo una gran influencia en la atención a las necesidades y en la elaboración de productos, diferenciando entre la gran competencia de productos y servicios. Es por ello que se necesitaba a un diseñador de marca que diseñará un programa congruente y logístico.³¹

28 José Luis Ortiz Téllez, “Acerca de la creación del sistema de diseño de los XIX Juegos Olímpicos de México 1968, Parte I”.

29 El mismo Lance Wyman reconocería la gran influencia del Diseño basado en pictogramas, tal como comentaría posteriormente en entrevista con Byrnes: “La creación de iconografía para una Olimpiada ya se había establecido. Tokio había hecho un buen trabajo al respecto en el ‘64, por lo que estaba más o menos estableciendo una forma de identificar a una audiencia internacional que habla diferentes idiomas”. En Mark Byrnes, “Wayfinding With Lance Wyman”.

30 José Luis Ortiz Téllez, “Acerca de la creación del sistema de diseño...”

31 Arthur Solin, “Graphics for the XIX Olympiad.”



Fig. 5.10
George Nelson con algunos muebles de la línea *Action Office*,
que diseñó para la firma Herman Miller.

Como vemos, se tenía conciencia del tamaño del reto, pues de entrada se trataba de un evento internacional, las publicaciones se debían hacer en tres idiomas (inglés, francés y español), había que proyectar la grandeza de México a través de los materiales gráficos, por lo que el Diseño se convirtió en un elemento muy importante para la difusión de esa nueva imagen identitaria que ahora se requería moderna y vanguardista y no tradicional y nacionalista, aunque al final resultó siéndolo, como explicaré más adelante.

Al considerarse que no había prospectos en México que dieran la talla para esta empresa, Eduardo Terrazas propuso ir a buscar a Nueva York nuevos diseñadores gráficos, con la confianza en su manejo del idioma, sus relaciones y su capacidad para elegir y proponer candidatos. Así, pidió a George Nelson (Fig. 5.10) que lo orientara sobre diseñadores que pudieran incorporarse con premura al proyecto Olímpico tan complejo. A Nelson lo había conocido en 1964 durante la Feria Mundial de Nueva York³², donde el estadounidense diseñó el pabellón para Chrysler (Fig. 5.12 a) y el mexicano había sido arquitecto residente en el pabellón de México (Fig 12 b).

George Nelson, arquitecto muy talentoso, nació en Hartford, Connecticut en 1908. Estudió la carrera en la Universidad de Yale y después obtuvo una beca para la Academia Americana en Roma. Su estancia en Europa lo había enriqueció como archi-

32 La Feria Mundial de Nueva York de 1964 y 65 fue un evento que contó con más de 140 pabellones y atracciones de 80 naciones, 24 estados de la Unión Americana y más de 45 corporaciones. Se instaló en Queens. Para más información, véase Bill Young (ed.), *The Website of the 1964/1965 New York World's Fair*, <http://www.nywf64.com/>



Fig. 5.11

Lance Wyman trabajando en los gráficos para el pabellón de Chrysler en la Feria Mundial de Nueva York.

techo y diseñador del arte moderno. En 1935 formó parte del personal editorial del *Architectural Forum*, donde trabajó hasta 1944 y había escrito un artículo de arquitectura y diseño que llamó la atención de D.J. Pree, director de la empresa de muebles Herman Miller, Inc., quien contrató a Nelson como director de diseño. Así se convirtió en figura clave no solo en la literatura norteamericana sobre el Diseño a través de algunos libros y artículos que publicó³³, sino sobre todo en la creación de muebles donde trabajó durante décadas.

Además de ser director de diseño en Herman Miller, Nelson abrió su propio estudio de diseño en 1947 y logró una sólida trayectoria en la arquitectura, así como en el diseño de mobiliario y objetos, algunos de los cuales se consideran actualmente iconos del modernismo de mediados del siglo pasado.³⁴ Aunque la figura de George Nelson es importante en el mundo del Diseño, lo he mencionado aquí de manera especial porque, ante el pedimento de Terrazas, finalmente fue quien le indicó el nombre de la persona que creía ideal para el puesto y ese no era otro que Lance Wyman, quien había sido contratado para trabajar en su despacho en abril de 1960 por Irving Harper, el asistente de Nelson para el proyecto del pabellón de Chrysler en la Feria Mundial de Nueva York (Fig. 5.11). En relación con esa experiencia laboral, Wyman declararía:

33 En ese rubro destaca la obra de George Nelson, *Problems of design* (New York: Whitney Library of Design, 1974). Para más información sobre la obra de Nelson, véase: Stanley Abercrombie, *George Nelson: The Design of Modern Design*, (Massachusetts: MIT Press, 1995).

34 "George Nelson Architect and Designer: Biography", en el sitio *GeorgeNelson.org*.

La oficina de Nelson me expuso a una atmósfera en la que luchar por un gran diseño era un hecho para todos los que trabajaban allí. Creo que Irving me enseñó que era posible crear un diseño serio que incluyera fantasía. George me enseñó que un diseñador puede contribuir en el gran contexto de la vida cotidiana.³⁵



Fig. 5.12 a
Anuncio del pabellón de Chrysler en la Feria Mundial de Nueva York, Guía oficial, 1964-1965.



Fig. 5.12 b
Aspecto del pabellón de México en la Feria Mundial de Nueva York, 1964-1965.

Sobre este proyecto en particular quiero detenerme y resaltar algo relevante para mi investigación, que es ni más ni menos que la influencia estilística que se estaba viviendo en el mundo del Arte y el Diseño a principios y mediados de la década de los años sesenta, en el entonces punto focal desde donde irradiaban las ideas del modernismo al estilo norteamericano.

En efecto, como muestra de ello citaré un artículo del historiador de arquitectura Vincent Scully para la revista *Life*, donde realizó una dura crítica en la que opinaba sobre el magno evento ferial de Nueva York: “Dudo que alguna feria haya sido tan burda, incluso brutalmente concebida como esta” y juzgaba muy mal a los distintos pabellones, algunos diseñados por muy eminentes arquitectos; sin embargo, opinaba que “La exhibición de Chrysler diseñada por George Nelson, es la sorpresa de la Feria. Es el arte pop en su mejor momento”.³⁶ Retomaré más tarde el tema sobre las influencias estilísticas que tuvieron los movimientos artísticos, tanto pictóricos como arquitectónicos, en el Diseño de la época, pero ahora quisiera continuar con la secuencia histórica, en

35 Alexandra Lange, “Talking Pictures. From safety posters to metro systems, Lance Wyman’s career shows that visual icons are the universal language”, en el sitio *Herman Miller*.

36 Vincent Scully, “If it is architecture, god help us”, *Life*, 9.

lo referente a la incorporación de diseñadores de profesión, un momento en que el diseño (e inclusive la organización de unos Juegos Olímpicos) estaba en manos de arquitectos

La incorporación del primer diseñador al Programa de Identidad Olímpica

Aunque como vimos anteriormente ya había estudiantes de Diseño Industrial trabajando bajo el mando del arquitecto Manuel Villazón en la producción de materiales gráficos, es con la llegada de Lance Wyman que se inicia la incorporación de verdaderos profesionales en esa área, despegando en realidad lo que se volvería un hito en el Diseño Olímpico y convirtiéndose él mismo una gran figura en esa disciplina y es por ello que decidí dedicarle un apartado en esta investigación.

El muy connotado diseñador norteamericano nació en 1937 en Newark, New Jersey, desde muy joven trabajó para poder pagarse sus estudios universitarios, los cuales fueron de Diseño Industrial en el prestigioso Pratt Institute de Brooklyn, Nueva York. Para el año de su graduación en 1960, el Diseño Gráfico apenas estaba introduciéndose en Estados Unidos y la llamada *Escuela de Nueva York*, que como hemos empezado a apuntar, comenzaba a revolucionar la historia de esa novel disciplina.

En aquella época, el Diseño de vanguardia que se estaba haciendo en Nueva York se definía como una actividad socialmente útil en busca de soluciones creativas. Tenía una



Lance Wyman



Fig. 5.13 a
Logotipos creados en los 60 por Milton Glaser para diferentes corporaciones.

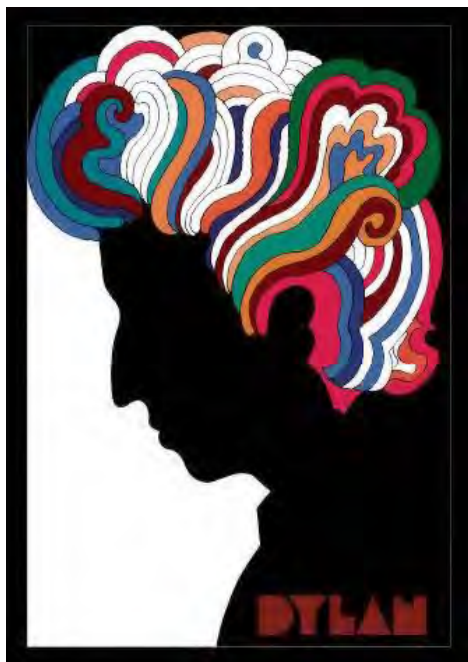


Fig. 5.13 b
Póster de Bob Dylan creado por Milton Glaser en 1967. Nótese las líneas curvas de trayectorias afines y espesores similares.

marcada influencia europea, pero era algo menos formal y tal vez más intuitivo y moderno, enfocado en resolver problemas de comunicación corporativa, pero también colectiva e incluso personal. Es por ello que con toda seguridad, además de George Nelson, otros diseñadores radicados en Nueva York debieron haber ejercido influencia sobre el joven Wyman.

Entre ellos debió haber estado Milton Glaser, quien es recordado principalmente por sus carteles en donde utilizaba líneas de contorno negro y añadía grandes cantidades de color, como el muy famoso de Bob Dylan (Fig. 5.13 b), pero también por su gran producción de diseños de identidad corporativa (Fig. 5.13 a), algunos de los cuales se siguen usando hoy en día luego de 50 años, en particular el que desarrolló para la ciudad de Nueva York (I ♥ NY).³⁷ Recordemos que Glaser nació en el Bronx, Nueva York, de padres inmigrantes húngaros judíos que poseían un negocio de limpieza en seco y sastrería. Después de la escuela secundaria de música y arte de Manhattan, Glaser estudió diseño en la Cooper Union de Nueva York, graduándose en 1951. Luego ganó una beca Fulbright que le permitió pasar dos años en Italia en la Academia de Bellas Artes de Bolonia, donde fue alumno del distinguido pintor Giorgio Morandi.

Mientras todavía estaba en Cooper Union, Glaser ya habían establecido una práctica de diseño. A su regreso de Italia, reanudó su colaboración con un grupo de compañeros de estudios, incluido Seymour Chwast, con quienes fundó en 1954 *Push Pin Stu-*

37 Véase: Milton Glaser, *Milton Glaser: Graphic Design* (New York: Abrams, 2020). Por cierto, en un ejercicio tal vez más lúdico que crítico, Glaser calificó los diseños de identidad gráfica de los Juegos Olímpicos hasta la fecha y le otorgó a los de México 68 una alta calificación de 80/100, explicando que “La idea gráfica es fuerte, pero el detalle de la ejecución crea un elemento ilegible donde los

dios e inmediatamente comenzó a llamar la atención de las agencias de publicidad de la ciudad.³⁸ Recientemente fallecido, en el mundo del diseño y la Publicidad el trabajo de Milton Glaser es ampliamente reconocido como una gran influencia y sus trabajos son todos unos clásicos que se estudian en toda escuela donde se impartan esas disciplinas, por lo cual no sería raro que Lance Wyman hubiera sido tocado también por el fuerte e inconfundible estilo del autor de memorables carteles e identidades gráficas.

Además, a pregunta expresa sobre quiénes han sido algunas de sus mayores influencias, Wyman ha respondido: “Siempre me ha encantado la manera en que Leo Lionni pensaba las formas. Hizo una encantadora serie de libros trabajando las formas”. Nacido en Amsterdam en 1910, Lionni era un economista sin una formación en Bellas Artes, quien de niño vivió cerca de dos de los mejores museos de Europa, mismos que visitaba con frecuencia pensando que algún día sería artista plástico.³⁹ En 1939 emigró a Estados Unidos en donde inició su carrera en el mundo de la publicidad y fue Director de Arte en publicaciones periódicas de revistas, desarrollándose al mismo tiempo como pintor, escultor, ceramista y diseñador de carteles (Figs. 5.14 a y b).

Publicó libros para niños con usos de representación abstracta en técnica de *collage*, revolucionando así la ilustración en libros infantiles y sentando las bases de un género experimental, proponiendo la introducción del libro-álbum, dirigiendo la imaginación hacia la fantasía de los propios sentimientos, mediando al lector

68 participan en los anillos olímpicos. Por otro lado, hay una gran emoción visual aquí.”, en Emily Gosling, “Milton Glaser Analyzes Olympic Logo Design Through the Ages”.

38 The Guardian, sin autor, “Milton Glaser Obituary”.

39 Citado por Pello Añorga y Nerea Alzola, “Leo Lionni,” en *14 autores de literatura infantil*, 43.



Fig. 5.14 a
Diseño de Leo Lionni para la máquina de escribir Olivetti Lettera 22. c. 1954

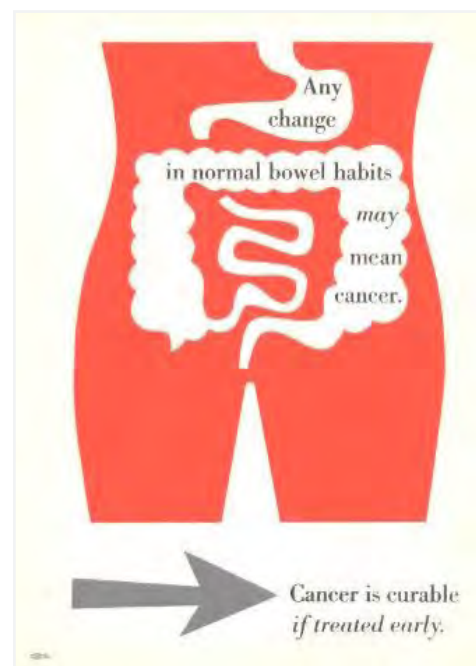


Fig. 5.14 b
Cartel diseñado por Leo Lionni para una campaña gubernamental contra el cáncer. 1950.

adulto que descubre el lenguaje visual con el verbal despertando una retórica visual de causa, efecto y secuencia en el lector de manera constante e inconsciente. De la misma manera, creó libros para adultos, aludiendo a la memoria infantil que sorprende a través del arte utilizando técnicas simples como *collage*, lápices de colores, acuarelas, crayones y cartulinas.⁴⁰

Complementando la pregunta sobre sus influencias, Lance Wyman admite la importancia que tuvo en su formación otro gran personaje con gran presencia en el medio del Diseño neoyorkino en esas fechas:

Cuando era estudiante, Saul Bass estaba haciendo un trabajo de identidad que realmente me gustaba. Tenía una serie de sus carteles en mi pared. Estudié diseño industrial; en ese momento, no enseñaban diseño gráfico, excepto en el nivel de posgrado, que es donde primero entré en contacto con él. [Por otra parte,] Representé a la Escuela de Diseño Industrial en Pratt en el primer programa de Estudiantes de General Motors, donde me encontré con un alumno de Yale que estudiaba diseño gráfico y nunca volví [al Diseño Industrial], por lo que Paul Rand también estaría en esta categoría.⁴¹

Saúl Bass nació en Nueva York el 8 de mayo de 1920, estudió en *The Art Students League* de N.Y. y en el *Brooklyn College*, donde el diseñador húngaro György Kepes quien se ha-

40 Leo Lionni, "Antes de las imágenes", 152.

41 SEGD, "20 Questions with Lance Wyman, «Navigating Life»", en el sitio *Society for Experiential Graphic Design (SEGD)*.



Fig. 5.15 a
Póster diseñado por Saul Bass en 1966 para la película *Grand Prix*. Nótense las líneas alternadas.



Fig. 5.15 b
Logotipos creados en los 60 por Saul Bass para diferentes corporaciones.

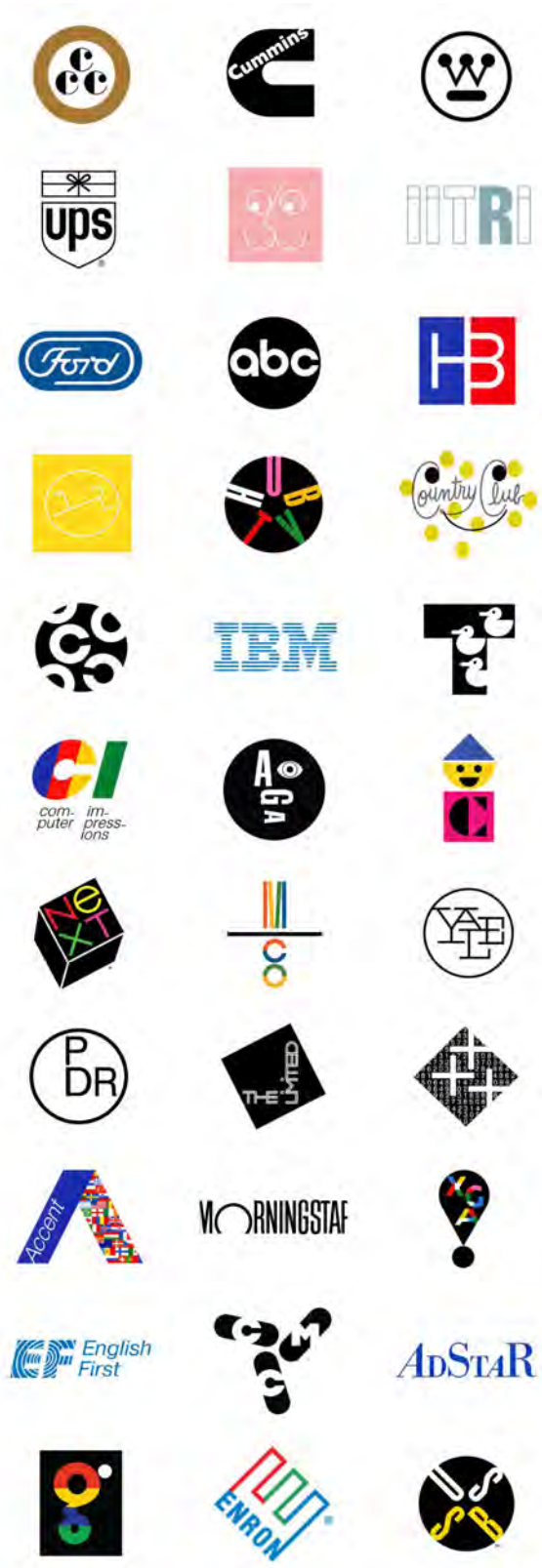


Fig. 5.16

Logotipos creados en los 60 por Paul Rand para diferentes corporaciones. Varios de ellos continúan vigentes aún en nuestros días.

bía formado con Moholy-Nagy, llevó a Bass a conocer el constructivismo ruso y en el estilo de la Bauhaus. Posteriormente se desarrolló como diseñador gráfico en agencias de diseño en Nueva York para luego desempeñarse como artista independiente y en 1946 se mudó a Los Ángeles, abriendo en 1950 su estudio dedicado a la publicidad.

Más adelante el director de cine Otto Ludwig Preminger lo invitó a diseñar el poster y los títulos de la película *Carmen Jones*, lo que dio pie a especializarse en el diseño de títulos de créditos de películas, colaborando con personajes tan famosos como Alfred Hitchcock, haciendo story boards, títulos y carteles para el cine (Fig. 5.15 a). Posteriormente dirigió varios cortometrajes ganando un premio Oscar en 1968 con *Why Man Creates*.

En cuanto a diseño gráfico se refiere tuvo muchas intervenciones en la creación de logotipos para; Rockwell International y Continental Airlines en 1968, AT&T y Quaker Oats en 1969, y posteriores a la fecha de los Juegos de México algunos otros logos entre los que se encuentran los de Warner Communications, United Airlines, Bell, Minolta, Dixie, Kleenex, etc. (Fig. 5.15 b), diseñando también en 1984 el poster para los Juegos Olímpicos de Los Ángeles). Bass ha sido reconocido como un muy talentoso diseñador gráfico.⁴²

Paul Rand, nacido como Peretz Rosenbaum el 15 de agosto de 1914, fue un diseñador gráfico estadounidense muy reconocido, en gran parte

42 Pat Kirkham y Jennifer Bass, *Saul Bass: A Life in Film & Design*.

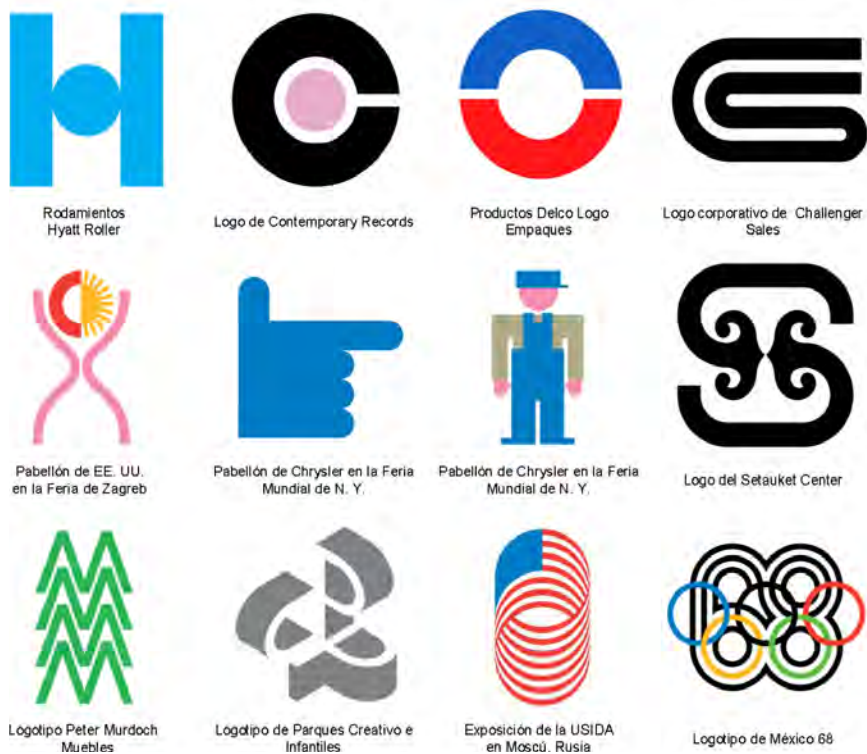


Fig. 5.17
Primeras 12 identidades gráficas realizadas entre 1958 y 1966 por Lance Wyman, de un total de 153 que aparecen en su catálogo.

por la creación de diseños para marcas corporativas. Rand estudió en Pratt Institute en 1929, en el *Parsons School of Design* en 1932 y en la Liga de estudiantes de arte de Nueva York en 1933, para fundar en 1935 su propio estudio en esa misma ciudad.⁴³ Autor de varios libros de diseño, fue uno de los iniciadores del estilo tipográfico internacional suizo y es considerado el padre del diseño moderno americano, en tanto que se ha distinguido en la creación de símbolos gráficos originales manejando la comunicación visual de manera muy efectiva (Fig. 5,16)⁴⁴. A partir de 1956 fue profesor de diseño gráfico en la Universidad de Yale en New Haven, Connecticut, desde donde de manera indirecta pero muy efectiva, inspiró al joven Lance Wyman.

Independientemente de lo comentado por los entrevistadores, reseñistas y admiradores de Wyman (mismos que francamente con sus comentarios rayan muchas veces en la apología), la verdad es que desde el punto de vista documental requerido en este trabajo, además de los estudios escolares e influencias que ya he detallado, al momento de ser recomendado por George Nelson, Wyman contaba con una decena de proyectos gráficos (Fig. 5.17) que incluían un par de trabajos estudiantiles (Rodamientos Hyat y Contemporary Records), otro par de imagotipos irrelevantes (Challenger Sales y Setauket Center), así como el diseño de un imagotipo para su gran amigo Peter Murdoch, quien por cierto lo acompañó en la aventura mexicana que lo hizo célebre. De acuerdo con la original línea de tiempo en la que el neo-

43 *Paul Rand, modernist master (1914-1996)*.

44 Philip B. Meggs y Alston W. Purvis, *Historia del Diseño Gráfico*, 374-377.

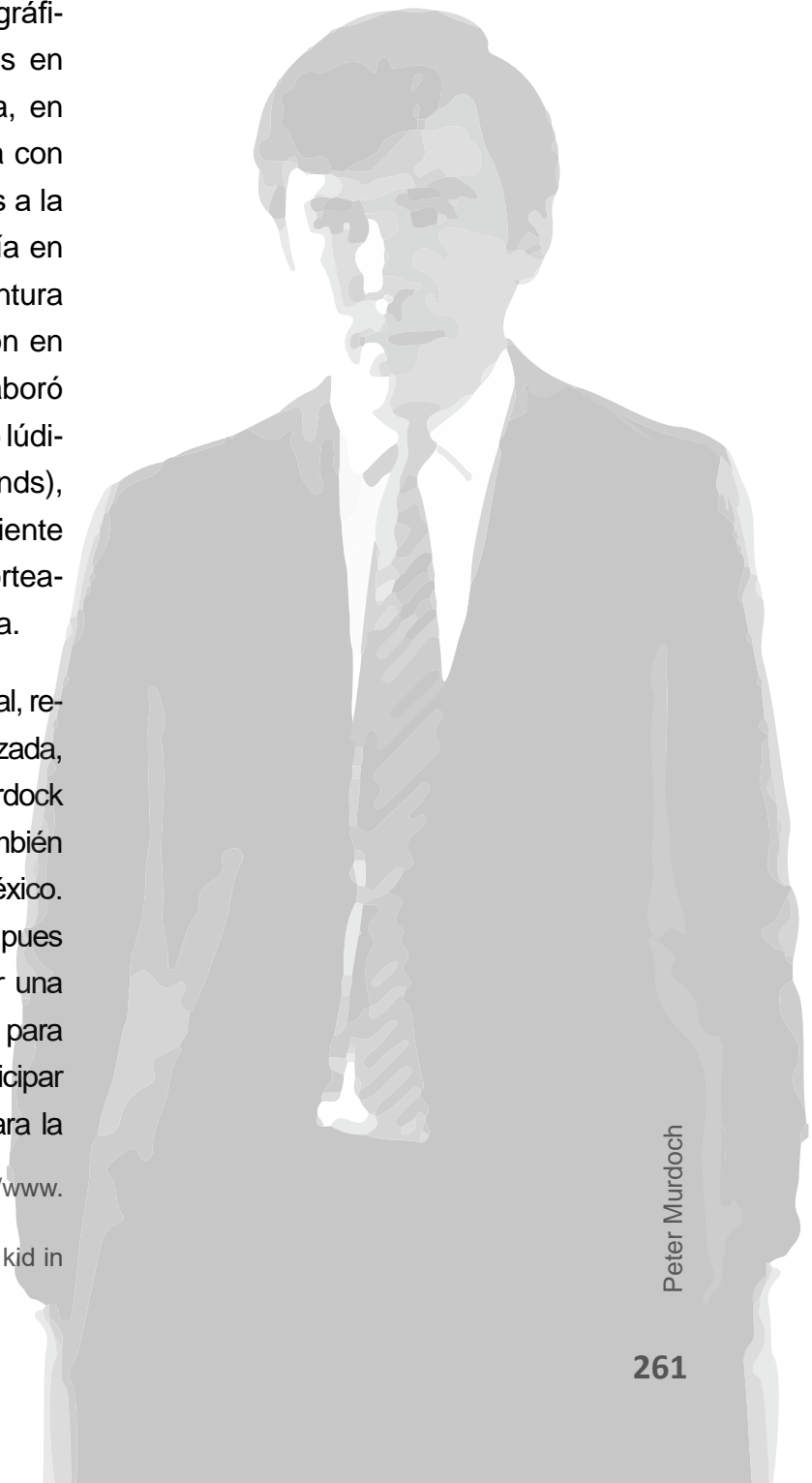
yorquino presenta sus proyectos en su sitio web, puede constatarse que su primer trabajo plenamente profesional lo realizó para General Motors en Detroit, Michigan, donde diseñó además del logotipo un sistema de identidad gráfica para su marca Delco, que articulaba 1,200 envases diferentes.⁴⁵

Posteriormente, trabajó en el despacho de William Schmidt, quien le encargó los gráficos para el Pabellón de Estados Unidos en la feria comercial de Zagreb, Yugoslavia, en 1962, donde tuvo su primera experiencia con el diseño de identidades gráficas llevadas a la tercera dimensión, estrategia que repetiría en numerosas ocasiones. Luego de esa aventura internacional, se presentó su participación en la ya mencionada Feria neoyorquina y elaboró el logotipo para una empresa de mobiliario lúdico para niños (Creative Parks & Playgrounds), para luego en 1966 realizar el correspondiente de la Exhibición de Diseño Industrial Norteamericano que se celebró en Moscú, Rusia.

Con este bagaje escolar, inspiracional y laboral, recién casado con Neila, quien estaba embarazada, y sin faltar su inseparable amigo Peter Murdock (Fig. 5.18) —fue condición de que a él también lo contrataran—, Wyman aceptó venir a México. Cuenta que llegó “con pasaje sólo de ida pues no teníamos suficiente dinero para comprar una devolución”.⁴⁶ Afrontaron el riesgo, según él, para atender la invitación de Terrazas para “participar en un concurso” de selección del diseño para la

45 Véase el sitio web de Lance Wyman, <http://www.lancewyman.com/>

46 Sarah Dawood, “Lance Wyman: «I was the kid in the class who could draw».”



Peter Murdock



Fig. 5.18
Lance Wyman, su esposa Neila y
Peter Murdoch en la Alameda Central
de la Cd. de México.

identidad gráfica requerida, tal como lo menciona prácticamente en las dos docenas de entrevistas que consulté. He aquí una muestra:

Mi primera oportunidad de trabajar en México vino de participar en una competencia para desarrollar gráficos para los juegos olímpicos de 1968 celebrados en la Ciudad de México y Acapulco. Fui a la ciudad de México con el compañero diseñador Peter Murdoch durante un período de prueba de dos semanas y durante ese tiempo diseñé el logotipo de México 68. Me convertí en director de diseño gráfico (logotipos, pictogramas, formatos de publicación, carteles, sellos, etc.) y Peter se convirtió en director de proyectos especiales (sistema de señalización, estructuras de exhibición, diseño de la antorcha, etc.)⁴⁷

De ser cierta esta versión es obvio que habría ganado la supuesta “competencia”, en tanto se quedó a trabajar. Sin embargo, no hay evidencias de ningún tipo de concurso o certamen

de ese tipo en el archivo del Comité Organizador y ninguno de los personajes protagonistas con los que pude consultarlo está de acuerdo con esa aseveración, pero lo más determinante es que, quien fue su jefa directa, Beatrice Trueblood, niega rotundamente la afirmación del diseñador nacido en Nueva Jersey y me plantea su versión, que es mucho menos romántica: “Eduardo Terrazas contrató a Wyman, procedente de la firma de diseñadores industriales George Nelson. Preguntó: ‘¿quién quiere venir a México?’ Y el originario de New Jersey levantó la mano”.⁴⁸

En todo caso, tenemos a un Lance Wyman aceptado como el primer diseñador de planta en el Programa de Identidad Olímpica que dirigía Beatrice Trueblood, ya que según me comentó, “Era buen dibujante. Nos gustaba su trabajo”, y así quedó a cargo del Departamento de Diseño, como puede constatarse en organigramas y en los créditos de muchas publicaciones, aunque en la actualidad es común que se menoscabe su participación en el equipo del diseño Olímpico.⁴⁹

47 Andy Butler, “Interview with graphic designer Lance Wyman”, en el sitio Designboom, octubre 14, 2014. La entrevista se hizo con motivo de la exposición Lance Wyman –iconos urbanos, llevada a cabo del 18 de octubre de 2014 al 22 de febrero de 2015 en el MUAC de la UNAM, Ciudad de México.

48 Gerardo Mendoza, “Beatrice Trueblood, el amor por México”.

49 Beatrice Trueblood en entrevista con Erika Villa Mansur, enero 14, 2020.

El germen de la Identidad Gráfica de México 68: El imagotipo

Embarcados Ramírez Vázquez, Eduardo Terrazas y Beatrice Trueblood en encabezar de manera apremiante la búsqueda de una nueva identidad gráfica a los Juegos mexicanos, empezaron a trabajar con lo poco que había dejado López Mateos, que en primera instancia era el emblema hecho por el grabador Alejandro Alvarado y Carreño, el cual a la fecha sigue siendo el oficial, pues fue el que se presentó y registró de manera protocolaria ante el Comité Olímpico Internacional. Ocultando un tanto éste hecho y reservando esa imagen para la correspondencia oficial con el COI, Ramírez Vázquez ya había pedido al equipo de Manuel Villazón que lo actualizara, tal como vimos detalladamente en el capítulo anterior.

Es muy probable que tampoco encontrara en esta segunda opción algo que le pareciera acorde con el tamaño del reto y que como humanista y esteta, además de estupendo estratega, considerara que aún no se cumplía la premisa original con la que México persiguió con tanto ahínco la candidatura olímpica de 1968, que se presentaba como “una oportunidad ideal para crear una imagen de la nación “que fuera moderna y cosmopolita, además de estar impregnada de cultura y tradición”.⁵⁰

Es muy claro que Ramírez Vázquez no tenía problemas prácticos ni conceptuales con la representación de los valores tradicionales de México, en tanto que los había usado en múltiples ocasiones en sus propias obras, pero seguramente la búsqueda de lo actual, cosmopolita y moderno, lo llevó a invitar a extranjeros a trabajar en el proyecto, como ya le había sucedido con la misma Beatrice Trueblood, en un esquema que no se agotaría con Wyman, pues es un hecho que el arquitecto mexicano recurrió a una gran cantidad de ellos, sobre todo de estadounidenses, para realizar las tareas del llamado Programa de Identidad, lo cual resulta un tanto incongruente a primera vista, pero resulta muy lógico si se considera que seguramente no encontró en el país los perfiles profesionales complementarios que estaba buscando.

De este modo y desechado el ciertamente tradicional y conservador emblema oficial como estandarte público en el nuevo lanzamiento de la identidad de los Juegos Mexicanos tal como él la concebía, se quedó únicamente con el formato cuadrado que había heredado desde el primer Boletín del COO y desechó todo lo demás, lo que a mi parecer fue muy acertado. Ahora había que desarrollar la nueva y poderosa imagen con celeridad, porque tenían el tiempo contado. Todas las personalidades que entrevisté coincidieron en que la premisa era crear un logotipo que integrara en un solo elemento visual, tanto el *tipo* de evento (la Olimpiada), el *lugar* donde se llevaría a cabo (México) y la fecha en que se realizaría (1968).

50 Kevin B. Witherspoon, *Before the Eyes of the World: Mexico and the 1968 Olympic Games*.

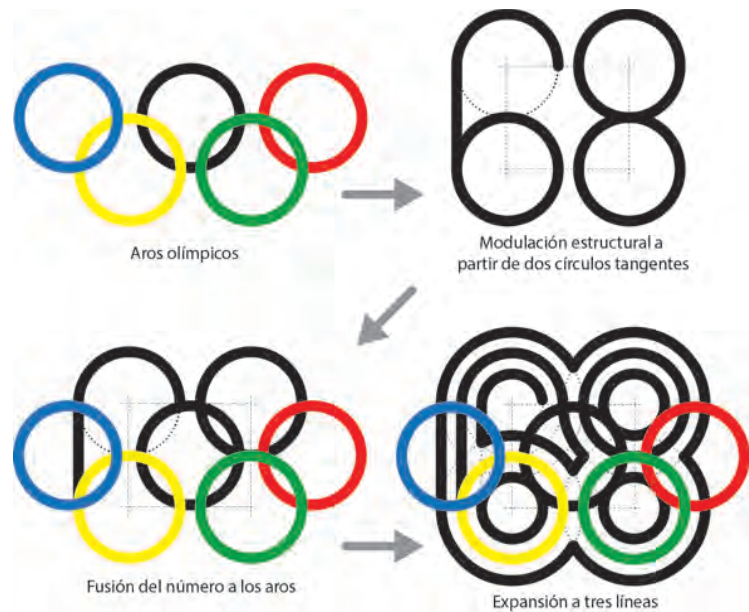


Fig. 5.19
 Desarrollo del imagotipo México 68 según todos mis entrevistados y fuentes documentales. A los aros Olímpicos se habría integrado el número 68, lo cual yo encontré improbable.

Por su parte, Lance Wyman asegura que Pedro Ramírez Vázquez le dio un mandato claro: “El logo tenía que representar un país moderno, no la imagen negativa de un mexicano con sombrero durmiendo bajo un cactus”⁵¹ y lo instruyó para que junto a su amigo Peter Murdoch recorrieran las calles y los mercados, así como otros sitios de la ciudad para que se empararan de la cultura y las expresiones mexicanas, pero la recomendación especial fue prestar particular atención al Museo de Antropología. Wyman explica que “Una forma de hacerlo [la identidad gráfica] sería utilizando un elemento reconocible como el calendario azteca o formas típicas de arte popular mexicano”, pero eso iba en contra de las instrucciones del Presidente del COO y recordaba que estaban “comenzando a sentir pánico” cuando súbitamente se le “ocurrió el diseño”. Él lo explica de la siguiente manera:

“Llegué a la idea de generar las formas numéricas del 68 a partir de la geometría de los cinco anillos olímpicos (Fig. 5.19). A partir de ahí desarrollé las formas de las letras de MÉXICO y nació el logotipo”. [...] Los 5 anillos del 68 al MÉXICO’68 fue una progresión muy natural que fue precedida e influenciada por muchas visitas al Museo de Antropología para estudiar el diseño precolumbino y el arte popular mexicano, al asimilar la vitalidad y estética de los mercados mexicanos, y por la influencia del arte ‘Op’ y el poderoso trabajo de Bridget Riley y [Víctor] Vasarely.⁵²

Debido a las polémicas que se han desatado sobre todo en los últimos cinco años con relación a la identidad gráfica de México 68 y tratándose del ‘logo favorito’ entre los más de

51 Al respecto véase prácticamente cualquier entrevista con Lance Wyman, entre las muchas que doy cuenta en mis fuentes documentales.

52 Entrevista de Zolov a Lance Wyman, citada en Eric Zolov, Showcasing the ‘land of tomorrow’: Mexico and the 1968 olympics”, 173 y 74.

100 de gran importancia que tiene en su haber el diseñador neoyorquino,⁵³ es tiempo de detenerme un momento para hacer algunas observaciones a profundidad, mismas por su importancia como partes de mi disertación, he preferido colocar en subíndices.

a) El problema semántico inherente a la categorización de las identidades gráficas

Lo primero que debo considerar como resultados de mi análisis corresponde al problema de la denominación del símbolo que se presentó como identidad gráfica, ya que en primer lugar, lo que describió Lance Wyman en las citas que he presentado no es otra cosa que la conjunción, gracias a sus afinidades estructurales y geométricas, entre el símbolo del Comité Olímpico Internacional (los aros) y un numeral arábigo de dos dígitos (el 68), lo que da como resultado el *imagotipo* para los Juegos Olímpicos que me ocupan, no de *logotipo* como dice el neoyorquino y muchas otras personas, ya que si bien de acuerdo la Real Academia Española se define éste último como un “Distintivo formado por letras, abreviaturas, etc., peculiar de una empresa, conmemoración, marca o producto” y la palabra es un vocablo de uso genérico, por el rigor que exige una investigación como esta, me parece indispensable el empleo de términos precisos de la disciplina del Diseño. De acuerdo con el diseñador y teórico de Diseño Joan Costa:

Entre los principios de cualquier proyecto está el de la identidad, ya sea de la empresa o del país, que en el caso de los JJOO tiene una importancia fundamental, lo cual no es así en la gran mayoría de los proyectos de identidad corporativa de marcas y productos. Por el rigor y la creatividad del diseño, yo voto por el trabajo de Aicher. El proyecto mexicano tenía un carácter más plástico y los rasgos propios de lo que podemos llamar ‘mexicanidad’ [...]. La identidad está tanto en este aspecto (poder identificar de manera inteligible cada deporte) y el carácter identitario del país, con la exigencia de establecer un estilo unitario. **Logotipo** hace referencia a palabra más tipografía (apariencia visual del nombre de la marca).

Isotipo: Parte simbólica o icónica de un logotipo sin que vaya acompañado ningún nombre.

Imagotipo: Es la suma de la parte textual y la parte icónica. Aunque son un conjunto ambas partes pueden funcionar por separado y ser claramente diferenciadas.

Isologo: Es una combinación entre palabra y forma que es indivisible. Son un todo y sólo funcionan juntos.⁵⁴

53 The Logo Creative. “Designer Interview with Lance Wyman”. Cuando se le preguntó cuál es el logo favorito entre los que ha diseñado, Wyman declaró: “I like different logos for different reasons but the MEXICO68 logo for the 1968 Olympic Games in Mexico City is tops.”

54 Joan Costa, comunicación telefónica personal con Erika Villa Mansur, abril 14, 2020.

De este modo, un *logotipo* está relacionado con la *tipografía* o pauta de letra característico en la identidad gráfica, por lo que estrictamente hablando, esta clase particular de grafismos no va acompañada de elementos figurativos, como es el caso del logotipo de Coca-Cola, Canon y muchos otros. Además, para ser considerado como tal no basta simplemente usar la tipografía regular para escribir el nombre de la empresa o institución, sino que para lograr un buen logotipo hay que tener en cuenta determinados rasgos, debe ser simple, práctico y consistente (el color o la letra deben ser significativos). Debe tener reconocimiento, asociación y ser único (no debe parecerse a otra marca o imagen). También debe ser memorable (que cause recordación) y sustentable (contemporáneo, sin dejar de ser clásico).⁵⁵

b) El problema protocolario inherente a las dos identidades existentes de México 68

El siguiente acotamiento tiene que ver con el seguramente olvido voluntario, no únicamente del mismo presidente del Comité Olímpico Organizador, Pedro Ramírez Vázquez, de que existía desde octubre de 1964 un 'Emblema Oficial' para la edición decimonona de los Juegos Olímpicos de la era moderna (Fig 5.20), mismo que fue publicado por el COO en el primer *Boletín Oficial XIX Olimpiada* con mucha solemnidad, en tanto se trataba de darle una imagen a los Juegos en México, por lo que se optó por hacerlo a través de la Piedra del Sol, conocida también como 'calendario azteca'. En efecto, dicho emblema quedó registrado de manera oficial ante el Comité Olímpico Internacional y a la fecha este organismo sigue reconociéndolo como el original, aunque sea en términos protocolarios y no en los hechos.

A pregunta expresa sobre este tema, Javier Ramírez Campuzano opinó que en realidad la identidad gráfica que se desarrolló como tarea urgente al asumir su padre la presidencia del COO, era "una especie de apodo"⁵⁶ que no entraba en conflicto con la instancia Olímpica reguladora, ya que para asuntos oficiales se utilizaba la papelería con el primer emblema. Es así como los Juegos de la XIX Olimpiada de México tuvieron dos identidades gráficas: el Emblema Oficial que creó Alejandro Alvarado y Carreño durante el sexenio de Adolfo López Mateos y la suplementaria, elaborada en el de Gustavo Díaz Ordaz, misma que todo mundo conoce y que tantos conflictos tiene en relación con su autoría (Fig. 5.19). Lo curioso es que el COO no se haya pronunciado públicamente al respecto, e incluso

55 John Murphy y Michael Rowe, *Cómo diseñar marcas y logotipos*, 8.

56 En la entrevista que le hice a Javier Ramírez Campuzano, hijo y custodio testamentario del arquitecto Pedro Ramírez Vázquez, realizada en las instalaciones del archivo de su padre en febrero 21, 2020.



Fig. 5.20

Emblema oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada registrado ante el COI.

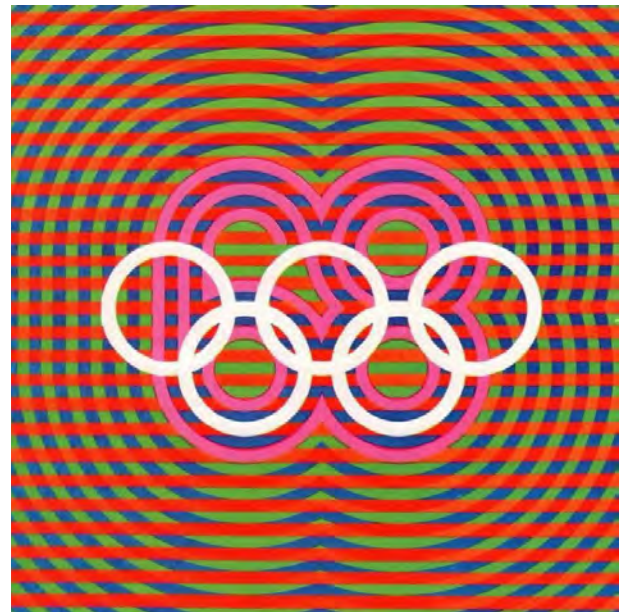


Fig. 5.21

Variante del imagotipo no oficial de México 68 con los aros olímpicos integrados.

en sus publicaciones conmemorativas o en el mismo museo olímpico de Lausana, Suiza, no se consigna el emblema oficial. Igualmente, es de llamar la atención que no hubo inconvenientes para el organismo fundado por el barón de Coubertin ante el hecho de que su propio emblema legendario quedara injertado en un número de líneas radiantes para conformar el imagotipo realizado bajo la administración de Pedro Ramírez Vázquez (Fig 5.21). Creo que los participantes en el Programa de Identidad Olímpica tuvieron también aquí mucha suerte, porque el COI tampoco se manifestó nunca al respecto. Hasta Lance Wyman reconoce esta extrañeza:

El logotipo se dio de una manera muy lógica e intuitiva. Todo comenzó cuando me di cuenta de que la geometría lineal única del logotipo olímpico de cinco anillos podría ser central para construir el número 68, el año del evento. La estructura de tres líneas resultante del número se convirtió en la tipografía de la palabra "México", y nació el logotipo. Era un logotipo que identificaba el evento, el lugar y el año, y probablemente rompió todas las reglas corporativas sobre qué no hacer con el logotipo [olímpico] original, pero en realidad hizo que los cinco anillos fueran centrales y génesis de todo lo que siguió.⁵⁷

57 Emmet Byrne, "Radiant Discord: Lance Wyman on the '68 Olympic Design and the Tlatelolco Massacre."

c) La historia mítica sobre el proceso de diseño del imagotipo

Esta observación que hago se relaciona con el casi mantra que ha llevado a mitificar esa “progresión muy natural” que consistió en superponer los aros olímpicos al numeral de la cual surgió “el logo del 68”, tan mencionada por Wyman en prácticamente todas sus entrevistas, conferencias y publicaciones en las que aborda esa génesis gráfica. La misma historia fue publicada, inclusive, en el número 9 del *Boletín Oficial XIX Olimpiada* y en la Carta Olímpica número 28 (los órganos de información oficiales del COO) y la he seguido para reinterpretarla geoméricamente como hipótesis de desarrollo en la primera fase de imagotipo que ilustro en la Fig. 5.19.

En efecto, las repeticiones que he escuchado o leído en prácticamente todas las fuentes, han hecho eco de las ubicuas declaraciones de Wyman, quien no se cansa de repetir: “Me di cuenta de que la geometría de los anillos podría ampliarse e integrarse con el año sesenta y ocho, y al resolverlo, comenzó a parecerse a las cosas que había visto en el museo [de Antropología]. Entonces sabía que [Murdock y yo] teníamos algo”.⁵⁸

En primer lugar, es importante subrayar que Wyman hace coparticipe a su amigo Peter Murdock en el proceso de diseño del imagotipo para los Juegos Olímpicos de la Ciudad de México, tal como lo declara al hablar en plural en la cita anterior, aunque es mucho más explícito en la siguiente:

Viajé a México con Peter Murdoch y mi esposa embarazada de dos meses, Neila, para participar en la competencia acordada: teníamos dos semanas para llegar a algo, y si no lo hacíamos, nos iríamos a casa. No ayudó en términos de estrés, que todo lo que podíamos pagar eran boletos de ida para llegar allí. Peter y yo trabajamos 12 o más horas todos los días y nos quedamos despiertos toda la noche discutiendo las posibilidades en el Hotel Montejo en la Zona Rosa de la Ciudad de México. Todas las noches, la pobre Neila tenía que escuchar nuestro pánico cuando el tiempo comenzó a agotarse y no habíamos encontrado nada. Esto fue en noviembre de 1966, menos de dos años antes de los Juegos.⁵⁹

Esta importante declaración, a pesar de ser accesible, casi no ha sido tomada en cuenta. Debería bastar para cambiar los términos de la autoría del imagotipo del 68: la participación de Peter Murdoch ha quedado en la oscuridad, seguramente debido al brillo que adquirió Lance Wyman, quien siempre ha sabido venderse de manera muy efectiva.

58 Lizzie Nattinger, “Mexico City: In Conversation with Lance Wyman.”

59 Emmet Byrne, “Radiant Discord: Lance Wyman on the '68 Olympic Design and the Tlatelolco Massacre.”

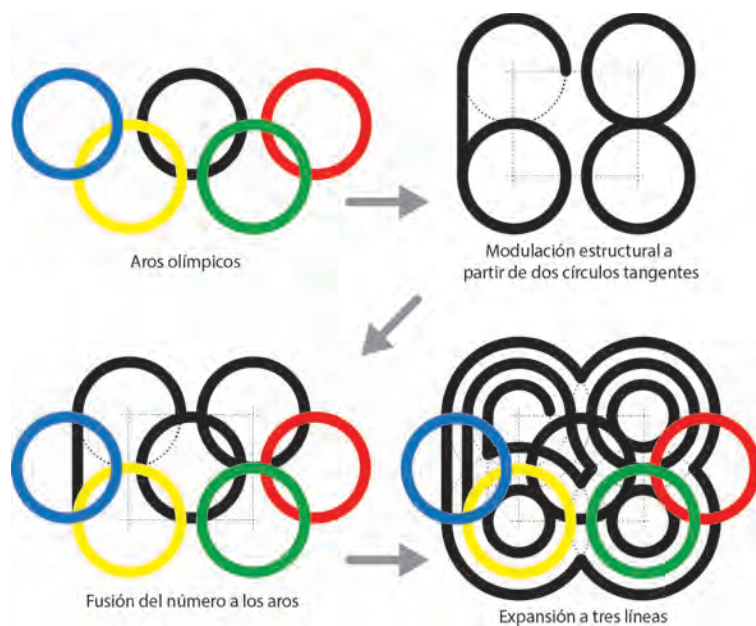


Fig. 5.22
Desarrollo del imagotipo México 68 según todos mis entrevistados y fuentes documentales. A los aros Olímpicos se habría integrado el número 68, lo cual yo encuentro improbable.

En segundo lugar, sobre el proceso secuencial que se siguió para llegar al resultado ‘final’ del diseño del imagotipo del número 68 con los aros olímpicos integrados (Fig 5.22), es momento de hablar sobre ciertas evidencias documentales que hallé en los archivos, ya que como quedó registrado desde el capítulo anterior, existió una serie de carteles que si bien presentaban el arreglo tipográfico México 68, ya como un logotipo, no cuentan con la integración de los aros olímpicos, como puede verse en los cuatro ejemplos ilustrativos que repasé en las Figs. 5.23.

En efecto, mis investigaciones y estudio de los materiales publicados, mis entrevistas con el hijo de Pedro Ramírez Vázquez, quien funge como encargado del archivo y del legado de su padre, así como con coleccionistas especializados, me permiten asegurar que los carteles que muestran la identidad gráfica sin los aros olímpicos, son previas en el orden de aparición a todos los otros materiales que en adelante portarán el distintivo olímpico definitivo, lo que demuestra que es muy cuestionable la explicación que de manera generalizada se maneja sobre la forma en que se desarrolló el icónico diseño. Lo raro es que todas las fuentes, incluyendo la *Memoria Oficial de los XIX Juegos Olímpicos* repiten la falacia: “El logotipo MEXICO 68 tuvo como origen geométrico los 5 anillos olímpicos, con el cual se conoció y difundió esta Olimpiada por todo el mundo”.⁶⁰ Ahora, al buscar una explicación lógica de esta versión que se podría designar como ‘oficial’, lo que sugiero es que, al establecer el símbolo de los aros como el elemento originario, se pretendió difundir una exégesis simplista, incluso un poco romántica, de lo que fue realmente un proceso más complejo para la construcción del imagotipo de los Juegos Olímpicos mexicanos, que hubiera sido más complicado describir.

60 Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada, México 68 (Informe), vol. 1, 277.



Figs. 5.23 a, b, c y d
Carteles desarrollados
por Manuel Villazón y su
equipo de profesores y
alumnos de la UIA.
Nótese que no cuentan
con los aros olímpicos
integrados al número 68.

De este modo, la fundamentación conceptual de que la identidad gráfica se originó con la integración de “el lugar, la fecha y el evento” no parece ser cierta. Gracias a las evidencias, puedo concluir que la idea de los aros integrados al número 68 se conformó después de haber aplicado los desarrollos sin los aros, luego de observar, procesar las imágenes y afinar el diseño, como es natural y sucede en muchas ocasiones en los procesos de tratamiento del Diseño Gráfico. En este caso, se hizo público el resultado de una etapa del proceso: un diseño realizado antes de tener lista la versión final, la definitiva.

Una segunda prueba de que el numeral 68 de desarrollo trilineal expansivo sin los aros constituyó la primera opción proyectada, realizada y además publicada como en el caso de los carteles deportivos que muestro en la Figs. 5.23, se tiene en otras dos fotografías de esa época. En la primera (Fig. 5.24) vemos a Wyman en lo que debió ser su lugar de trabajo en las oficinas de Pedro Ramírez Vázquez y de manera muy notoria se aprecian tres aplicaciones donde no aparecen los aros inscritos en el número, mientras que éstos se pueden ver solo en una de las piezas gráficas en el lugar y manera que resultarían definitivos. Por otra parte, en una segunda foto (Fig. 5.25) lo vemos acompañado de Pedro Ramírez Vázquez y su círculo cercano, y aunque es más difícil de apreciar como en el caso anterior, se puede distinguir que al menos en el techo, sobre la cabeza de Wyman, otro ejemplar del número 68 carece de los aros por completo.

La tercera evidencia de que el imago tipo para México 68 se diseñó originalmente sin los aros olímpicos, la podemos encontrar en un grupo de tarjetas postales publicadas el 1966 y que muestran pictogramas a manera de siluetas (Figs. 5.26) que fueron desarrolladas a partir de los diseños de Lance Wyman para la tercera y cuarta serie de estampillas conmemorativas emitidas por el Servicio Postal Mexicano (SEPOMEX) y de las que estudié y comento más adelante detalladamente. Ante tales evidencias no creo cometer un error de interpretación, por-



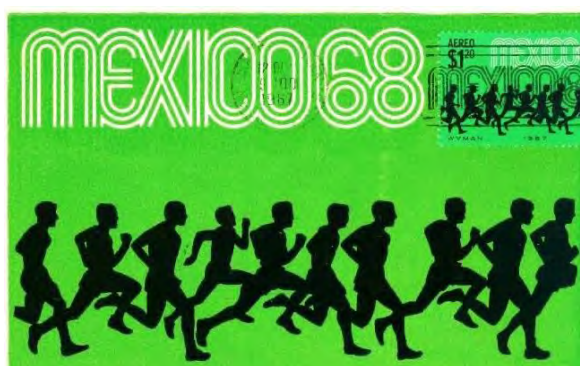
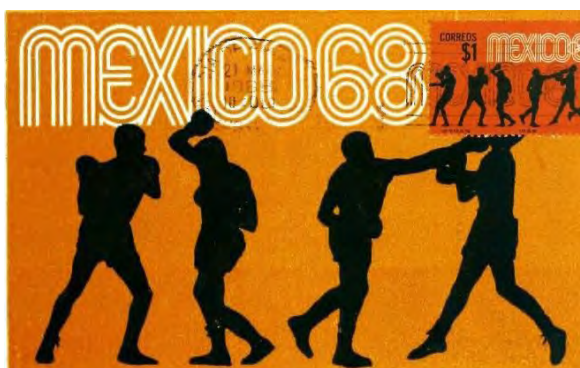
Fig. 5.24

Lance Wyman en las oficinas que Pedro Ramírez Vázquez facilitó para el Programa de Identidad. Nótese los casos en que el número 68 no contiene a los aros olímpicos.



Fig. 5.25

Eduardo Terrazas, Pedro Ramírez Vázquez, Mathias Goeritz, Peter Murdoch y Lance Wyman.



Figs. 5.26
Tarjetas postales con estampillas selladas por el Servicio de Correos con fecha de 1966. Nótese que el número 68 de las tarjetas tampoco cuentan con los aros olímpicos integrados.

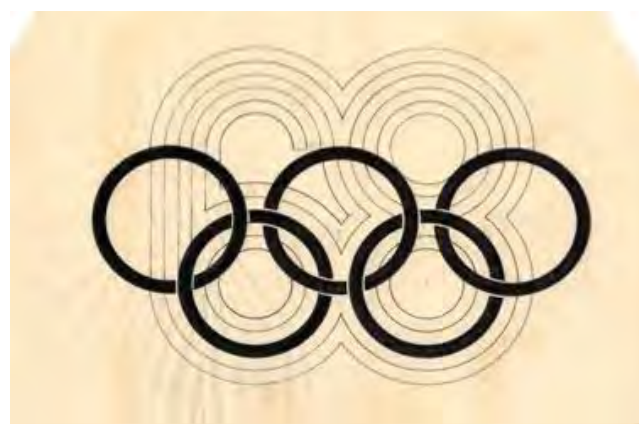


Fig. 5.27 (Arriba)
Ejemplar original del trazado a compás que conserva Lance Wyman en sus archivos (Sitio web de Lance Wyman).

que no se trata de que el caso se haya presentado una sola vez, por lo que puedo conjeturar con validez que luego de haberse presentado y publicado el diseño sin los aros olímpicos, se consideró posteriormente su integración, primero en un solo color y después con los anillos en los colores oficiales del COI.

En definitiva, comprobé que primero fue el logotipo y luego el imagotipo. Además, me quedó muy claro el proceso de construcción geométrica que José Luis Ortiz, asistente de Lance Wyman durante toda su estancia en México, me mostró y explicó en persona durante la entrevista que le hice, en la que con seguridad me expuso de manera demostrativa cómo se dimensionaron los círculos para generar primero los números, y cómo se tuvieron que reducir un poco para ajustarlos al tamaño y disposición de los aros y así lograr su correcto anclaje visual, su adaptación e integración global y estructural, tal como se aprecia en un ejemplar original del trazado a compás que conserva Lance Wyman en sus archivos (Fig. 5.27).

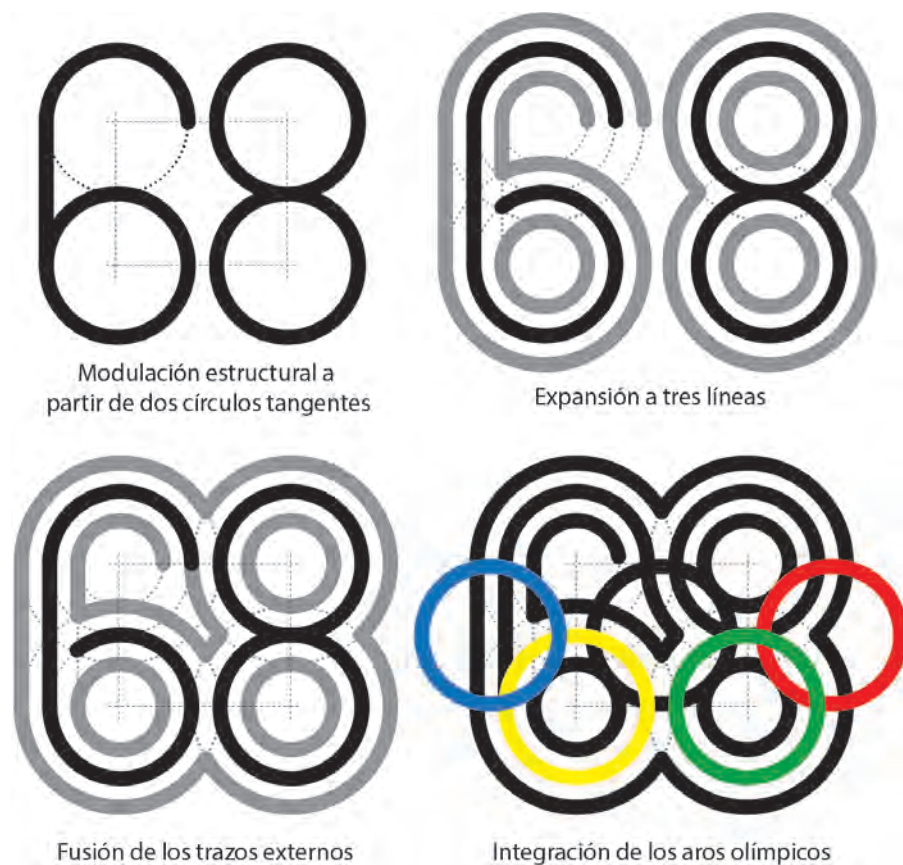


Fig. 5.28
Desarrollo geométrico de los numerales sobre los que posteriormente se ha integrado los aros olímpicos para configurar el imagotipo final de México 68. Interpretación de EVM.

Por otra parte, en la Fig. 5.28 muestro el desarrollo geométrico de los numerales para configurar el imagotipo de acuerdo con lo que José Luis Ortiz me mostró cuando lo entrevisté en su estudio en la ciudad de Nueva York, siguiendo las pautas estructurales de cuando lo hizo para Lance Wyman y el Departamento de Publicaciones en 1966. Nótese que, a diferencia de la interpretación que hice sobre la versión instaurada de que primero fueron los aros y luego el 68 (Fig. 5.20), en este desarrollo la pauta geométrica se vuelve mucho más verosímil, lo que refuerza aún más la idea que tengo luego de los respectivos análisis: primero fue el número 68 y luego fueron los aros.

Además, en la Fig. 5.29 a, coloqué un esquema donde muestro un análisis de las proporciones estructurales del imagotipo, las cuales corresponden a una relación de 11:10, lo cual nos da un *ratio*⁶¹ de 1.1 que lo vuelve un tanto más dinámico que un cuadrado, mientras que en la Fig. 5.29 b, realicé el estudio de las proporciones que conforman el imagotipo y encontré que en la

61 Aquí empleo el concepto de *ratios* utilizado originalmente por Hambidge para referirse a la proporción entre el ancho y el alto de una figura o formato, a partir de los cuales se puede obtener su estructura compositiva en términos de relaciones armónicas. Para un enfoque contemporáneo del concepto, véase: Tavis Leaf Glover, *Dynamic Symmetry: The Foundation of Masterful Art* (Hawai: IpoX Studios, 2019). Para consultar la obra original: Jay Hambidge, *The Elements of Dynamic Symmetry* (New York: Dover Publications, Inc., 1919).

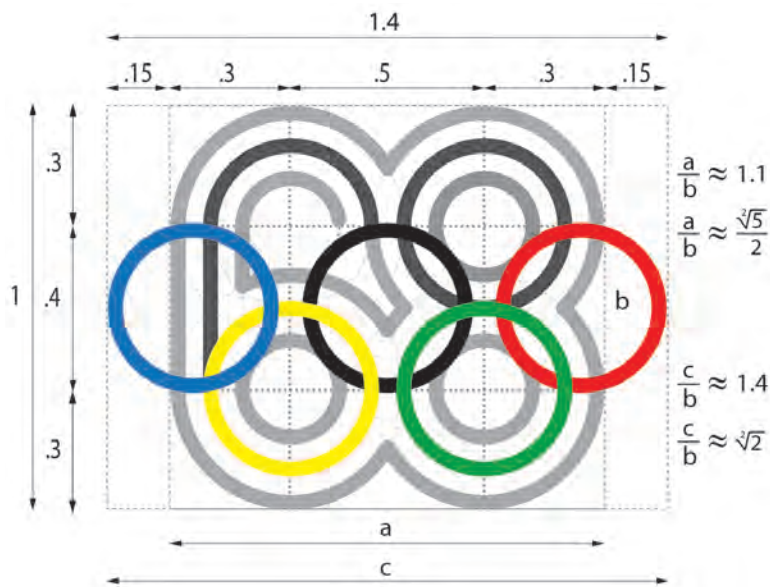


Fig. 5.29 a
Relación de proporciones estructurales del imagotipo de los J. O. de México.

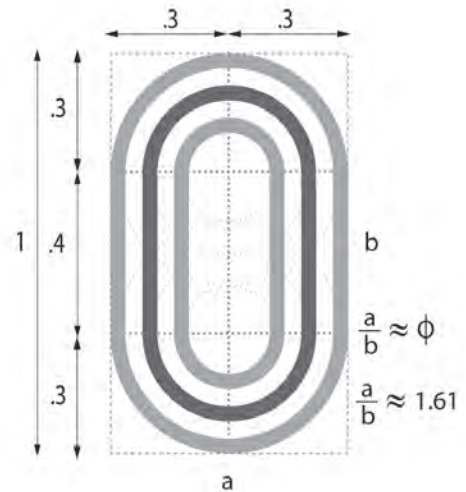


Fig. 5.29 b
Relación de proporciones del módulo compositivo.

composición sin los aros tenemos una proporción 1:1.1 que, de acuerdo a Hambidge, corresponde a la mitad de un formato raíz de 5 (2.23) y con aros nos da una proporción de radio muy cercana al formato raíz cuadrada de 2 (1.42). En otro orden de ideas, el módulo con el que se conforman no solo los números sino también las letras del alfabeto tipográfico propuesto por Wyman para el evento olímpico mexicano tiene un ratio prácticamente áureo (1.61).

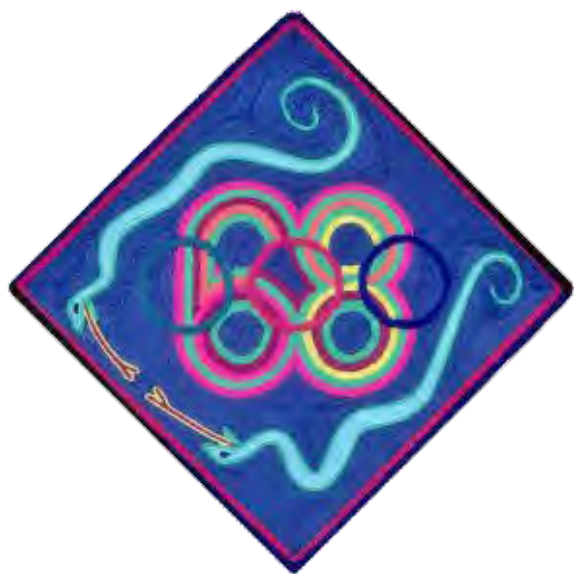
d) La leyenda de la participación de huicholes en el diseño de la Identidad Gráfica

Continuando con las observaciones sobre el imagotipo de México 68, habría que poner atención también a lo declarado por Wyman en la parte final de la paráfrasis, donde declara cuáles fueron las influencias que tuvo para crear este arreglo gráfico. El Famoso diseñador es claro y nos da, de manera categórica, tres de ellas: el diseño precolombino en las piezas del Museo de Antropología; el arte popular mexicano, a través de “la vitalidad y estética de los mercados mexicanos”, además del influjo del *op art*, particularmente el representado por la obra de Bridget Riley y Víctor Vasarely, que repasaré en el siguiente inciso.

Como puede constatarse, el único diseñador profesional que hasta el momento se encontraba en el equipo de trabajo del Departamento de Publicaciones, en ningún momento hace mención de la mítica inspiración a partir de las piezas del arte huichol, lo que sí han venido repitiendo Eduardo Terrazas y otros personajes supuestamente invo-

lucrados.⁶² Por su parte, Beatrice Trueblood ha negado de manera enfática la versión de Terrazas en todas las conferencias y entrevistas que da, incluso en cartas de réplica para aclarar los errores que han publicado en algunos medios, como lo es en el caso siguiente, en que ella replicó la entrevista citada en la nota al pie de página 46 de este trabajo, en la que, de manera terminante, al igual que lo hizo ante mí, estableció:

No hubo indígenas huicholes involucrados. Alfonso Soto Soria no tuvo nada que ver con el programa de imágenes. Tomó nuestros diseños y [posteriormente] los huicholes los imitaron en sus tablitas. ¿Cómo se puede decir que un indio, que vive aislado por elección en las montañas de Jalisco y Nayarit, con su propia percepción del universo, que no sabe qué es un logotipo, podría haber creado algo tan complejo como una imagen internacional programada para un país? El desarrollo geométrico del logotipo habla por sí mismo, como un diseño moderno y contemporáneo que un indígena nunca podría crear. Es un gran perjuicio para México, limitar su vasta cultura de 4000 años (prehispánica, colonial, moderna) a los diseños huicholes en tablas de madera.⁶³



Figs. 5.30 a y b
Piezas de hilo de estambre en estilo Nierika
realizadas por artesanos huicholes.

62 Un buen ejemplo de la postura encomiástica de la inspiración huichola en la identidad gráfica de México 68 puede verse en: Daoud Sarhandi, Carolina Rivas y Eduardo Terrazas, "This is 1968... This is Mexico", en la revista *Eye Magazine*, Summer 2005. En línea: <http://www.eyemagazine.com/feature/article/this-is-1968-this-is-mexico>

63 Trueblood, Beatrice y Terrazas, Eduardo, "This is

En efecto, la creencia de que en el diseño de la identidad gráfica para los Juegos Olímpicos de México 68 fue determinante la participación de huicholes está tan extendida que la juzgamos como otra leyenda ya bien anclada en el imaginario colectivo, sobre todo en el campo del Diseño. Por supuesto que con una pesquisa básica en buscadores de Internet pueden encontrarse ejemplares con el imagotipo de México 68 elaborado con la exquisita técnica artesanal en estambre, propia del estilo Nierika huichol (Figs. 5.30 a y b), pero como lo indica la responsable de las publicaciones en el Comité Olímpico Organizador, se hicieron de manera posterior al diseño de la identidad gráfica, dictamen que compartió Lance Wyman, cuando un reportero le preguntó sobre qué tan temprano en el proceso de Diseño se presentó la colaboración huichola:

Eso vino después de que se establecieron todos los gráficos, pero llegó temprano en el proceso en lo que respecta a las publicaciones, en lo que respecta a resolver todas las coloraciones para todos los menús, etc. Si quiere divertirse, haga una publicación semanal don-

not Mexico (Letters to the editor - reply by Daoud Sarhandi)", en *Eye Magazine*, Spring 2006. Esta fuente documental se trata de una carta al editor de *Eye Magazine*, donde Trueblood le pide: "Tenga en cuenta los siguientes errores, omisiones y fallas en la percepción o interpretación de la información por parte de sus escritores". Además de hacer énfasis en que ella era la encargada responsable de los materiales producidos en su Departamento, indica que el principal error es la atribución de la identidad gráfica de los Juegos Olímpicos de México 68 a los huicholes.



Fig. 5.31 a
Sello prehispánico que muestra Lance Wyman en sus conferencias y sitio web.



Fig. 5.31 b
"Sello perteneciente a la cultura mexicana del período posclásico y hallado en el Valle de México", que se colocó en la página central de la Carta Olímpica 21, que está dedicada a la tipografía diseñada para México 68.

de tenga una combinación de colores diferente cada semana, durante aproximadamente 50 a 60 semanas.⁶⁴

Como puede fácilmente deducirse en sus conferencias, entrevistas, libros o sitios web, Wyman toca el tema de lo huichol con diplomacia y de manera tangente, pero lo que sí es un hecho es que siempre presenta una pieza precolombina (Fig. 5.31 a) como parte de su argumentación sobre los referentes visuales para denotar “lo mexicano” en su imago tipo. Basta una mirada superficial para estar de acuerdo con la entonces jefa de Wyman y darse cuenta de que hay mucha más relación formal entre los sellos prehispánicos que con las tablas huicholas, las cuales han constituido para algunos involucrados, como Eduardo Terrazas, una especie de obsesión.⁶⁵

Por mi parte, encontré en una publicación oficial del COO y en una foto a color a página completa (Fig. 5.31 b), otra pieza que me parece podría acentuar aún más no solamente la semejanza que aludo, sino el carácter oficial de la imagen en dicha publicación,⁶⁶ independientemente de que Wyman siempre destaca el impacto que le causaron las expresiones de las salas prehispánicas (y no las de etnografía a las que pertenece la sala huichola) que encontró en sus recorridos por el Museo de Antropología.

A diferencia de los firmes partidarios de la teoría de la génesis huichola,⁶⁷ el mismo presidente del Comité Organizador de los XIX Juegos tuvo que mediar entre esa postura, que me parece un tanto chovinista, con la influencia declarada por el prolífico diseñador nacido en Nueva Jersey. Al respecto, cuando se le pedía a Ramírez Vázquez su versión sobre el desarrollo del concepto de diseño gráfico para México 68, solía declarar pautas como ésta:

La reflexión sobre el concepto fue muy fácil: íbamos a abordar el mundo entero. Así que tuvimos la tarea de encontrar un idioma que todo el mundo pudiera entender. Necesitábamos que todos nos identificaran como ‘México’, pero también como un país moderno, actual y contemporáneo. En ese momento, en Nueva York, en París y Londres, en todo el mundo occidental, el arte popular era *Op Art*; ese era el lenguaje de la época. Y mirándolo más de cerca, me di cuenta de que

64 Milton Curry, “Branding a Cityscape: Mexico City Olympics 1968. Lance Wyman in conversation”, 86.

65 Jaime Repollés, Tomás Maldonado, Guillermo Fadanelli et. al., *Eduardo Terrazas. Posibilidades de una estructura*.

66 Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada, *Carta Olímpica No. 21*, Ralph Meyer (Textos), Lance Wyman (Diseño), Beatrice Trueblood (Edición y Composición). Sin Fecha. Donde se especifica también: “Tiene en las esquinas cuatro aves estilizadas, grecas y líneas imitando una flor cuyo centro ocupa una cruz. Estos sellos se utilizaban para estampados en tela y en papel, y como tatuajes”.

67 Véase por ejemplo: Adrián Soulé, “The Unrecognized Huichol Inspiration Behind Mexico’s Iconic ‘68 Olympic Logo”. en el sitio *ReMezcla*, <https://remezcla.com/features/sports/huichol-inspirationmexico-olympic-68-logo/>

Op Art usa líneas convergentes, divergentes, paralelas y concéntricas, al igual que el arte de los indios huicholes. A finales de la década de 1960, los dos estilos chocaron. Y así, el concepto nació de esta coincidencia de tiempo, se podría decir. [...] Ciertamente no fue fácil, y esta idea fue desarrollada por Eduardo Terrazas. La aplicación del concepto fue realizada por Lance Wyman.⁶⁸

De este modo, Ramírez Vázquez da el crédito de la idea a Terrazas, un ferviente admirador del estilo Nierika, mientras que a Lance Wyman únicamente le concede haberla “aplicado”, aunque es muy interesante que también acepte el hecho de la influencia del *op art* y que en todo caso ambos estilos hayan tenido igual influencia, en tanto que “chocaron”, aunque más bien debió decir que se integraron.

e) La influencia del *op art* en el diseño para México 68

Luego de haber estudiado a fondo el tema, creo que si bien pudo haber una *lluvia de ideas* entre diferentes personas del Programa de Identidad Olímpica, el diseño final fue creado por Lance Wyman, partiendo de sus propias declaraciones en entrevistas ya citadas antes y de varias conferencias donde declara que cuando llegó a México “venía lleno del Op-Art”⁶⁹, y que en el logotipo “Las partes del *Op Art* estuvieron influenciadas por el trabajo que había estado haciendo en Nueva York y por la tecnología que estaba llegando en ese momento”⁷⁰. Sumado a esto, tenemos su trayectoria en el diseño, desde su base académica hasta su experiencia profesional, además del hecho concreto de que ya había presentado propuestas de diseño con influencia de ese estilo (Fig. 5.32). Todo me hace pensar que era el más apto para desarrollar una propuesta con estos alcances y que, efectivamente, fue quien realizó el diseño del famoso imagotipo que todavía tiene un gran encanto e influyó para hacer famoso a Wyman.

Por su parte, Beatrice Trueblood (Fig. 5.33) asegura que el logotipo para México 68 fue una idea que surgió en su oficina, donde estaban ella, Lance Wyman, Eduardo Terrazas, Ramírez Vázquez y Mathias Goeritz. Independientemente de esta aparente multipaternalidad de la insignia gráfica, lo más curioso es que todos ellos habían estado en Nueva York en el momento de las líneas ondulantes, la sensación de movimiento y la repetición vibrante propias del *op art*. En efecto, con mayor o menor intensidad, todos ellos conocían el *boom* de tendencias y moda que se irradiaban al mundo a partir de la *Gran Manzana* desde prin-

68 Daoud Sarhandi, Carolina Rivas y Eduardo Terrazas, “This is 1968... This is Mexico”.

69 Claire Mullen y Avery Trufelman (prods.), *Episode 264: Mexico 68 (Interview with Lance Wyman)*, podcast.

70 Lizzie Nattinger, “Mexico City: In Conversation with Lance Wyman”.

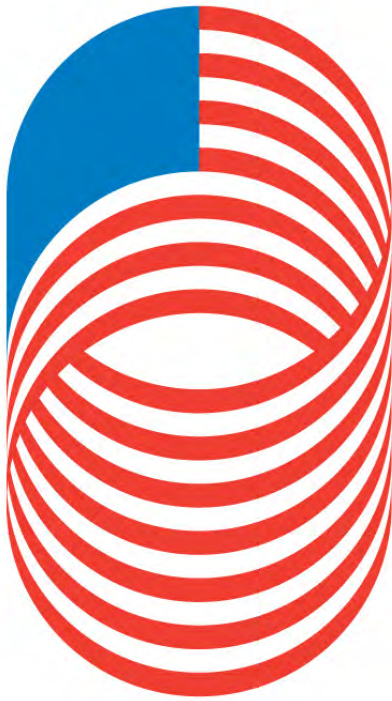


Fig. 5.32
Diseño de Lance Wyman para
el logotipo de la Expo de la
USIA en Moscú (1966).



Fig. 5.33
Beatrice Trueblood portando un vestido
de tendencia Op-Art
(1968).



Fig. 5.34
Traje para el Ballet Tríadico
de Oskar Schlemmer
(Bauhaus, 1922)

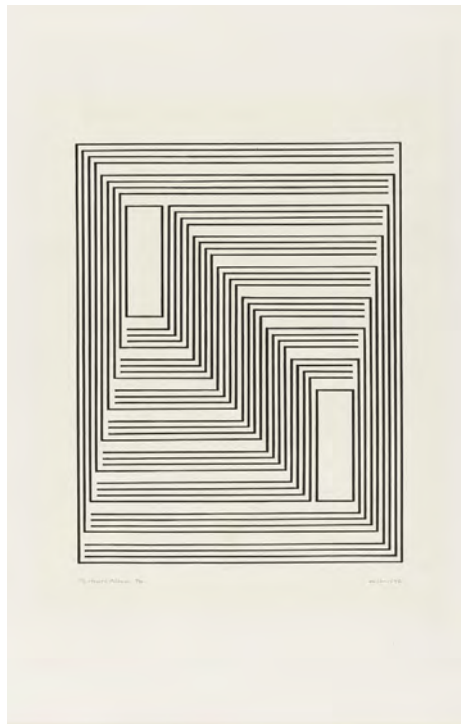


Fig. 5.35
Josef Albers, "To Monte Alban",
litografía de la serie
GraphicTectonic (1942).

cipios de la década de los años sesenta, por lo que no es difícil pensar que esa tendencia artística les haya influenciado de manera determinante a todos ellos.

El *op art* o arte óptico es una forma de arte abstracto de líneas concéntricas paralelas convergentes y divergentes que se basa en ilusiones ópticas, simulando movimiento o vibración, volumen, acercamiento, alejamiento o abultamiento a través del uso de espacios positivos y negativos, creando estas ilusiones visuales. Los diseños geométricos inicial y generalmente se manejaron en blanco y negro, aunque después se trabajaron en colores intensos e inclusive con efecto *moiré*.⁷¹ Este movimiento conocido también como *arte de la retina* se inició en la Bauhaus (Fig. 5.34), donde se acentuaba la importancia del diseño para crear efectos visuales, pero al cerrar sus puertas muchos de sus profesores emigraron a los Estados Unidos, entre los que para mi estudio destaca Josef Albers. El importante artista, diseñador y autor alemán se mudó a Carolina del Norte, donde impartió clases y escribió textos fundamentales para esta área, como su célebre y relevante libro *La interacción del color*.

Debo destacar que al gran investigador le llamaba mucho la atención nuestra cultura, pues hizo trece viajes a México, desde 1935 en adelante, recorriendo centros ceremoniales como Monte Albán, Teotihuacán, Uxmal, Mitla, Tenayuca y Chichen Itzá, entre otros. Como apasionado de la cultura de nuestro país, hizo estudios y fotografías de pirámides, piedras y otros efectos, pero la geometría de la arquitectura mesoamericana lo llevó a la construcción de obras de una serie de pinturas *Homenaje a la Plaza*, con marcada tendencia al *op art* y más específicamente a la abstracción minimalista de la estética mexicana (Fig. 5.35).

Muchos años antes del nacimiento oficial del *op art*, el francés Francis Picabia ya había previsto el estilo al plasmar líneas concéntricas contrastantes en su obra *Optophone I* (Fig. 5.36), para reflejar las sensaciones que le provocaba Manhattan y su constante ruido y movimiento, sobre la que escribió:

No pinto estas cosas que mi ojo ve. Pinto lo que mi cerebro, mi alma, ve. Camino desde Battery [Park] hasta Central Park. Me mezclo con sus trabajadores y sus damas elegantes de la Quinta Avenida. Mi cerebro tiene la impresión de cada movimiento; existe el apuro de conducir de los primeros, su prisa sin aliento para llegar al lugar de su trabajo en la mañana y su prisa igual para llegar a sus hogares por la noche.⁷²

Por su parte, Victor Vasarely experimentaba desde mediados de los años treinta con obras de tipo “Op-Art, como sus famosas *Zebras* de 1937” (Fig. 5.37), por lo cual se le considera como el “abuelo” del arte óptico. Algunos años más tarde, en la Escuela de Diseño de Ulm,

71 Espasa Calpe, ed., *Historia Universal de la Pintura*, vol. 5. 1301 -1306.

72 Art News, “Francis Picabia, Art-world jailer.”

de donde se derivarían prácticamente todos los planes de estudio de las nuevas carreras de Diseño y Comunicación Visual del mundo (Pratt y Yale de las primeras), también se experimentaba con las líneas paralelas que generan paradojas ópticas que inducen vibración y dinamismo como recurso visual, como puede atestiguararse en el par de ejercicios hechos por alumnos que mostramos como ejemplos en las figuras 5.39 a y b.

Para entender la gran influencia que tenía el *op art* en el ambiente de nuestros protagonistas, debemos mencionar a Bridget Riley, la pintora que fuera gran inspiración de Wyman, de acuerdo con las declaraciones del diseñador. La británica fue una figura muy destacada de este movimiento que creó obras maravillosas y elaboradas conformaciones abstractas con efectos ópticos muy llamativos en la década de 1960 (Fig. 5.38). Con una excelente reputación por su trabajo, Riley logró obras y exposiciones muy importantes, como la que tuvo lugar precisamente en Nueva York llamada *El ojo sensible* y que fuera tan influyente no únicamente en el mundo del arte, sino que inclusive fue retomado en publicidad, portadas de libros, gráficos, decoración y moda.

Pero si todo esto fuera poco, es muy notable que los pictogramas de la Olimpiada de Invierno celebrada en Grenoble, Francia, en enero de 1968 (Fig. 5.40) se resolvieron igualmente con el estilo de líneas paralelas que eran tendencia mundial por causas del *op art* y el arte cinético. El sistema gráfico fue desarrollado por Roger Excoffon, quien además de haber diseñado el emblema de los Juegos de Grenoble, así como los diplomas y muchas aplicaciones de la para-



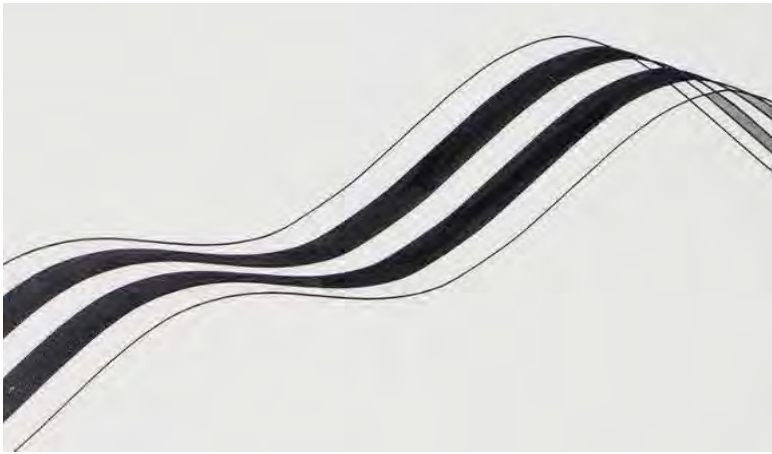
Fig. 5.36
Francis Picabia *Optophone I*, (c. 1921).



Fig. 5.37
Victor Vasarely, *Zebra* (1937).



Fig. 5.38 Bridget Riley,
Curva alada (1966).



Figs. 5.39 a y b

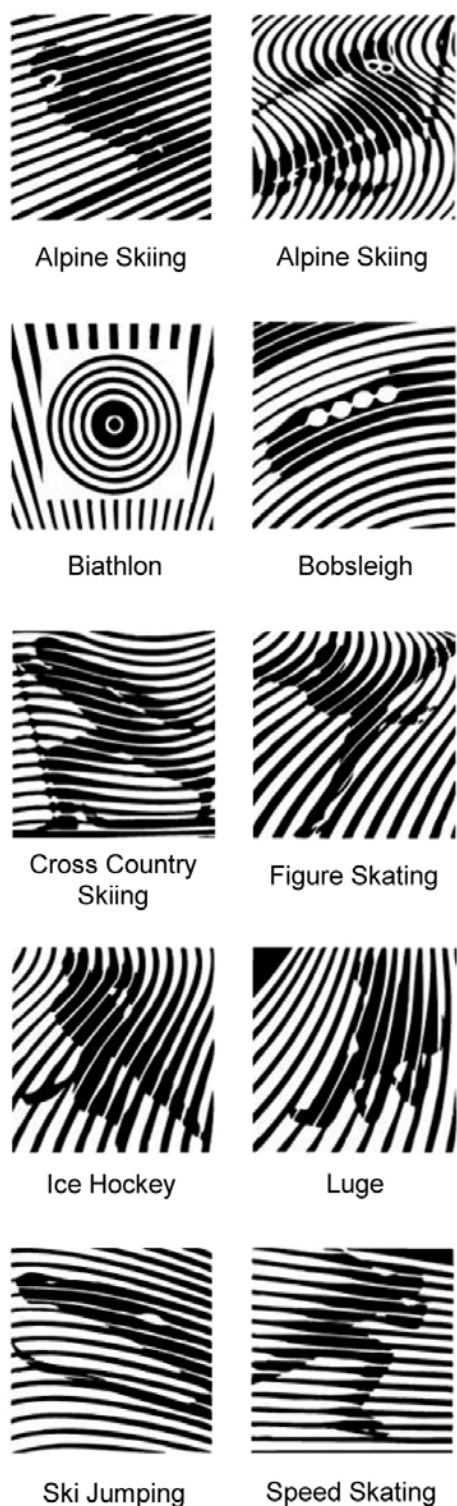
Ejercicios de alumnos de la Hochschule für Gestaltung Ulm (Escuela de Diseño de ULM).
Inicio de la década de los años 60. Spitz, René, *Concise History of the Ulm School of Design*.

fernalia conmemorativa, es conocido por sus trabajos de identidad gráfica para empresas e instituciones francesas en las que destaca Air France, pero sobre todo como diseñador de fuentes tipográficas, siendo las más conocidas *Mistral*, *Antique Olive* y *Calypso*.⁷³ No se requiere de mucho análisis para saber que sería muy ingenuo el pensar que estos pictogramas deportivos olímpicos no influyeron determinadamente en las soluciones gráficas planteadas por Lance Wyman para las correspondientes al verano de ese mismo año.

Como vemos, durante el primer lustro de los años 60 este movimiento ya había logrado un gran impacto en el mundo del arte y de la producción gráfica y por ello seguramente también lo había hecho en las personas involucradas en la nueva imagen de los Juegos de la XIX Olimpiada, pues todos coincidieron en Nueva York cuando prácticamente el *op art* estaba en todo su esplendor. Si bien los Juegos se llevaron a cabo en 1968, hay que recordar que este equipo de trabajo estaba preparando el material desde dos años antes, y es lógico pensar que con este estilo lograrían el objetivo de comunicar una imagen eficiente, actual, de gran impacto, que compitiera con las identidades gráficas internacionales de vanguardia, integrando las líneas paralelas y ondulantes para una mayor estética y continuidad en la conformación tipográfica del logotipo México 68.

Y de hecho lo lograron, aunque el mérito nunca se reconocería al equipo de trabajo como tal, sino únicamente a Lance Wyman, quien para algunos autores se convirtió en el máximo representante del estilo entonces en boga en el Diseño Gráfico, tal como puede constatarse con el siguiente dictamen:

⁷³ Jean-Philippe Bretin, *Roger Excoffon: L'homme de la griffe et du paraphe*, 55.



Figs. 5.40
 Pictogramas deportivos de los Juegos Olímpicos de invierno celebrados en Grenoble, Francia (enero 1968). Nótese la solución gráfica a partir de líneas paralelas de grosores cambiantes.

A mediados de los años sesenta, comenzó a surgir un estilo de arte y gráficos más abstracto conocido como Op-Art, primero en Europa y luego en los Estados Unidos. Abreviatura de Arte óptico, el estilo surgió del movimiento expresionista abstracto y se redujeron geoméricamente las formas para simular movimiento. El Op-Art tuvo una fuerte influencia tanto en el diseño gráfico como en el diseño de interiores. El logotipo de Lance Wyman para los Juegos Olímpicos de México de 1960 [sic por 1968] es el epítome de este estilo.⁷⁴

El desarrollo del logotipo *México 68*

La palabra tipografía viene del griego *típos* - marca o huella, y *gráfo* - escribir, lo cual nos lleva al mundo de las letras grabadas primero e impresas después, que dieron origen al arte de diseñar, elegir y manipular las letras, números y símbolos para la creación de trabajos gráficos. En la construcción tipográfica es muy importante saber qué se pretende comunicar siendo esta una de las características que determinan los rasgos representativos que cubrirán la finalidad de transmitir mensajes de forma eficiente. Al crear una fuente tipográfica hay que considerarla como letras o texto y también como va a funcionar una comunicación a través de la imagen representándose de manera gráfica y visual, contextualizando todos los escenarios en los que se va a presentar para saber cómo va a llegar ese mensaje al público receptor.⁷⁵

74 Jonathan Raimés y Lakshmi Bhaskaran, *Retro Graphics: A Visual Sourcebook to 100 Years of Graphic Design*, 136.

75 José Luis Martín Montesinos y Montse Mas Hurtuna, *Manual de tipografía, del plomo a la era digital*.

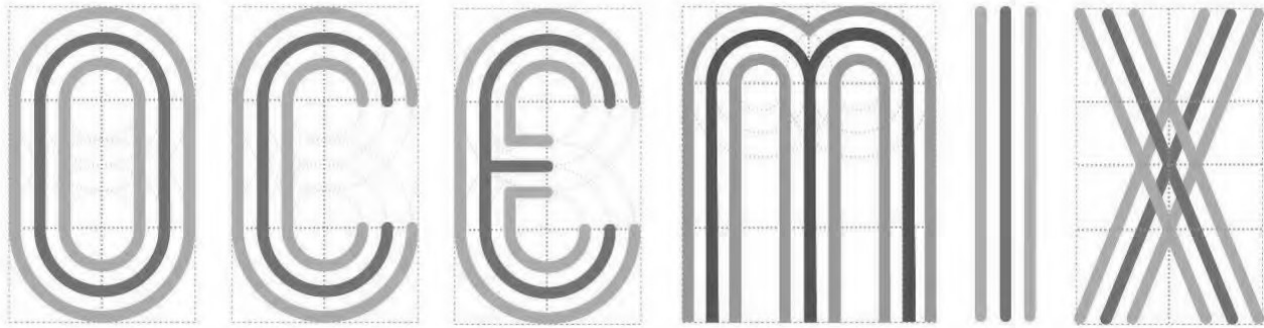


Fig. 5.41 a (Arriba)
Desarrollo de las letras
de la palabra México
a partir de la "O" como
módulo básico.

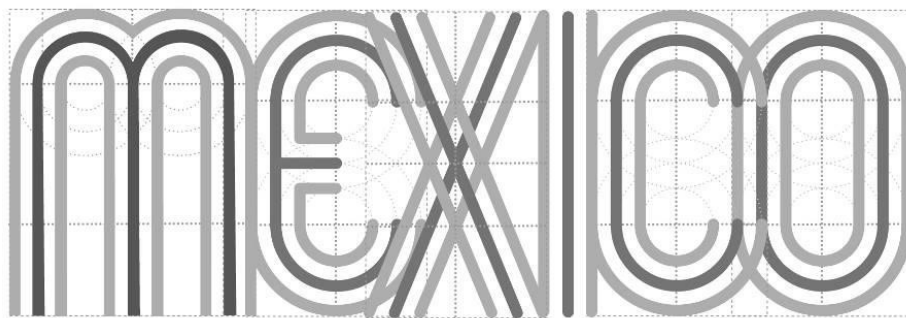


Fig. 5.41 b (Izquierda)
Superposición de
las líneas exteriores
de cada letra.

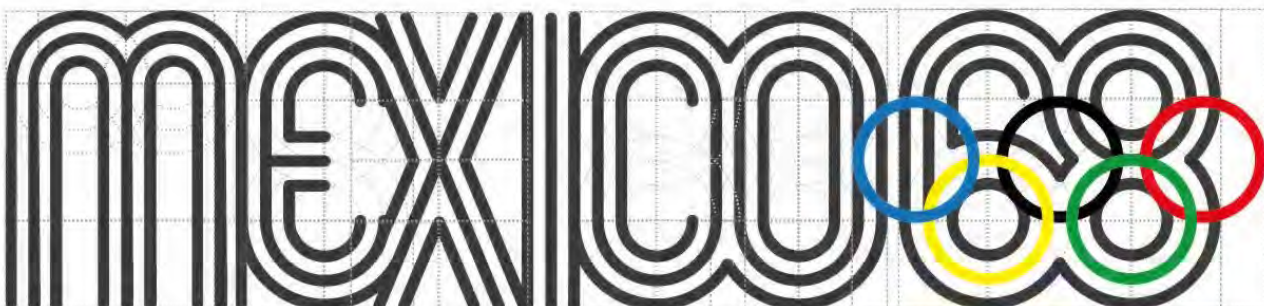


Fig. 5.42
Desarrollo geométrico del logotipo para los XIX Juegos Olímpicos de México 68

La historia de la tipografía cataloga los tipos de letra por su carácter, función, forma o estilo y también por el momento o la época en que fueron creadas las familias tipográficas. Las Palo-seco o *Sans-serif* son letras sin remates creadas en el siglo XIX y consideradas muy adecuadas para textos cortos, pues hay una tendencia de corte entre letras porque visualmente no tienen un remate de continuidad con la siguiente. Generalmente se utilizan en anuncios, titulares y otras aplicaciones de textos breves. Supongo que estas razones se tomaron en cuenta para la construcción del alfabeto olímpico de 1968. Además, en cuanto a la alineación del texto en la caja tipográfica están en block (las líneas que van de lado a lado en una columna)

para su mejor composición y lectura. El tracking o espaciado que debería existir entre cada par de palabras se conformó de manera irregular para poder coordinar el texto en relación con el ancho y el alto del cuerpo de la letra para hacerlo armónico y darle continuidad e ilación.

El diseño de las letras para formar la palabra MEXICO (sic por MÉXICO) para finalmente lograr el célebre logotipo con el que finalmente se identificó a los Juegos de nuestro país en menoscabo del auténticamente oficial, se hizo, como se adelantaba en la Fig. 5.28, a partir del módulo resultante de colocar verticalmente dos círculos tangentes y sus respectivas reiteraciones externa e interna. En la Fig. 5.41 a, he graficado el procedimiento que, de acuerdo con José Luis Ortiz, se llevó a cabo y en el que se requieren conocimientos más que elementales sobre geometría y composición gráfica.

El camino empieza por obtener la letra O a partir del módulo básico mencionado y de ahí he derivado la letra C y luego la E, en tanto comparten la misma estructura. En caso de la M es diferente, ya que para su desarrollo se requiere de otra relación de proporción, pues en tanto el módulo primigenio tiene una proporción de 1:1.61, aquí se requiere una de 3:4 para contener el doble desarrollo de los hombros semicirculares. El caso de la I es sumamente sencillo, mientras que en la X únicamente tiene que cuidarse las inclinaciones de las líneas dentro del mismo marco que delimita la proporción del patrón arquetípico. Posteriormente las letras que conforman la palabra MEXICO se fueron empalmando (Fig. 5.41 b), sobreponiendo sus radiaciones externas con la finalidad de lograr una conjugación de líneas muy singular que reverbera visualmente y por lo cual es fácil relacionarla con las piezas de Arte Óptico tan en boga en esa época, como ya hemos visto.

De este modo, los seis caracteres que fueron desarrollados a partir del imagotipo con el año y los aros (Fig. 5.42), bajo un esquema con una construcción de base geométrica con tres líneas radiantes a su alrededor tuvo aceptación inmediata, comenzó a circular a mediados de diciembre de 1966 y para enero la gente empezaba a reconocerlo, sin saber que el nuevo logotipo creado para los Juegos Olímpicos de México 1968, se convertiría, tal como lo dice Philip B. Meggs en su tan influyente *Historia del Diseño*, en “uno de los más exitosos en la evolución de la identificación visual”⁷⁶.

76 Philip B. Meggs y Alston W. Purvis, *Meggs' History of Graphic Design*, 302. Por su parte, Giovanni Troconi opina que: “El logotipo de México 68 —al que sólo podemos reprocharle la omisión del acento— es visualmente poderoso y memorable por el flujo armónico de oposiciones, por la nitidez y el acierto de emplear el blanco y negro, pero, ante todo, por la síntesis que logró: ser mexicano dentro de la tradición contemporánea”, en su *Historia del Diseño Gráfico en México (1910-2010)*, 213.

El desarrollo del alfabeto *México 68*

Luego de haber desarrollado los seis caracteres para el logotipo, se tomó la decisión de llevar a cabo todo el alfabeto aplicando el mismo principio creativo, cumpliendo con la finalidad de ser inmediatamente reconocible y con una imagen visual armoniosa e impactante. Fue José Luis Ortiz quien sería el encargado de realizar el trazado de las letras del alfabeto y de su posterior integración en palabras que, sin lugar a dudas, se identificaban con el evento olímpico. En la entrevista que me concedió en la ciudad de Nueva York, donde reside y trabaja, me comentó sobre su participación directa, en tanto era el ayudante asignado por el COO para asistir de primera mano a Lance Wyman. En relación con el desarrollo del alfabeto, explicó:

Se debieron hacer cortes en los hombros de las letras para su conformación ya que si no se lograban de esta manera, la tipografía hubiera quedado discordante en su composición, así como también se hizo la coordinación o conformación de los círculos de manera vertical, encimándolos incluso para una mejor estructuración en los números en donde los primeros en presentar este problema fueron el “6” y el “8” respectivamente. En cuanto al ancho o grueso de la letra que es el espacio que ocupa horizontalmente cada una, se tuvo que variar de manera no uniforme para darle más congruencia y armonía proporcionándole fluidez y equilibrio.⁷⁷

Estas letras creadas para el Programa de Identidad de los Juegos de la XIX Olimpiada, pueden clasificarse como parte de la familia decorativa o de fantasía, pues tiene un uso totalmente expresivo con variaciones en su ancho (medida “M”) y para hacerlas funcionar de mejor manera, tanto en su composición como en sus términos ópticos, nos cuenta el diseñador mexicano que se elevaron los hombros de los caracteres curvos para quitar la monotonía en sus ascendentes y lograr así un mejor ritmo visual y armonía. Además, y al igual que lo hizo en la entrevista que me concedió, en un artículo que escribió para la FAD, Ortiz nos relata que:

Wyman me encomendó el desarrollo de todo el alfabeto al estilo del México 68, así como el de los titulares de las instalaciones, yo tenía la edad de 21 años. Enseguida se continuó con el juego visual, con transiciones direccionales de líneas paralelas a las formas, objetos, letras, números, palabras y locaciones, sugiriendo movimientos interrumpidos o desplazamiento a su alrededor.⁷⁸

77 Entrevista de Erika Villa Mansur con José Luis Ortiz Téllez, diciembre 5, 2018.

78 Ortiz Téllez, José Luis, “Acerca de la creación del sistema de diseño de los XIX Juegos Olímpicos de México 1968, Parte I.”



Fig. 5.43 a
Alfabeto diseñado por
Lance Wyman y trazado
por José Luis Ortiz.

JUEGOS DE LA XIX OLIMPIADA
OCTUBRE 12-27

GUADALAJARA 86
GUANAJUATO 86
XALAPA 86
MONTERREY 86

PROGRAMA
CULTURAL
DE LA XIX
OLIMPIADA

Figs. 5.43 b, c y d
Composiciones tipográficas con el alfabeto México 86 para algunas sedes de eventos del programa
artístico y cultural de los Juegos de la XIX Olimpiada.

La configuración de las letras dio pie al alfabeto (Fig. 5.43 a, b, c y d) que se convertiría en el elemento que agrupa todo el material ya creado hasta entonces y también el que se estaba construyendo, pues si observamos con cuidado el universo de materiales publicados con motivo de la Olimpiada en México, podemos apreciar cómo la tipografía es lo que en realidad unifica el conjunto, ya que muchos materiales se utilizaron como estaban y se echó mano de lo que había; como resultado, hay estilos de todo tipo y componentes muy disímolos, pero lo que da unidad a todo es esta tipografía radial creada para el evento y lo que lo vuelve un sistema (Figs. 5.44).

Lo que es un hecho de gran relevancia para mi investigación es que, con la creación de este alfabeto, se consiguió finalmente el elemento clave que lograría unificar en términos de identidad los diferentes estilos que se estaban manejando por varios departamentos donde, según deduzco, no se cuidaba la coordinación estética ni se tenía una versión unificada sobre cómo debía llevarse a cabo la comunicación visual con el público.

Es muy importante resaltar que el alfabeto llegó a promover un orden sistémico, sobre todo en lo referente a los múltiples tipos de formatos y necesidades que se requerían en conjunto para la aplicación de la imagen Olímpica mexicana en una gran cantidad de aplicaciones de todo tipo, las cuales rebasarían el espacio pertinente para acompañar mi estudio; sin embargo, el alcance del alfabeto trascendió los Juegos y se convirtió en una verdadera marca por sí sola, como bien lo explica la reseñista del trabajo de Wyman para México 68:

Luego convirtió el logotipo llamativo y fascinante que creó en una tipografía que luego se usó en toda la ciudad para aumentar activamente la emoción y promover los juegos. Al crear este tipo de letra de trazos múltiples, Wyman creó una marca, nadie más podría usar este tipo de letra sin parecer que estaba destinado a estar vinculado a los Juegos Olímpicos.⁷⁹

En entrevista, José Luis Ortiz me comentó cómo había sido su inclusión en el equipo de trabajo, colaborando mano a mano con Lance Wyman dentro del Departamento de Publicaciones dirigido por Beatrice Trueblood, Eduardo Terrazas y Pedro Ramírez Vázquez. Opina que, usualmente, el Diseño trata de proponer gráfica y visualmente las ideas que nos plantea un cliente refiriéndose a las necesidades de la propuesta, y esta no era la excepción, pues se requería un proyecto de características específicas para un público mundial dando una imagen específica de modernidad y vanguardia, a la vez que mantuviera las tradiciones. Al respecto, abunda mencionando las críticas contra Lance Wyman, de quien se dice que como extranjero no era capaz de brindar las propuestas gráficas pertinentes porque no conocía nuestras tradiciones, pero lo defiende asegurando que, por una par-

79 Chloe Wooldrage, "Mexico Olympics 1968", en el sitio *Medium*.

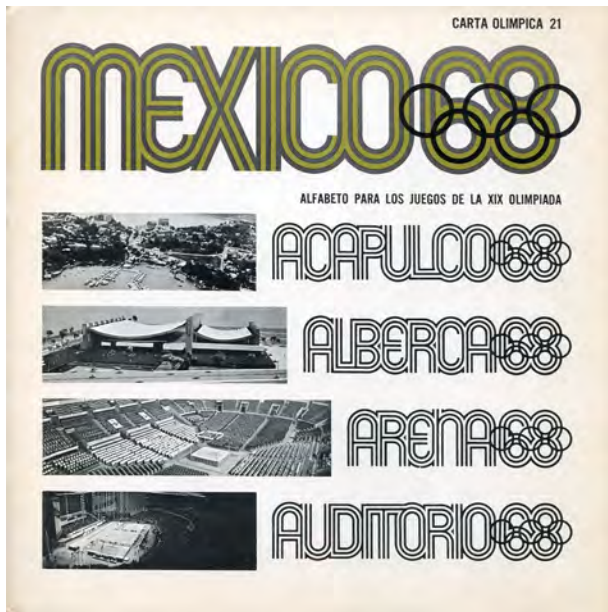
te, llegó dispuesto a conocer lo que había en México y, por otra, venía de Nueva York, que en esa época tenía en boga el *op art*.

Además, hasta ese momento a los mexicanos no se les había ocurrido ninguna idea parecida, ya que el equipo de trabajo anterior había estado produciendo elementos gráficos apegados únicamente a ejemplos del arte popular y, antes de eso, se habían trabajado piezas de la cultura prehispánica sin acercarse siquiera a lo que propuso Wyman, como consta no solamente en la búsqueda previa de la identidad gráfica de México 68, sino a la misma trayectoria que marcaba cada uno de los personajes involucrados y de los proyectos de índole internacional presentados hasta entonces, incluyendo el Pabellón de México en Nueva York. A partir de estas líneas, me interesa sugerir que nuevamente suena un poco alejado de la realidad el hecho de que de ese equipo saliera la propuesta inicial de las líneas radiales. A veces, cuando se está inmerso en las mismas ideas, se contamina un poco la perspectiva, girando alrededor de ellas sin poder ver más allá, por lo que en ocasiones no es malo mirar desde la distancia e, inclusive, puede ser de gran ayuda acudir a una visión externa; como me platicó Ortiz Téllez, “Esos [diseñadores] americanos vieron muchas cosas que probablemente nosotros no veíamos pero ya sabíamos, y como ya lo sabíamos no quisimos resaltarlos, no quisimos ponerlos en primer orden y ellos sí lo hicieron.”⁸⁰

80 Entrevista de Erika Villa Mansur con José Luis Ortiz Téllez, diciembre 5, 2018.



José Luis Ortiz Téllez



Figs. 5.44 a y b

Portada y contraportada de la *Carta Olímpica 21* que da cuenta del desarrollo del alfabeto para México 68 en lo relativo a la identificación de las instalaciones para las competencias deportivas.

Agregó José Luis que nadie más les dijo cómo hacer el Diseño, y fue la necesidad lo que estableció los parámetros para la producción dentro del concepto de Comunicación Visual entendida como un sistema. Los lineamientos finales llegaron del área de diseño que encabezaba Wyman, quien estableció criterios para su manipulación, composición visual, tratamiento de los elementos gráficos y variantes, desarrollando la mejor opción conforme a los requerimientos del mensaje: “Primero te pedían que hicieras un trabajo y quien te lo había pedido lo hacía sabiendo lo que se requería, pero no sabía cómo expresarlo; entonces había que escucharlo y así unos diseños salían en automático, cubriendo conceptos para cada necesidad.”⁸¹

Ortiz me demostró, con sus instrumentos de la época, cómo se hacía el efecto tri-lineal de la tipografía manteniendo constantes sus separaciones, de donde surge la composición tipográfica con aspecto *op art*. En cuanto a la supuesta influencia del arte huichol en el desarrollo de la tipografía, me aseguró que no hubo tal, pero que sí se basaron en las llamadas ‘paralelas mexicanas’ que arquitectos, diseñadores industriales y algunos gráficos conocen muy bien, aplicadas a una variante geométrica.

Esas paralelas mexicanas que aparecen en nuestra cultura prehispánica y que de alguna manera olvidamos porque o copias tal como es, o haces una barbaridad.

81 Entrevista de Erika Villa Mansur con José Luis Ortiz Téllez, diciembre 5, 2018.

Esas son las paralelas que aplicamos a partir de una variante geométrica basada en [la serie de] Fibonacci, que puede ser una radiación constante paralela con las mismas dimensiones con el mismo tamaño que te lo dan ya los programas digitales y esas paralelas tú las puedes hacer, puedes construir, tú puedes decorar, puedes dibujar, puedes pintar. Entonces hay muchas direcciones, cada una puedes cambiarla de color y te provoca una ilusión, pero en los sesenta estaba además el *pop art*, estaba el arte cinético que también influyeron, pues Lance venía de Nueva York.⁸²

Considero que algo importante debía estar pasando en esa época en Nueva York, ya que estaban las corrientes más vanguardistas, los más reconocidos artistas exponiendo, los eventos más exitosos, en fin, era el centro de la modernidad. De hecho, Nueva York, donde realicé la entrevista con José Luis Ortiz, sigue teniendo su gran encanto en cuanto a galerías de arte, museos, moda, comida y vanguardia en general, y seguramente en ese momento mucho más. Para aquel entonces no sólo habían estado el arquitecto Ramírez Vázquez de visita en varias ocasiones, también Eduardo Terrazas había vivido por un tiempo ahí, Beatrice Trueblood había crecido allá y Lance Wyman incluso había nacido en un lugar muy cercano. Además, fueron muchos otros artistas y diseñado-

82 Entrevista de Erika Villa Mansur con José Luis Ortiz Téllez, diciembre 5, 2018.



Figs. 5.44 c y d

Interiores de la *Carta Olímpica 21* que da cuenta del desarrollo del alfabeto para México 68 en lo relativo a la identificación de las instalaciones para las competencias deportivas.

res radicados en Nueva York que posteriormente fueron invitados a colaborar en el Programa de Identidad Olímpica, trayendo las últimas tendencias internacionales en todos los ámbitos, incluyendo el *op art*, motivo que al ser conjuntado con los sellos prehispánicos se amalgamó de manera muy orgánica.

Ortiz agregó que como diseñador hay que contar con las herramientas adecuadas y ser el puente entre un requerimiento y una salida de comunicación, entendiendo las necesidades y basándose en la funcionalidad, la practicidad y la asociación de los medios visuales. Había que desarrollar una tipografía para México 68 como solución de identificación visual para todos los mensajes que de primera instancia evocaran al evento, aunque al final resultaran poco leíbles y legibles, pero que funcionaran como identificador, prácticamente como marca. Le pregunté de manera directa a José Luis quién había sido realmente el autor del diseño tipográfico, de dónde surgió la idea o quién fue la mente creativa y me explicó: “La idea de esta tipografía fue de Lance. Él tuvo el acierto de unir las letras planteando esas coyunturas que en las copias nosotros retocábamos en papel, pero las originales eran de Lance. En particular a mí me preguntó: ‘¿Puedes hacer todo el alfabeto a partir del logotipo de México 68?’ ‘Sí’, le dije. ‘Cómo no. ¡Qué me duran!’”.⁸³

La prueba que considero irrefutable sobre la elaboración de la tipografía Olímpica es el gran conocimiento que tiene José Luis Ortiz de sus detalles, pues me explicó que a pesar de ver que el espacio tipográfico de las líneas varía de los círculos del número 68 a los aros que van dentro, estos deben ser un poco más pequeños porque si no se encimarían y no habría una buena visualización si se dejaran del mismo tamaño. También me señaló cómo varían los hombros de las letras, como por ejemplo en la “M”, ya que si se dejaran a la misma altura se verían más cortas que las demás, provocando ruido visual.

La separación y el grueso de las líneas en la tipografía fueron logradas con estas herramientas prácticamente fabricadas por ellos mismos con separaciones que sólo se obtenían de esos instrumentos manuales adaptados pues era una época sin computadoras, todo hecho a mano y con sistemas de fotocopiado muy sofisticados en ese momento, pero obsoletos hoy. Con todo, los diseñadores participantes en el Programa de Identidad Olímpica obtuvieron un maravilloso resultado gráfico reconocido nacional e internacionalmente que ha quedado en la memoria visual y en el imaginario de todos los que hemos visto esta tipografía, que se volvió el referente visual unificador para el evento de los Juegos de México 68.

83 Entrevista de Erika Villa Mansur con José Luis Ortiz Téllez, diciembre 5, 2018.

El Póster México 68

La palabra 'póster' viene del latín *postis* (poste) y *-er* (agente) y hace referencia a cierto tipo de soportes de información impresos que se usan para anunciar espectáculos, eventos culturales, ferias, exposiciones y encuentros deportivos entre otros, ubicándolos en paredes, en los lugares en donde se llevará a cabo el evento o en espacios habilitados para su visualización y difusión. También conocidos como carteles, están provistos con algún mensaje visual construido por medio de recursos gráficos como textos e imágenes que generalmente anuncian algún producto o servicio, por lo que normalmente incluyen; el logotipo y los colores corporativos de la empresa o institución que difunde la información a través de este medio.

El cartel como recurso de la publicidad, la promoción o la propaganda, está constituido generalmente por una imagen de alto impacto y un texto breve que persuade al observador, basándose en esta fórmula tan empleada para los *mass-media*. Esta estructura visual surgida en la segunda mitad del siglo XIX y vigente hasta nuestros días, informan sobre el evento y forman a la sociedad creando preferencias en el imaginario colectivo sobre sus acciones, sus gustos y sus actividades modificando las conductas.

Los carteles se clasifican por la intención que manejan, hay carteles políticos, comerciales y sociales que forman e informan a la gente sobre actividades o eventos para un bien común. Los carteles culturales que comunican sobre eventos culturales, deportivos o equivalentes nutren el espíritu de un grupo de personas interesadas en ese rubro. Normalmente forman parte de algún tipo de campaña, ya sea promocional, publicitaria o de propaganda y cuando son de gran tamaño se les llama valla publicitaria o cartel espectacular.

Como medio de expresión los posters han servido para transmitir mensajes de todo tipo, de hecho hay ejemplares antiguos de gran fama y renombre por haberse realizado en algún momento importante, por lo que son muy bien valuados, alcanzando altas cotizaciones en un mercado coleccionista, tal como es el caso que ahora me ocupa, así como los posters realizados desde finales del siglo XIX y principios del XX para promover los aspectos culturales y deportivos de los Juegos Olímpicos de la era moderna.

Aunque no es el objetivo de este trabajo realizar un estudio de los diferentes carteles que se habían realizado antes de México 68⁸⁴, sí son de mi interés como antecedentes y de entra-

84 Al respecto, véase: The Olympic Studies Centre, *Olympic Summer Games posters from Athens 1896 to Rio 2016*, (Lausanne: International Olympic Committee, 2017).

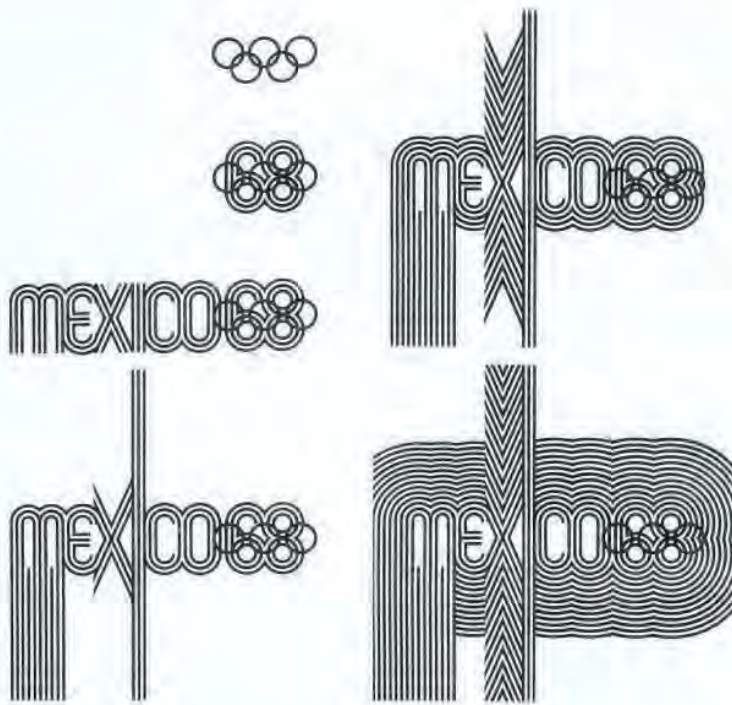


Fig. 5.44
Desarrollo esquemático desde el isotipo hasta el principio generador del cartel *México 68*.

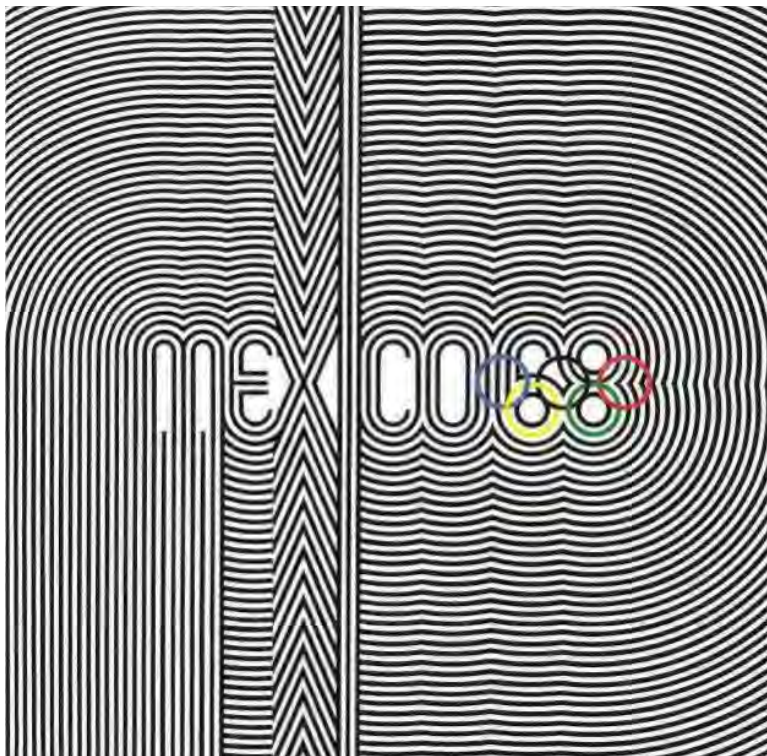


Fig. 5.45
Cartel *México 86*. Medida 82.5 X 82.5 cm.
De este cartel se produjeron 150,000 copias.

da, di cuenta de ellos de manera detallada en el capítulo uno con el afán de destacar esos maravillosos legados en el que al paso del tiempo se han tornado en íconos culturales, formando una parte muy significativa de su identidad a través de sus temas visuales y el tratamiento de sus imágenes, proyectando estilos, técnicas y características gráficas extraordinarias, de tal manera que actualmente el propio Comité Olímpico Internacional reconoce que:

Para los artistas, crear un póster olímpico brinda la oportunidad de dar a conocer su trabajo al mundo. Son libres de elegir su tema y estilo. Sin embargo, cada cartel debe transmitir una interpretación personal del “momento olímpico”. Esta obra de arte original es un reflejo de la filosofía y los valores del Olimpismo (excelencia, respeto y amistad), y no se limita a una simple representación del deporte, el símbolo olímpico o el emblema. Más bien refleja la universalidad de los Juegos.⁸⁵

85 COI, “Olympic art posters”, en el sitio del *Comité Olímpico Internacional*.

Mientras que anteriormente los carteles olímpicos eran comisionados a grafistas o artistas plásticos, fue a partir de los Juegos Olímpicos de Tokio que se invitó a reconocidos diseñadores y fotógrafos profesionales para hacer el desarrollo de la identidad gráfica y los carteles para este tan importante evento y, como ya vimos, el cartel oficial japonés sirvió de inspiración para el primer (y oficial) emblema de los Juegos de México, pero al decidirse abandonar esa imagen y buscar algo más moderno y cosmopolita a partir del Programa de Identidad Olímpica, se decidió también realizar un nuevo cartel (Fig. 5.45), para lo que de manera oficial se denomina como Juegos de la XIX Olimpiada, que estaría basado en el desarrollo del logotipo diseñado por Lance Wyman.

Como hemos visto y he puesto en duda, en prácticamente la totalidad de las fuentes documentales que consulté se establece que los aros olímpicos proporcionaron la estructura geométrica para el imagotipo no oficial para los Juegos Olímpicos de México 68 (el numeral 68 con los aros sobrepuestos), pero además, que su conceptualización estuvo influenciada fuertemente por el arte huichol; sin embargo, he concluido a través de mi investigación que tal influencia no aplicó ni siquiera en el logotipo (el isotipo con tipografía) y que, en todo caso, pudo haber tenido alguna incidencia en el cartel, tal como se declara explícitamente en el Tomo 2 de la *Memoria Oficial* de los XIX Juegos Olímpicos, que a la letra menciona: “El logotipo MEXICO 68 tuvo como origen geométrico los 5 anillos olímpicos, con el cual se conoció y difundió esta Olimpiada por todo el mundo. El arte de los indios huicholes de México inspiró a su vez el diseño del cartel MEXICO 68.”⁸⁶

Como vemos, si se atendiera a la información oficial en lugar de a la leyenda no habría espacio para las especulaciones y para ahondar en eso, en la misma fuente mencionada, así como en otras publicaciones del Comité Olímpico Organizador, se difundió en su momento el desarrollo esquemático (Fig. 5.44) de la transición del imagotipo a las letras con las que finalmente se conformaría el logotipo y de allí a las expansiones lineales con las que se lograría un conjunto extendido que configuraría el cartel conmemorativo de los Juegos de la XIX Olimpiada México 1968.

El desarrollo está basado en la expansión de las líneas constitutivas del alfabeto creado, con lo que se logró un efecto visual que alude a la difusión continua de ondas y es por ello que tal vez este aspecto de la propagación progresiva de las líneas se inspiró de alguna manera en una relación con lo huichol, aunque no deja de parecerme que también se estaría reforzando el estilo plástico del *op art*, manteniéndose correspondencia con la última tendencia artística que se irradiaba en esos tiempos desde Nueva York:

86 Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada, *México 68 (Informe)*, Beatrice Trueblood (ed.), México: 1969, vol. 1, p. 277.



Figs. 5.46 a, b y c

“Murales” (1963) de Mathias Goeritz en la sala Cora-Huichol del Museo de Antropología.

En el MNA [Museo Nacional de Arte], Wyman también vio el arte visual abstracto y huichol fusionado por primera vez en el mural de Mathias Goeritz para las galerías etnográficas huichol.⁸⁷

Lance Wyman y Peter Murdoch, quienes idearon el diseño ganador para el logotipo oficial de los juegos, visitaron el museo [de Antropología] en busca de inspiración, y finalmente se inspiraron en los “murales” de ixtle de Mathias Goeritz en la galería Huichol.⁸⁸

Pero a la discusión habría que agregar que algunos estudiosos que han abordado el tema especulan que la inspiración promovida por la expansión lineal ni siquiera tuvo el referente huichol de manera directa, sino que Wyman y Murdock la obtuvieron a través del “mural” que Mathias Goeritz había realizado para la sala Cora Huichol (Figs. 5.46) en el segundo piso del Museo Nacional de Antropología, como puede verse en este par de casos.

Independientemente de las conjeturas en relación con la autoría, lo más seguro es que para el desarrollo del cartel se haya contado con la colaboración creativa de varias personas dentro y fuera del Comité Olímpico Organizador de los Juegos y la única certeza es que el poster de México 68 está registrado ante Derechos de Autor a nombre de Pedro Ramírez Vázquez, Eduardo Terrazas y Lance Wyman. Por mi parte, considero que la creación del diseño de este cartel fue definitivamente una aportación de Lance Wyman, ya que así lo hacen parecer los testimonios que obtuve en entrevistas y archivos, así como las evidencias documentales,

87 Luis Castañeda, “Divisive Graphics”, en *Spectacular Mexico: Design, Propaganda, and the 1968 Olympics*.

88 Mary K. Coffey, *How a Revolutionary Art Became Official Culture: Murals, Museums, and the Mexican State*, 167.

entre las que se destacan revistas de renombre anteriores a la inauguración de los Juegos Olímpicos de 1968, entre las que se encuentra la afamada *LIFE México*, que ya daba crédito a Wyman sobre la autoría de estos gráficos sin que se hubieran presentado reclamaciones de ningún tipo, como empezó a suceder 40 años después.

El cartel de México 68 es muy creativo y pregnante, así como bastante vanguardista para la época, ya que como he mencionado, en su diseño se utilizaron los elementos estilísticos en boga en aquel momento, cuando el *op art* estaba en su máximo esplendor y fue muy bien aceptado en el país, a pesar de que para esa época predominaba una cultura tradicionalista y conservadora. Con muy poco texto, es lo suficientemente descriptivo, sólo el necesario para difundir la imagen de la nueva identidad olímpica y dar a conocer los tres elementos involucrados: el evento, el lugar y la fecha, a través del uso de líneas radiantes en blanco y negro impactando por la ilusión óptica y el efecto visual marcado desde su tipografía hasta el final del espacio impreso, causando además un gran impacto visual, con fuerza, consistente, vibrante y elegante. Este poster no tiene semejanza con ningún otro creado para los Juegos Olímpicos en la trayectoria de este evento, debido a su originalidad, creatividad y a que es totalmente distintivo. Una verdadera pieza de colección que ya es parte de la historia del Diseño Gráfico mundial.

Los pictogramas deportivos

Los pictogramas son gráficos que comunican su significado a través de su parecido con un objeto físico (su *icono*). Se usan de manera generalizada en sistemas visuales y de escritura. Los primeros símbolos escritos se basaron en imágenes parecidas a lo que significan, utilizando también ideogramas (que constituyen *ideas*) y que posteriormente fueron representando conceptos. En culturas contemporáneas, estos lenguajes formales se usan como un medio importante de comunicación escrita o visual; por ser símbolos simples y característicos, tienen infinidad de usos, por ejemplo, en temas de ocio, entretenimiento, turismo, geografía y deportes.

Los pictogramas sirven como signos ilustrativos, representativos, de instrucciones o de diagramas, con propiedades gráficas y estilo realista elaborados de forma abstracta, comúnmente se usan para indicar, señalar aeropuertos, estaciones de tren, museos y muchas otras instalaciones de uso social y común para gente de cualquier cultura, debido a que tienen una manera gráfica concisa de comunicar conceptos elementales capaces de traspasar los idiomas, de informar a hablantes de varias lenguas y culturas con eficacia.

Los pictogramas se emplean con fines básicos de interacción de las personas con el entorno, señales de tránsito o lenguajes formales matemáticos o estadísticos. Por esto, se utilizan de manera estándar y global; incluso la norma internacional para definir a un conjunto de patrón pictográfico es la *ISO 7001 con símbolos de información pública*. Dan información de manera eficiente, como los iconos mostrados en computadoras y teléfonos, que se han convertido en un lenguaje universal, para navegar más fácilmente, identificar las funciones o incluso como un nuevo mecanismo de comunicación.

El desarrollo del lenguaje pictográfico nació con el trabajo del artista Gerd Arntz⁸⁹ y Otto Neurath, científico social y fundador del Museo de Sociedad y Economía en Viena, Austria. Neurath desarrolló un método para comunicar información compleja sobre sociedad, economía y política en imágenes simples, llamado “método de Viena de estadísticas visuales” y necesitaba un diseñador que pudiera hacer signos básicos (pictogramas) que resumieran de manera visual y práctica sus datos.⁹⁰ De este modo, en 1928 Neurath invitó a artistas jóvenes a trabajar en Viena sobre su proyecto ISOTYPE (International System of Typographic Picture Education).⁹¹ Arntz destacó debido a su estilo gráfico e ideas socialistas, así que diseñó aproximadamente cuatro mil picto-

89 Ed Annink y Max Bruinsmaal, *Gerd Arntz: diseñador gráfico*, 27.

90 Otto Neurath, *De los jeroglíficos al isotipo: una autobiografía visual*, 38.

91 Christopher Burke, Eric Kindel y Sue Walker, eds., *Isotipo: diseño y contextos, 1925-1971*, 17.

palabras clave), además de que los símbolos no cambiaban de tamaño, sólo variaban en cantidad (Fig. 5.47). Finalmente, Gerd Arntz elaboró el diccionario visual ISOTYPE con más de 4000 pictogramas, haciendo entendibles las ideas a través de imágenes (sin importar la lengua), siendo estas visualmente agradables, legibles, reconocibles y de uso común.⁹³

El lenguaje pictográfico también se ha utilizado de manera consistente desde 1964 en los Juegos Olímpicos de Tokyo (Fig. 5.48), siendo un aspecto muy relevante del conjunto de elementos visuales que constituye la identidad de los eventos en relación a su sede, sus instalaciones, rutas de acceso, etc. Sin embargo, la costumbre de realizar referencias gráficas para las competencias deportivas olímpicas comenzó mucho antes, pues a pesar de no contar con la categoría de auténticos símbolos que tienen hoy, los organizadores de los Juegos a partir de los Juegos de Estocolmo en 1912, han presentado ilustraciones gráficas que describían sintéticamente competencias deportivas y artísticas con viñetas que acompañaban las publicaciones oficiales, principalmente las memorias o informes finales. En el entendido de que no son verdaderos pictogramas hasta la edición olímpica de Tokio 64, he disertado sobre estos elementos gráficos y colocado reproducciones de las viñetas utilizadas por los Comités Organizadores en el Capítulo 1 de este trabajo.

De todas las referencias pictográficas Olímpicas, son dos las que realmente me interesan para esta investigación: la de Berlín 1936 y la de Tokio 1964. Esta última no únicamente por ser la primera vez que se crean como parte de un auténtico programa de identificación Olímpica, sino porque constituyen el antecedente directo de la versión mexicana. De acuerdo con el historiador Markus Osterwalder, esa estrategia programática permitió manejar las síntesis gráficas de manera eficiente para transmitir mensajes, logrando que funcionaran para todas las personas de todas las lenguas, diferentes ideologías y costumbres. El secretario general de la Sociedad Internacional de Historiadores Olímpicos agrega que los japoneses:

Inventaron un nuevo lenguaje muy simple y una forma totalmente nueva de diseño gráfico. Utilizaron la fotografía deportiva por primera vez, y la unidad tipográfica como elemento gráfico. Eso nunca había ocurrido antes. Tokio 1964 tuvo diseñadores brillantes, que sabían lo que querían hacer e hicieron un trabajo fantástico. Fue Tokio 1964, por ejemplo, quien inventó el pictograma para los baños de hombres y mujeres.⁹⁴

En efecto, en Tokio 1964 el desarrollo de pictogramas liderado por el diseñador Katsumi Masaru se llevó al siguiente nivel, al elaborar un sistema aplicando tipografía, color y símbolos de manera consistente, tomando en cuenta tanto el lenguaje visual japonés

93 Otto Neurath, *De los jeroglíficos al isotipo: una autobiografía visual*, 18.

94 Markus Osterwalder, *The History of Graphic Design at the Olympic Games*, 56.

como el lenguaje pictográfico ideado por Otto Neurath y Gerd Arntz.⁹⁵

Teniendo entonces ya varios referentes, en el Comité Organizador se dieron a la tarea de contar con los gráficos que de manera esquemática significaran los deportes que estarían representados en la versión Olímpica mexicana y, como vimos en los capítulos precedentes, aunque no es del conocimiento público, se habían desarrollado algunas propuestas por separado basadas en bocetos de connotados artistas plásticos tales como José Clemente Orozco, Carlos Mérida y Diego Rivera. Aun habiéndose publicado en Boletines Oficiales tempranos de la organización Olímpica mexicana, los pictogramas deportivos inspirados en trazos del muralista guanajuatense no sobrevivieron el drástico cambio en todas las estrategias que impuso el arquitecto Pedro Ramírez Vázquez, quien muy pronto, luego de su designación, comisionó a su recién creado Departamento de Diseño de Productos, Elementos de Servicio y Exposiciones, liderado por Manuel Villazón, para generar un nuevo grupo de pictogramas.

De acuerdo con memorándums internos del COO firmados por Pedro Ramírez Vázquez, que amablemente me fueron facilitados por su hijo Javier Ramírez Campuzano, el responsable del diseño de estas nuevas propuestas fue Jesús “Chuy” Vírchez, profesor en la carrera de Diseño Industrial de la Universidad Iberoamericana, en tanto que

95 Jilly Traganou, *Designing the Olympics: Representation, Participation, Contestation*, 102.



Fig. 5. 49

Pictogramas deportivos diseñados en una primera etapa por Jesús Vírchez, expuestos en el lobby del edificio de oficinas del Comité Olímpico Organizador México 68.



Fig. 5.50

Medalla de la III Competencia Deportiva Internacional en donde se muestra la utilización de uno de los pictogramas de Vírchez.

“El primer encargo a él, fue la simbología para los 20 deportes de la competencia. Chuy se apoyó en el común denominador del instrumento o elemento básico de la práctica de cada deporte; agua y brazo en Natación, el zapato del Atletismo, etc. Ese criterio, lo determinó Chuy”⁹⁶.

Sin hacer mucha mención del autor, varios de nuestros entrevistados se mostraban entusiastas de dictaminar que había sido en México donde se utilizaría el tropo retórico de la sinécdoque, que permite designar la parte por el todo; en este caso, utilizar únicamente un balón para significar la competencia deportiva del fútbol. Sin embargo, esto no es veraz, una vez que el recurso ya había sido utilizado en los muy interesantes pictogramas desarrollados para los Juegos Olímpicos de Berlín en 1936, así como los algo más convencionales de Londres 1948.

Mis investigaciones determinan que los 20 pictogramas diseñados por Vírchez para facilitar la comunicación a pesar de los diferentes idiomas de los visitantes, guiando e informando a los

96 “Palabras del Homenaje a Chuy Vírchez, dirigidas por el Arq. Pedro Ramírez Vázquez el 14 de octubre de 1987”, correspondencia personal, 5 de noviembre, 1987. Archivo PRV (sin folio). Agradezco al Arq. Javier Ramírez Campuzano que me compartiera éste y otros documentos de la correspondencia personal de su padre.



Fig. 5.52 a

Sistema de pictogramas deportivos México 68, diseñados por Jesús Vírchez en su tercera etapa.

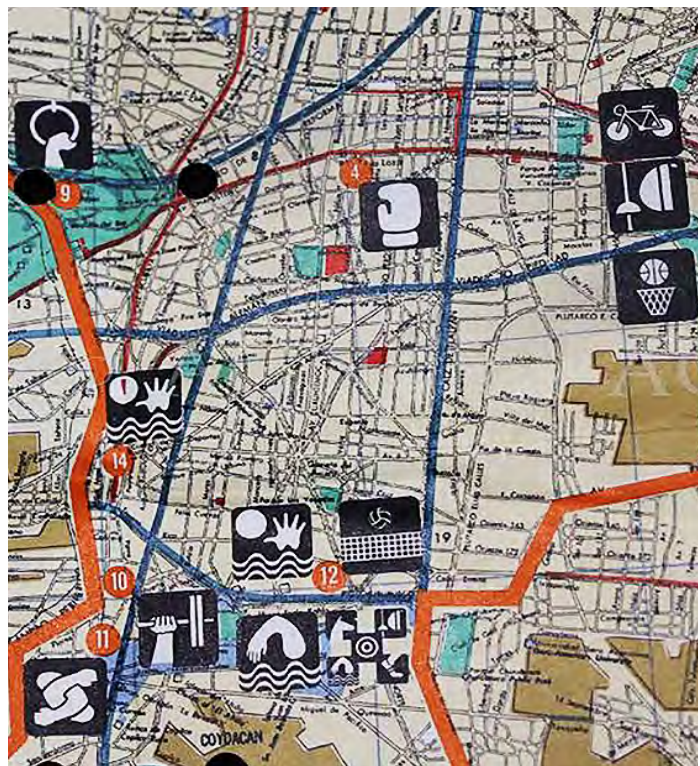


Fig. 5.52 b

Mapa de la ciudad de México con los pictogramas de Vírchez en su tercera etapa, indicando algunas de las locaciones de las sedes deportivas.

participantes y al público en general en cada evento, presentarían al menos cuatro etapas de desarrollo. La primera que ha quedado documentada en fotografías que muestran algunos de ellos expuestos en el lobby del edificio del Comité Organizador (Fig. 5.49), con envolventes redondeados y que recreo con color negro en la parte superior de la Fig. 5.51.

A partir de mis indagatorias en el archivo de Pedro Ramírez Vázquez, noté que en una segunda etapa los pictogramas aparecerían con modificaciones principalmente en planos que indicaban la ubicación de las sedes deportivas en la Ciudad de México, donde se aprecian todos del mismo color magenta (Fig. 5.51), pero ahora con envolvente cuadrado y con unas notorias modificaciones temáticas, algunas simples, como en el caso de equitación, donde únicamente se invirtió la dirección de la herradura o algunas totalmente distintas, como las que vemos en el caso del fútbol. Además, debo decir que las estilizaciones de algunos elementos se hicieron de manera francamente burda, como el de la mano abierta e incluyendo algunos otros detalles innecesarios o confusos para su identificación, como sucede con el pictograma correspondiente al basquetbol. En todo caso, los pictogramas de esta etapa se utilizaron en la III Competencia Deportiva Internacional que organizó el propio Comité Olímpico Organizador y se llevó a cabo en 1967 como ensayo para los Juegos Olímpicos y, para ilustrarlo, agrego la fotografía de una medalla manufacturada para ese evento (Fig. 5.50).

En la tercera etapa de los pictogramas deportivos creados por Jesús Vírchez (Figs. 5.52 a y b), vemos que los primeros cinco aparecen con líneas ondulantes en la parte inferior para los eventos relacionados con agua, reforzando la idea con color azul para el fondo, natación, vela, wáter polo, remo y canotaje. En la segunda línea cuatro deportes llevados a cabo dentro de las instalaciones deportivas, supongo que a eso se debe la elección del color café del fondo, levantamiento de pesas, basquetbol, volibol y esgrima. En la línea siguiente tenemos el color verde del fondo referido a tres deportes ejecutados sobre pasto: fútbol, atletismo y hockey.

Más abajo, sobre fondo negro, cinco pictogramas, cuatro deportes y un lugar, los cuatro primeros se refieren a pentatlón moderno, ciclismo, equitación y tiro, y el que se relaciona con el lugar alude a la Villa Olímpica. Por último, tres elementos que nos remiten a box, gimnasia y lucha, con un fondo de color púrpura. En estos dos últimos desconozco el origen de la elección del color, todos los pictogramas se encuentran dentro de una envolvente cuadrada con esquinas redondeadas y la imagen calada en blanco, utilizando la sinécdoque, ya que todas usan la parte por el todo, excepto la de ciclismo, que muestra una bicicleta completa. Como puede atestigüarse a partir de los gráficos, todos contienen un nivel de grado de iconicidad 4, de acuerdo con la escala propuesta por Villafañe⁹⁷ y se aprecia una reducción

97 Justo Villafañe y Norberto Mínguez, *Principios de Teoría General de la imagen*, 41.

progresiva de detalles, ya que, de manejar pictogramas con una mezcla de estilo visual clasicista, ahora se acercan más a los principios del funcional, de acuerdo con los criterios de Dondis.⁹⁸

Pero como puede verse en el anexo 1, en donde hago un resumen sinóptico de los cambios que tuvieron los íconos deportivos de México 68, aún habría un ajuste reciente en donde se notó una ligera transformación formal de los 19 deportes oficiales, pero además se integraron nuevos para designar tanto a la ‘Villa Olímpica’, como para otras dos competencias de exhibición no oficiales correspondientes por una parte al Tenis, así como a una agrupación de “Deportes con raquetas” (Frontón, Ping Pong, Squash y Pelota Vasca). Sin embargo, el mayor cambio estuvo constituido por la elección de una paleta de colores (Tabla 5.1), misma que según nuestras indagatorias fue propuesta por Vírchez y Villazón, siendo aceptada y publicada de manera oficial por el COO en su Noticiero Olímpico No. 43, lo cual convierte este hecho en el único caso referente al Diseño en donde se establecieron claramente los parámetros, por no hablar de la falta de una guía o manual.

Llegado Lance Wyman al Departamento de Publicaciones bajo la dirección de Beatrice Trueblood y encargado de encabezar el Departamento de Diseño

98 Donis A. Dondis, *La sintaxis de la imagen. La síntesis del estilo visual*, 149.

Tabla 5.1

Colores asignados por Manuel Villazón y Jesús Vírchez para los pictogramas que representan las disciplinas deportivas participantes en México 68.

- 1.- Atletismo – *Verde Bandera*
- 2.- Basquetbol – *Rubí*
- 3.- Boxeo – *Sepia*
- 4.- Canotaje – *Azul Cielo*
- 5.- Ciclismo – *Morado*
- 6.- Equitación – *Marrón*
- 7.- Esgrima – *Amarillo Cromo*
- 8.- Fútbol – *Ocre*
- 9.- Gimnasia – *Rosa*
- 10.- Hockey – *Verde Limón*
- 11.- Levantamiento de Pesas – *Amarillo*
- 12.- Lucha – *Verde Aceituna*
- 13.- Natación y Clavados – *Rojo Carmín*
- 14.- Pentatlón – *Violeta*
- 15.- Remo – *Azul Mar*
- 16.- Tiro – *Gris*
- 17.- Vela – *Azul Ultramar*
- 18.- Volibol – *Naranja*
- 19.- Water Polo – *Verde Esmeralda*
- 20.- Villa Olímpica – *Verde Bandera y Rojo*
- 21.- Tenis – *Amarillo Limón*
- 22.- Deportes con raquetas – *Verde Seco*

(Los nombres de los colores se transcriben de manera literal a la registrada en la fuente)

Gráfico, tuvo que enfrentarse a la creación o adaptación de muchos materiales gráficos requeridos por el Comité Organizador de los Juegos, así es que apoyado por su equipo cercano (José Luis Ortiz y Beatrice Colle), adecuó los pictogramas de Vírchez que Wyman trabajó, afinó y perfeccionó en la parte estética, la estructura y la conformación final en su última fase, hasta convertirlos en un verdadero sistema (Fig. 5.53).⁹⁹ De acuerdo con Ortiz, Wyman tenía una dinámica consistente que detectaba y transfiguraba lo que veía dando homogeneidad e integración a las formas, utilizando los fundamentos del diseño para convertirlas en una familia, lo que le permitía controlar los sistemas visuales requeridos, dando uniformidad a los conjuntos gráficos y de señalización (*wayfinding*). Ortiz añade que el diseñador estadounidense vio lo que otros no vieron, y que al final tuvieron que creer en él.¹⁰⁰

A mi parecer estos pictogramas deportivos tenían además de un carácter ya sistematizado en sus trazos una aplicación del color de manera muy adecuada y certera, relacionando en la medida de lo posible cada elemento con códigos conocidos por el público en general, por ejemplo fútbol en pasto que tiene fondo de color verde con un taco de fútbol calado en blanco, o los deportes en agua en colores azules y así cada uno de los pictogramas, aunque también creo que en algunos casos debió diferir el color para separar y no confundir el deporte o la actividad, pero existe una gran habilidad en el manejo de síntesis de la forma gráfica, su identificación universal y la diferenciación con base en la gama cromática, siguiendo el formato cuadrado ahora con las esquinas redondeadas para hacerlo más amable y orgánico, en donde nuevamente la unidad se consigue a través de la tipografía que describe al programa, que, como he mencionado, es el elemento unificador, provocando una línea de producto gráfico consistente que a final de cuentas constituye un sistema adecuando las estructuras, utilizando una retícula base (Fig. 5.54), una diagramación y sintetizando los elementos (Fig. 5.55).

Con respecto a su solución formal y cromática, en los pictogramas para deportes acuáticos se respetó la base de líneas ondulantes del agua y en los colores trató de seguir en la medida de lo posible con la serie de la gama cromática de cada deporte, pero utilizando la variable del tono del color para diferenciar todavía más cada evento, siguiendo las constantes de forma para unificar el diseño, empleando un estilo visual funcional. De este modo, vemos que en Natación (que incluía Clavados), la mano es más simplificada y estilizada por no tener dibujados los dedos, en tanto que para Polo Acuático Wyman redujo acertadamente los elementos al quitar la mano y dejar sólo la pelota sobre las ondas del

99 José Luis Ortiz Téllez, *Creación del Diseño México 1968. Historia, mitos, y realidades detrás del logotipo y su imagen*, 18.

100 *Ibíd.*, 32.



Fig. 5.53

Cuarta y definitiva versión de los pictogramas deportivos México 68, diseñados por Jesús Vírchez y ajustados tanto en trazo como en color por Lance Wyman para integrarlos mejor como un sistema gráfico.

Abajo: Asignación de colores para las disciplinas deportivas participantes en México 68.
(Los nombres de los colores se reproducen de manera literal a los de la fuente).

- | | | |
|-------------------------------|--|--|
| 1.- Atletismo – Verde Bandera | 8.- Fútbol – Ocre | 16.- Tiro – Gris |
| 2.- Basquetbol – Rubí | 9.- Gimnasia – Rosa | 17.- Vela – Azul Ultramar |
| 3.- Boxeo – Sepia | 10.- Hockey – Verde Limón | 18.- Volibol – Naranja |
| 4.- Canotaje – Azul Cielo | 11.- Pesas – Amarillo | 19.- Water Polo – Verde Esmeralda |
| 5.- Ciclismo – Morado | 12.- Lucha – Verde Aceituna | 20.- Villa Olímpica – Verde Bandera y Rojo |
| 6.- Equitación – Marrón | 13.- Natación y Clavados – Rojo Carmin | 21.- Tenis – Amarillo Limón |
| 7.- Esgrima – Amarillo Cromo | 14.- Pentatlón – Violeta | 22.- Deportes con raquetas – Verde Seco |
| | 15.- Remo – Azul Mar | |

agua sin que se perdiera la intencionalidad denotativa. El balón diseñado para este último deporte acuático mencionado y el de Handball, con la afinidad del uso de líneas curvas para el agua, son iguales a los que se hicieron en los pictogramas desarrollados por Vírchez.

En Canotaje se simplificó el conjunto al quedar solo un remo completo en lugar de dos, mientras que en Remo pone estos elementos representativos más estilizados y sin líneas que los recorten a cada uno, haciendo el conjunto visualmente más simple. Para el Atletismo también se quitaron detalles dejando sólo la silueta del tobillo con el calzado volviendo mucho más concreta la idea. En Ciclismo la bicicleta es más estilizada en su trazo por tener una sola línea, la Esgrima también se mejoró en su síntesis y balance al tener dos floretes en lugar de solo uno y una careta, además de que se refuerza la idea de contienda entre dos deportistas. La Villa Olímpica en su base se conecta ahora con el fondo aun cuando utiliza dos colores en el interior de la envolvente. Al no ponerle dedos a la mano, al pictograma de Levantamiento de pesas lo hace igual de entendible, pero con un trazo más simplificado e incluso elegante. Dentro del pictograma correspondiente al Pentatlón Moderno se integran de manera efectiva como un solo elemento, mientras que para Vela se observa una mejor proporción en la diagonal utilizada del lado izquierdo del ícono.

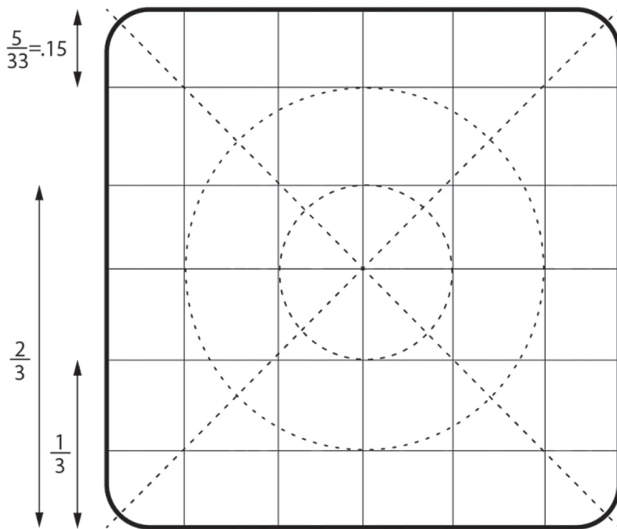


Fig. 5.54

Lay Out genérico para los pictogramas deportivos México 68 definitivos.



Fig. 5.55

Lance Wyman fotografiando los pictogramas deportivos para México 68 en su versión definitiva.

Basquetbol quedó prácticamente igual, de la misma forma que Lucha, Fútbol y Equitación. En Vólibol destaca un poco más el balón al estar relleno en lugar de tener líneas de contorno, ya que con líneas se perdía un poco la imagen, al igual que en el pictograma de Tiro que se hicieron las líneas un poco más gruesas y con el agregado de un importante punto central. Gimnasia también fue dotada de una silueta más delicada en donde se quitaron los detalles de la muñeca en el arillo y se refuerza la simetría sobre un solo eje vertical, a diferencia de hockey en donde el diseñador agregó otro palo, supongo que para dar mayor equilibrio visual contraponiendo sus diagonales, y finalmente, en el pictograma de Box se aprovecha mucho mejor la geometría al reducirla en relación a su estructura, pero conservándose totalmente su reconocimiento.

Para cerrar este apartado, invito de nuevo al lector a consultar en el anexo 1 un planteamiento sinóptico que realicé para mostrar el desarrollo de los pictogramas deportivos, desde su primera versión cuando el general José de Jesús Clark estaba a cargo del Comité Organizador durante el sexenio de Adolfo López Mateos, hasta la presidencia definitiva del arquitecto Ramírez Vázquez, durante el mandato de Gustavo Díaz Ordaz.

El sistema de pictogramas para la identificación de servicios

En 1922 había sólo cuatro señales diferentes de tránsito, ahora hay más de 150. Los avances exigen nuevos métodos de comunicación eficiente, sobre todo en eventos internacionales donde se reúne gente de muchos países, con diversos idiomas la comunicación visual es mucho más eficaz que la escrita. Como ya expliqué, aunque hubo unos primeros intentos en Melbourne 56, fue a partir de Tokio 64 que se comenzaron a utilizar auténticos sistemas de pictogramas para representar las disciplinas atléticas, así como identificar los sitios deportivos, áreas de entrenamiento y para promocionar las competencias, pero además era indispensable realizar un programa pictográfico de información sobre servicios y vialidad, que ayudara a la gente en su interacción diaria de operación continua e interrelación con el medio.

En efecto, el grupo de pictogramas diseñado por Masaru Katsumi para los Juegos Olímpicos japoneses (Figs. 5.56) fue todo un éxito como sistema de información reconocible internacionalmente y a partir de ese referente ya no sería posible concebir un método de correspondencia diferente para lidiar con contenidos textuales multilingües. Con ese referente inmediato es que para los Juegos de México 68 se desarrolló un plan de información para comunicar visualmente sobre los servicios, que era complementario a los pictogramas de-



Fig. 5.56

Algunos de los 39 pictogramas diseñados por Masaru Katsumi para la señalización de servicios de los XVIII Juegos Olímpicos de Tokyo 1964.

portivos, pero que ya casi nadie refiere como parte del Programa de Identidad Olímpica del Comité Olímpico Organizador de México 68.

En el COO tenían muy clara la cantidad de visitantes de diferentes países, con diferentes idiomas que interactuarían y participarían en los Juegos Olímpicos, ya que sólo en Europa se hablaban 34 idiomas distintos, por lo que era claro que la información no sólo se podía manejar con un lenguaje escrito, sino que debían echar mano de comunicación visual a través de símbolos pictográficos claros y entendibles, por lo que tuvieron a bien pensar en todos los sistemas visuales requeridos, incluyendo el de símbolos para dar información fácilmente, sin importar nacionalidad o lengua a los perceptores sobre los servicios, el transporte, el apoyo y las indicaciones generales para facilitar su traslado, convivencia y comodidad en el evento mismo.

De este modo, con sugerencias y aportaciones de otros departamentos, pero bajo la dirección de Lance Wyman y con el apoyo directo de Beatrice Colle y José Luis Ortiz Téllez¹⁰¹, se diseñaron las señales para los atletas, representantes de prensa y televisión y asistentes en general sobre la localización e identificación de diferentes servicios de información y apoyos logísticos, asistencia médica, fotografía y revelado para los miembros de la prensa, instalaciones para la comunicación local e internacional entre otros (Fig. 5.57).

101 Ortega, María Josefa, *Diseñando México 68: una identidad olímpica*, 47.

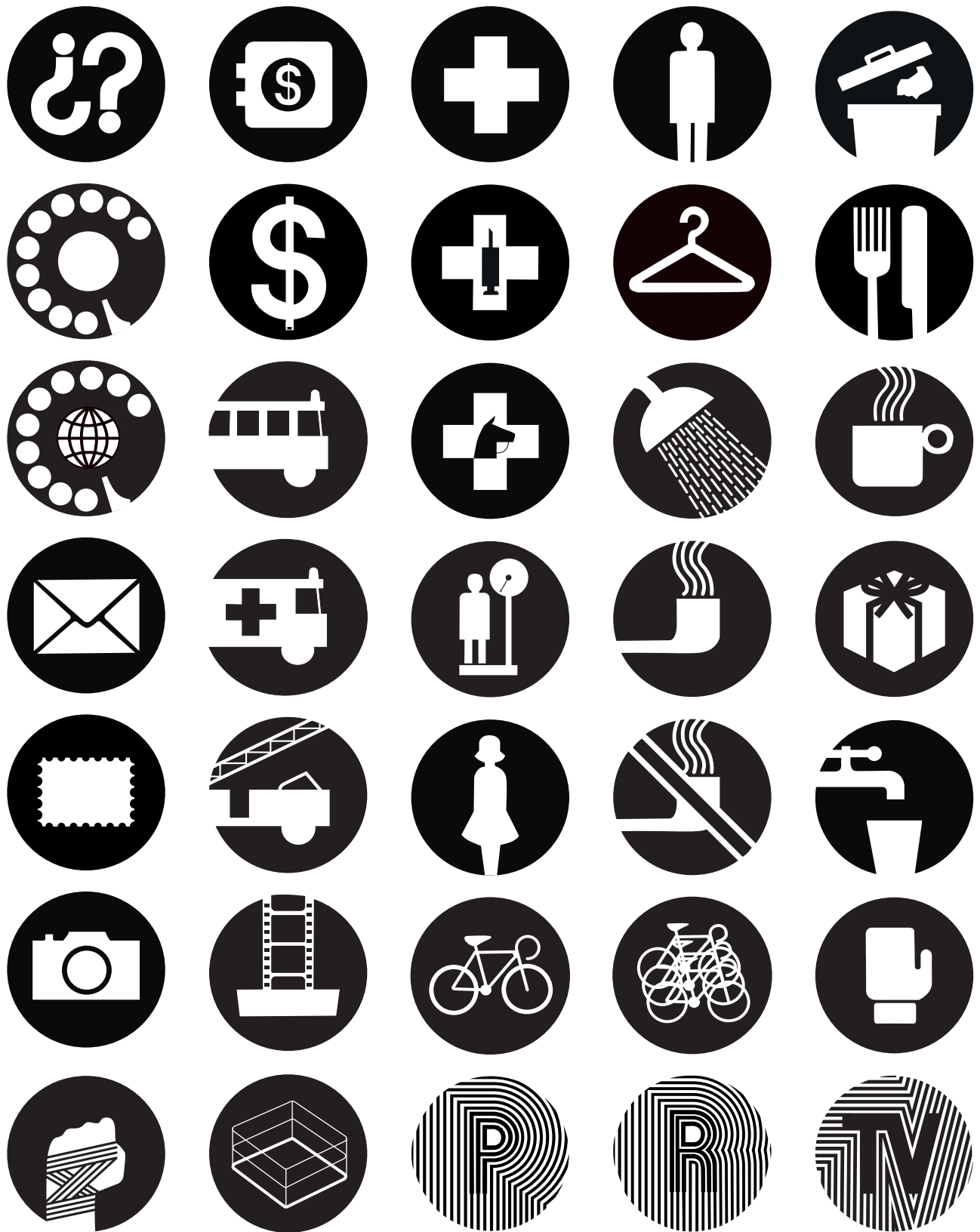


Fig. 5.57

Pictogramas diseñados por Lance Wyman y su equipo para la señalización de servicios durante la realización de los XIX Juegos Olímpicos de México 68.

Con respecto a su construcción gráfica, vemos que casi todos los pictogramas están hechos en alto contraste con la imagen blanca calada dentro una envolvente circular negra que funciona como fondo y solo en cuatro casos se ha sido consistente con el principio de líneas expansivas paralelas que debía dar la tónica estilística también a este material olímpico.

Cada una de las asignaciones figurativas del sistema manejan de forma muy clara un lenguaje visual que determina de manera eficiente lugares, situaciones o actividades, que ayudaron a la gente a desplazarse sin necesidad de preguntar sobre cada indicación o asignación. Los círculos contenedores tornan a las señales en mensajes afables y orgánicos, distinguiéndolos también en su área direccional de los pictogramas deportivos, en donde sólo en algunos pocos casos se marca la línea radial para enfatizar los elementos tipográficos utilizados en el interior de la envolvente, en todos los demás componentes hay una iconografía universal a manera de lenguaje gráfico para ayudar a la gente a encontrar la asistencia o el auxilio adecuado para cada situación con iconos distinguibles.

El sistema señalético realizado para los Juegos Olímpicos de 1968 fue de por sí muy creativo, amplio y eficiente, proporcionando información clara, consistente y entendible para guiar a los usuarios, considerado como uno de los más acertados sucesos en la evolución de la identificación visual.¹⁰² El punto es que, de acuerdo con mi análisis y crítica sobre los aspectos del Diseño de la identidad global de los Juegos Olímpicos mexicanos, vuelvo a notar que no existe un sistema integrado, pues se puede apreciar fácilmente que cada programa maneja estilos, estructuras, envolventes, calidades de trazo y colores diferentes. No hay coordinación ni uniformidad alguna y en este caso de los iconos de servicios ni siquiera se usa el alfabeto diseñado exprofeso para el evento, por lo que no puedo verlo como partícipe de la constante sistemática que de alguna manera se mantenía invariable en otros productos de diseño.

En los únicos pictogramas en los que se usan letras, es en los casos de la “P”, en la “R” y en “TV”, que denotaban Prensa, Radio y Televisión respectivamente, en donde se pusieron líneas radiales para retomar el efecto tipo *optical art* del alfabeto oficial, mientras que muy lejanamente se remite al desarrollo trilineal característico en el gráfico del puño con una venda. Por lo demás, a pesar de su valía como sistema de señalización individual, esta serie de imágenes nada tiene de consistente con el estilo que ya se había postulado para la identidad gráfica del evento.

Otra aplicación tipográfica la encontramos en los boletos de acceso a los eventos y competiciones olímpicas. En esas piezas, vemos en la parte superior izquierda el logo del México 68, con la tipografía trilineal y los aros intercalados en color negro sobre el fondo de

102 Philip Meggs, *Historia del Diseño Gráfico*, 381.



Fig. 5.58
Boleto en el que se muestra el tratamiento pictográfico para indicar la ubicación de las entradas y asientos en las sedes de competición en los Juegos olímpicos de México 68.

color determinado para cada evento, mientras que abajo se colocó el icono identificador del deporte correspondiente. En este caso que sirve de ejemplo (Fig. 5.58), se encuentra representando el balón y canasta definido para basquetbol, calado en blanco en el centro de una envolvente cuadrada de esquinas redondeadas, con el texto a un lado que indica el lugar en donde se llevará a cabo el evento (en este ejemplo, el Palacio de los Deportes) y en la parte inferior la fecha del acontecimiento (mes abreviado y día) y por último una representación de un reloj de manecillas indicando la hora en que se realizará.

En la parte media del boleto se dispuso una pleca horizontal de otro color (en este caso azul) delimitada por dos líneas muy delgadas en cada extremo, la cual se ha destinado para colocar la información pictográfica que indica los lugares de acceso y la ubicación de los lugares a ocupar en el recinto. Los iconos en color negro señalan de izquierda a derecha un túnel con un arco de medio punto con dos personajes y un número, lo cual significa que el acceso inicial debía hacerse por la puerta 3, después otro corredor pero ahora cuadrado que en este caso indicaba que se debía seguir por el pasillo 10. Más adelante, una simulación en siluetas de una fila de 10 asientos con figuras humanas sentadas en diferentes posiciones, lo que en este modelo representa que se debía buscar la fila 16 para finalmente ocupar el asiento 116.

La aplicación pictográfica en los boletos para el acceso a las competencias muestra una solución muy interesante, incluso admirable, porque no se necesitaban textos para que la

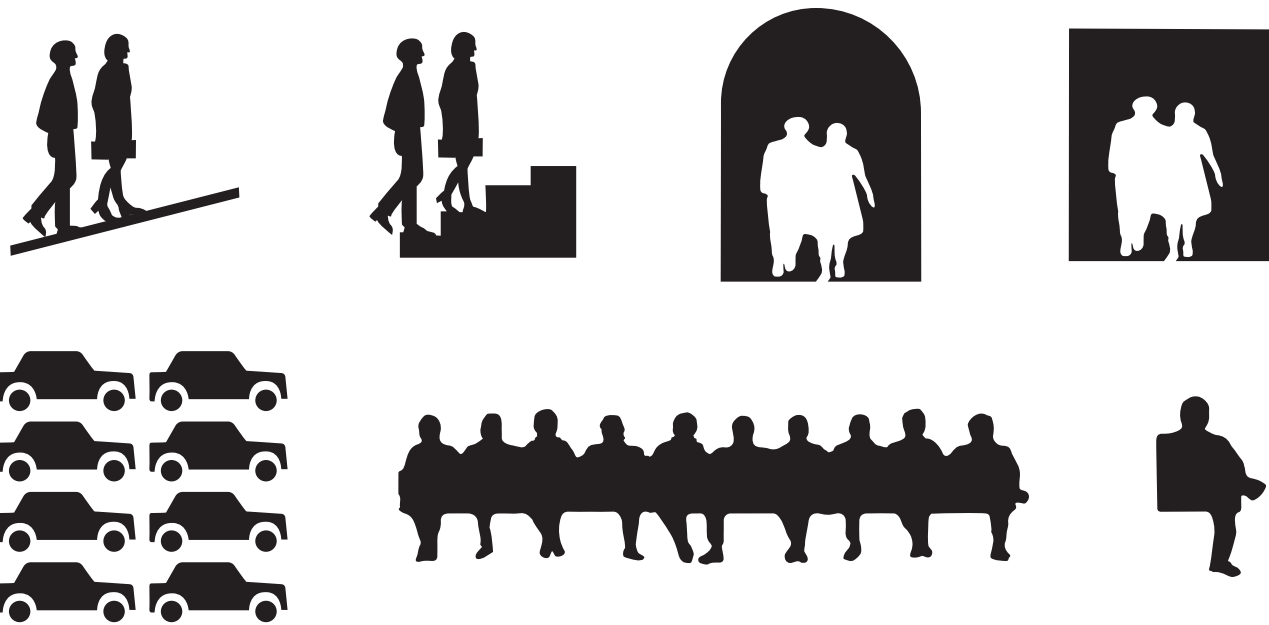


Fig. 5.59

Sistema de pictogramas para las indicaciones en los boletos y señalización en los sitios de realización de las competencias de los Juegos de México 68.

gente supiera cuál era la escalera o rampa de ingreso, así como la puerta de acceso, la zona de butacas, la fila y el asiento o palco que le correspondía, al igual que si se debía hacer fila o qué área del estacionamiento correspondía, tal como se muestra en los pictogramas que complementaban el sistema de los boletos (Fig. 5.59).

En realidad es un sistema totalmente eficiente desde el punto de vista gráfico, ya que cubre el requerimiento primordial de ubicar a la gente con imágenes solamente, sin la necesidad de poner letras o leyendas innecesarias, transformando la lectura lingüística por una visual reconocible internacionalmente, aunque en este caso, tampoco puedo decir que corresponde a la “familia” de elementos gráficos que se desarrollaron para esa edición de los Juegos Olímpicos, pues no guarda semejanzas con los otros componentes de la identidad visual planteada desde el logotipo basado en la tipografía trilineal, que finalmente es lo único que resulta consistente en todos los productos de esta cuarta etapa en el Diseño Olímpico para México 68.

El sistema pictográfico de los boletos fue uno de los elementos de los cuales se enorgullece hasta hoy su creador Lance Wyman, o por lo menos presume, y con razón, de manera constante en sus conferen-

cias: “Hay dos formas básicas de aprender a representar y comunicar los objetos, acciones y sensaciones: con palabras e imágenes. Las palabras son una manera efectiva de comunicar ideas complejas e interrelacionadas, pero es a través de los símbolos gráficos que se pueden cruzar las barreras lingüísticas”.¹⁰³ No podemos más que reconocer la clara manera en la que este diseñador expresa y nos transmite el sentido real y práctico de los símbolos gráficos y visuales aplicados, así como su funcionalidad en este proyecto.

Las estampillas postales y los carteles derivados

El diseño en estampilla o timbres postales se inició en 1840 cuando se adoptó como un medio de franqueo (pago de derechos) para hacer llegar correspondencia a sus destinatarios a través de una dependencia especialmente creada por el gobierno británico, siendo que para la primera pieza postal de este tipo se eligió un busto de perfil de la Reina Victoria que dominaba el pequeño espacio rectangular. A partir de entonces todos los países adoptaron la práctica y comenzaron a emitir estas pequeñas piezas impresas poniendo especial atención a sus diseños, que además del motivo temático deben incluir como parte de sus elementos al menos el nombre del país que lo emite, la denominación (su costo monetario), así como contener elementos para dificultar su falsificación, en tanto representan valor económico.¹⁰⁴

En cuanto a la parte gráfica, debe decirse que el uso de bustos de retratos era típico de los primeros sellos por extensión de lo que era común en las monedas, patrón que ha variado con los años, habiendo países que han usado banderas o escudos en diferentes configuraciones. También ha habido diseños con numerales que han sido prácticos, pero no muy comunes, u otros con elementos pictóricos de imágenes de muy diversos tipos como plantas, animales, paisajes, obras de arte y muchos otros elementos en donde las figuras pueden representar diseños abstractos, alegorías u objetos reales. Esta elección de diseños normalmente se lleva a cabo en emisiones anuales, que pueden estar determinadas por; época del año (por ejemplo, los navideños), cambio de tarifa, porque se agotó la existencia de uno en particular, por demanda popular, por algún elemento, aniversario o evento que señale algo importante, como lo es en el caso que me ocupa.¹⁰⁵

Aunque en la actualidad han quedado en desuso, hay que recordar que las estampillas de correo viajaban por todo el mundo y de esa manera se convertían en “pequeños embaja-

103 Linda King y Lance Wyman, *Lance Wyman*, 4.

104 Matthew Hill, *A History in Postage Stamps: Great Britain*.

105 Jack Child, *Miniature Messages: The Semiotics and Politics of Latin American Postage Stamps*.



Figs. 5.60 a (página actual) Tercera Serie Preolímpica y 5.60 b (página opuesta) Primera Serie Olímpica de estampillas postales México 68.

dores mundiales”. Además, su emisión depende de las administraciones postales que son una rama de los gobiernos, por lo que éstos tienen el control sobre la elección de los diseños y normalmente tienden a representar al país de acuerdo con sus intereses. En la mayoría de los casos se emiten piezas con temas conmemorativos, como en el de los Juegos Olímpicos de México 1968, el cual como hemos visto se constituyó como un evento muy especial y al que ya se le habían dedicado dos series llamadas “Preolímpicas” con diseños basados en temáticas prehispánicas.

Es en esta cuarta etapa cuando el Servicio Postal Mexicano, que depende de la Secretaría de Comunicaciones y Transportes del gobierno federal, decidió lanzar las Ediciones de timbres correspondientes a la Tercera Serie Preolímpica (Fig. 5.60 a) y a la Primera Serie Olímpica (Fig. 5.60 b). Se le pidió a Lance Wyman que desarrollara los diseños correspondientes.¹⁰⁶ Los ejemplares resultaron contar con un gran atractivo estético, pues además

106 Hubo una Segunda Serie Olímpica, sin embargo, se emitió de manera posterior al marco temporal en que he ubicado mi investigación.



Fig. 5.61

Portada de la revista *LIFE* con algunas muestras algunas de las estampillas olímpicas diseñadas por Lance Wyman.

del característico logotipo de México 68 con su desarrollo a tres líneas y de la denominación de su valor monetario, se destacan las figuras de deportistas en acción resueltas con siluetas en negro (grado de iconicidad 4) sobre fondos de diferentes colores muy vivos, mismos que, si bien parten de la paleta establecida para definir cada una de las disciplinas deportivas de acuerdo a la designación hecha por el arquitecto Manuel Villazón y Jesús Vírchez (Tabla 5.1), en estas aplicaciones Wyman decidió con gran tino hacerlos más vívidos (Anexo 2), no únicamente para que resultaran más atractivos a la vista, sino inclusive para los sistemas de televisión de la época, ya que seguramente estaba consciente de que serían los primeros Juegos Olímpicos que se transmitirían en todo el mundo por televisión a color, para una audiencia estimada en 600 millones de personas.

Además, estas series de estampillas tienen la particularidad de modularse en repeticiones continuas, a manera de los patrones textiles, conocida como *rapport*¹⁰⁷, característica que Pedro Ramírez Vázquez llamaba “de rompecabezas”, de acuerdo con lo que me ha comentado su hijo. Tanto la viveza de los colores como sus particularidades visuales hicieron memorables estas piezas verdaderamente armónicas, llamativas y bien logradas, pequeños productos gráficos de la identidad Olímpica, con apenas 40 mm de largo por 25 de alto.

Es notorio que el concepto planteado por el diseñador de Nueva Jersey fue sumamente innovador, muy distinto al que observamos en cualquier otra de las series anteriores de estampillas postales en las emisiones históricas de los timbres hechos para los Juegos Olímpicos de México 1968, en tanto que en las de Wyman cada deporte tiene su propio esquema pictográfico y su propio color dentro del particular estilo de diseño resultante de plantear el proyecto como un sistema en el que está integrada la tipografía trilineal calada en blanco con los aros olímpicos integrados en color negro, así como el icono de la disciplina correspondiente siempre al lado derecho, siendo estos los elementos unificadores del estilo y de las constantes empleadas para conseguir una “familia”, que elevó la línea del Diseño Gráfico a niveles muy vanguardistas para el momento.

Nadie puede negar o discutir la autoría de los timbres postales creados por Lance Wyman, ya que cada uno incluye su nombre en la parte inferior, lo cual ayudó mucho a que en el mundo se le relacionara como el auténtico autor del Diseño para los Juegos Olímpicos mexicanos. Estas piezas recibieron grandes elogios del público en general y, en particular, de la prensa, que colocó en sus portadas reproducciones de las estampillas, tal como sucedió con la revista LIFE México (Fig. 5.61).

Por otra parte, y derivado de la serie de gráficos que realizó Lance Wyman para la tercera y cuarta emisión de estampillas conmemorativas, el egresado de Pratts realizó también un conjunto de carteles (Fig. 5.62) en donde explotó el mismo recurso de la repetición modulada tipo *rapport* de los timbres postales, donde se sigue de manera consistente con la sistematización de los elementos gráficos ya mencionados para los sellos postales, pero ahora en formato cuadrado, lo que implicó algunos cambios en el tipo o cantidad de figuras utilizadas para corresponder mejor al área de la composición, así como la alternancia en la posición del logotipo olímpico México 68, tal como se muestra en las repeticiones modulares de los carteles (Fig. 5.63) que se colocaban por ejemplo en los costados de autobuses.

Para cerrar este capítulo, quiero acotar que durante la etapa definitiva de la construcción de este programa de Identidad para los Juegos Olímpicos de México 1968 hubo una transforma-

107 Jimena Palacios, *Cómo se arma un módulo y rapport textil*.



Fig. 5.62

Carteles deportivos diseñados por Lance Wyman para los Juegos Olímpicos México 68. Los huecos en la imagen deberían corresponder a los carteles de Canotaje, Natación y Villa Olímpica, los cuales a decir de los responsables del archivo de Pedro Ramírez Vázquez y los coleccionistas especializados nunca se realizaron.

ción total y un cambio radical en los procesos administrativos, directivos y, por ende, también en la imagen gráfica, ya que al tomar posesión un arquitecto tan talentoso y buen estratega como Pedro Ramírez Vázquez se cambió radicalmente la perspectiva del evento en todos sentidos, y a poco más de dos años de la fecha límite de su realización, se debía convencer al COI de que México había sido una buena elección de la sede para los Juegos.

También se debían llevar a cabo obras arquitectónicas medulares para este fin y, como elementos muy importantes que particularmente me competen, se debían hacer transformaciones y adecuaciones sin precedentes tanto en la imagen visual como en su identidad gráfica, incluso teniendo ya un emblema registrado ante el COI.

La visión del arquitecto fue muy acertada al emprender la búsqueda de una imagen que identificara al mayor evento de relevancia deportiva que nos llevaría a formar parte de la historia del Diseño Gráfico internacional.

El camino previo no había sido muy promisorio hasta entonces y se debía buscar una línea diferente con un nuevo equipo de trabajo que ofreciera lo que se estaba buscando: una imagen vanguardista, que a su vez plasmara de alguna manera las tradiciones de nuestro país, una identidad impactante que quedara impregnada en la mente de la gente, un estilo que se caracterizara por ser atractivo y moderno. No se quería repetir el estereotipo tantas veces expuesto ni denigrar la imagen de nuestra nación y eso Ramírez Vázquez solamente lo podía encontrar en una nueva propuesta de mentes jóvenes, inspiradas en la vanguardia internacional.

Con la experiencia adquirida hasta entonces por el arquitecto Ramírez Vázquez, echó mano de la gente que ya le había dado resultados convincentes en el proyecto del famoso Museo de Antropología, para conjuntar dos equipos de trabajo que pudieran establecer las condiciones y la situación requerida, integrando a su vez a extranjeros con ideas cosmopolitas que resolvieran el enigma de una imagen internacionalmente moderna para los Juegos Olímpicos de México.

La incorporación de excelentes elementos de trabajo y publicirrelacionistas como Eduardo Terrazas, un arquitecto identificado profundamente con sus raíces mexicanas, pero a la vez con una visión muy internacional, quien hizo equipo con Beatrice Trueblood, que venía de una familia diplomática y era una editora formada en Nueva York, fueron clave para enfren-
tar el importante reto. Ellos buscaron y lograron adherir al equipo de trabajo a talentosos personajes de las artes y el diseño, entre los que es necesario destacar el nombre del neoyorquino Lance Wyman, para en conjunto resolver infinidad de circunstancias gráficas de manera muy eficiente, bajo la presión de crear las soluciones en poco tiempo.

Quizá la proeza más grande fue la construcción del fantástico imagotipo para los Juegos, elemento medular que, además de identificar la imagen y la identidad, dio unidad y congruencia a todos los demás materiales que se habían realizado. Esta imagen obtuvo un siguiente y nuevo registro a manera de marca, gracias al impacto y fuerza visual memorable y diferente que cubría el hecho de poder usarse como aplicación de elementos publicitarios y muchos otros efectos conjuntos importantes de este mismo corte.

Este imagotipo tuvo una composición gráfica muy particular que pervivió a través del tiempo, pues logró un excelente resultado de diseño inimaginable hasta entonces, pregnante e impactante. Prueba de esto es la disputa todavía vigente, casi 55 años después de su creación, sobre sus derechos y autoría.

La construcción atípica de una imagen trilineal finalmente consiguió contener evento, lugar y fecha, además de alcanzar un exitoso resultado gracias a la eficaz integración del famoso estilo del *op art*, tan vanguardista en ese tiempo, con una mezcla de arte prehispánico, condición que lo hizo todavía más adecuado a la situación que se buscaba resolver. La solución fue tan flexible, que se logró aplicar en prácticamente todos los materiales visuales desarrollados, inclusive los diseñados antes de que el imagotipo existiera.

Este gran acierto de diseño, con un estilo en boga a nivel internacional y una construcción bien estructurada, siguiendo las leyes de proporción y estructura visual, marcó los paráme-

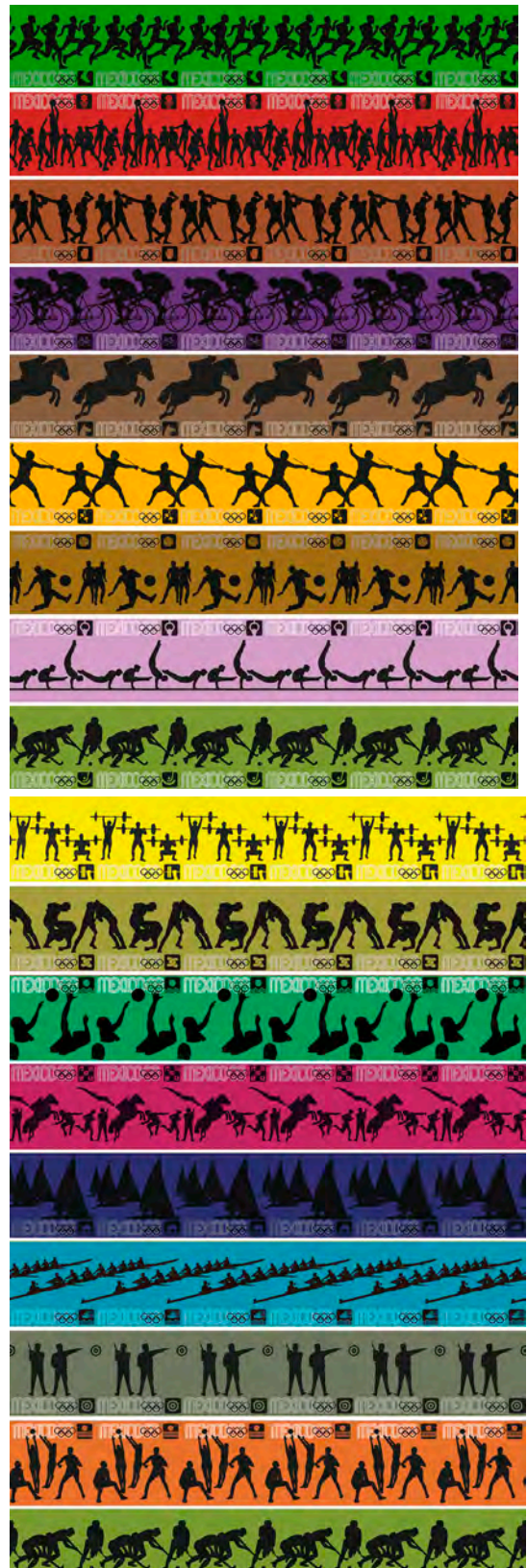


Fig. 5.63 Repeticiones modulares de los motivos deportivos diseñados por Lance Wayman.

tros divisorios del Diseño Gráfico en México, la entrada de nuestro país en ámbitos mundiales para alcanzar los estándares requeridos.

Además, la incursión en el desarrollo de muchos materiales con elementos recientemente utilizados por otros países, como los pictogramas deportivos, culturales y de servicio implementados en los JJOO de Tokio diseñados en una olimpiada anterior a la mexicana, y ahora adaptados a nuestras necesidades, contaron con un plus en la nueva estructura, aplicación y diseño en el boletaje para los eventos. También se creó una muy nueva y moderna manera de representación en timbres postales, lo que contribuyó a difundir la imagen deseada de nuestro país ante el mundo, con secuencias gráficas silueteadas muy modernas que formaban rompecabezas visuales y aplicaban muchos de los principios existentes de diseño.

Ya no se trató de un experimento de incursión en la adaptación de un diseño industrial a un diseño gráfico, sino de una verdadera proeza dirigida por la exigente visión estética del arquitecto Pedro Ramírez Vázquez y brillantemente ejecutada por sus colaboradores. Por todo lo expuesto aquí, la historia del Diseño Gráfico en México tuvo este capítulo que pertenece al terreno de lo legendario, donde se incluyen personajes extraordinarios, historias controvertidas y espectaculares que nos dan varias versiones de cómo ocurrieron los hechos acontecidos hace más de medio siglo. Definitivamente, relatos “dignos de leerse” y piezas gráficas que sigue siendo un placer “cosechar con los ojos” y atesorar en nuestros recuerdos.

Conclusiones

“Celebrar los juegos olímpicos es reclamar la historia.”

Barón Pierre de Coubertin

Los Juegos Olímpicos son eventos muy relevantes en cuanto a sucesos deportivos se refiere, pero también para los principios humanísticos, culturales, de valores de la juventud en términos de paz internacional, convivencia y sana competencia, tal como marcan los principios olímpicos establecidos por el COI, en los que muestran la importancia de sus anhelos, esperanzas y sueños. Estos aspectos abarcan toda una gama de creación y competición, desde la deportiva hasta la artística, cultural y creativa.

Durante este estudio se pueden observar los principios, materiales y respaldos que fueron presentados ante el Comité Olímpico Internacional de manera previa al evento, tales como cartas y solicitudes, además de los realizados posteriormente, como memorias y resúmenes visuales que guardan testimonios sobre el desarrollo del evento, referencias que hacen posibles los soportes gráficos que también dan fe sobre el suceso, así como de los resultados obtenidos a partir del mismo.

El acontecimiento de los Juegos Olímpicos está basado en iniciaciones rituales, simbólicas, de connotaciones particulares y específicas que comunican, informan y transmiten los intereses comunes de organizadores y participantes. En el caso de los realizados en nuestra ciudad de México, he tratado de valorar, en este trabajo, el privilegio de que haya sido elegida para llevarlos a cabo, además de sus consecuencias históricas, sociales, culturales, morales, económicas y de orgullo nacional.

El hecho de que México haya logrado el honor de obtener la sede no fue poca cosa, hubo un camino largo y sinuoso antes de llegar a este punto, en donde el proceso de esta investigación arrojó resultados esclarecedores al respecto, que constituyen hallazgos relevantes para la historia del país en general y, mucho más importante para el punto de vista de este trabajo, de la del Diseño Gráfico en México, con un impacto que también contribuye a nivel mundial.

Siempre ha existido una trascendencia de representación a través de signos y símbolos en la historia de la humanidad y no es diferente en el tema de estudio que presento, desde las competiciones antiguas con elementos de premiación y reconocimiento, hasta los Juegos Olímpicos modernos reconstituidos por el barón Pierre de Coubertin, con distintivos creados por él para la estructuración del COI, tales como los aros, el lema o la bandera olímpicos, y los posteriores, con imágenes representativas del lugar, carteles o reconocimientos, además de los implementados a través del tiempo durante el desarrollo de los Juegos, incluso los relevantes materiales gráficos característicos y de respaldo presentados en cada edición de estos eventos.

El Comité Olímpico Internacional estableció una Carta olímpica con requisitos y normas claras para la participación de las ciudades como sede olímpica, en donde se plantean una serie de requerimientos a cumplir para la suscripción de los interesados en participar. A partir de este tema hice un recorrido historiográfico sobre los Juegos modernos en el que presento los materiales existentes, estudiando y analizando carteles, pictogramas, dispositivos para la postulación y la promoción de estas justas deportivas que condujeron a observar e indagar la etapa de peticiones de la sede para México.

Denotando que hubo un proceso previo, en que los primeros intentos para la obtención de México por la sede nunca fueron respaldados con documentos suficientes, sólidos ni representativos que apoyaran esta petitoria, inicialmente se habían entregado unas cuantas cartas que no significaban un compromiso formal para el Comité Olímpico Internacional, condición que llevaba a México al fracaso o al rechazo de la petición de facto, desde 1948, dato del que se tiene muy poca referencia, hasta que, gracias a la entrevista de un conducto diplomático mexicano con un Lord inglés que presidía el Comité Olímpico de la Gran Bretaña, quien mostró álbumes entregados por Australia, con un expediente de 76 páginas muy bien presentado sobre la solicitud de la sede de Melbourne para 1956, dando cuenta de la importancia de preparar un instrumento adecuado para efectuar un nuevo intento de solicitud, resultando este uno de los primeros descubrimientos que me dirigieron a la búsqueda de materiales gráficos, dándome pauta y promoviendo la apertura de todo el trayecto subsecuente.

Estos ejemplos llevaron a México hacia la construcción de un álbum ilustrado, que plantea bases teóricas estables, apoyado de imágenes representativas de interés sobre temas que era indispensable abordar para poder obtener la sede de los Juegos Olímpicos para la Ciudad de México en 1968. En este estudio he presentado las situaciones que propiciaron el éxito de nuestra capital, como el demostrar ser un país en paz y sin conflicto, basado en la Doctrina Estrada de 'No Intervención', con excelentes relaciones diplomáticas internacionales, además de una trayectoria de intentos previos por conseguir la candidatura. Influyó también la relevante participación del General Clark Flores y Avery Brundage para la adquisición de la sede.

Este triunfo tuvo que sortear todo tipo de complicaciones, como la altura de la ciudad, la impía publicidad internacional alrededor de este escenario, o las fechas propuestas para llevar a cabo los Juegos Olímpicos que se contraponían con los intereses deportivos y económicos de algunos acontecimientos competitivos de Estados Unidos, país que, por si fuera poco, también se habían postulado para participar en los Juegos de la XIX Olimpiada, además de la escasa infraestructura en instalaciones deportivas adecuadas de la ciudad para llevar a cabo este evento olímpico, y peor aún, el hecho de ser un país subdesarrollado, catalogado prácticamente como tercermundista, con toda la mala fama que esto supone.

Todos estos factores llevaban a las naciones participantes del COI a especular sobre la participación de México en un proyecto de esta magnitud, poniendo en tela de juicio su facultad económica, estructural, creativa y el efecto de la altura de la ciudad sobre el cuerpo de deportistas y visitantes.

Presento en esta investigación el respaldo que hubo de un expediente formal, adecuadamente estructurado que manifestaba por escrito la facultad y el compromiso del gobierno y de la ciudad, con bases firmes en esta gestión, el llamado *Libro blanco*, con Documentos oficiales, respuestas al cuestionario del COI, gráficas de organización, catálogo de instalaciones deportivas y villas olímpicas, estudios meteorológicos, opiniones médicas, clínicas y generales sobre la altura de la ciudad así como sus efectos, eventos múltiples y vialidad internacionales, además de un extracto que mostraba lo que la Ciudad de México ofrecía al visitante y a su vez la revelaba como una ciudad moderna pero sin dejar de ser fiel a su tradición.

Este álbum con sus contenidos sobre lo que el COI demandaba, fue un libro de muy buena presentación que ofrecía principios, bases y características de la moción para el proyecto, expuesto con seis años de antelación al Comité, con tiempo suficiente para poder prepararse y conformar toda una atmósfera viable en la Ciudad de México para los Juegos de la XIX Olimpiada.

Las condiciones de paz del país en ese momento, las relaciones diplomáticas internacionales y deportivas, más esta solicitud formal de tan buena exhibición lograron conseguir el paso siguiente: postularse para ser considerada como una ciudad perfectamente competitiva y perceptible de llevar a cabo un buen desempeño y logro en general del evento planteado. Este *Libro blanco* fue uno de los componentes que condujeron a la participación de nuestra ciudad a esta competición, obteniendo en 1963 en Baden Baden, la sede para la Ciudad de México con 30 votos de 58; los otros 28 estuvieron repartidos entre Detroit, Lyon y Buenos Aires. A partir del veredicto, el Comité tuvo cinco años para trabajar en la preparación del evento. Se había alcanzado todo lo propuesto hasta entonces, incluyendo la fecha de inauguración de los Juegos, solicitada para el 12 de octubre (día de la raza), por medio de una mayoría de votos y el apoyo global del COI, todo gracias a los factores mencionados anteriormente, pero haciendo énfasis en la fuerte participación de los materiales impresos presentados.

Nunca, en solicitudes anteriores planteadas por México, se había podido llegar a este punto, ya que sin un documento escrupuloso como el *Album Blanco* no había expectativa ni bases sobre las cuales fundamentar una petición, incluso si se hubieran tenido las relaciones, no había un instrumento con el cual se pudiera incursionar en la participación. Todos estos principios los fui encontrando sobre el trayecto de la investigación documental y material de los antecedentes, pues prácticamente se tiene perdido el dato de las solicitudes de gobiernos anteriores, desde 1948 hasta 1962 para la sede olímpica, así como los procesos y materiales presentados durante esas incursiones.

También abordé los cambios administrativos que condujeron a la realización de material impreso requerido para la justificación y el procedimiento para el programa de la organización de los Juegos ante el COI, cuando Gustavo Díaz Ordaz fungía como presidente de la República y Adolfo López Mateos encabezaba el que en ese momento se denominaba Comité Olímpico Organizador (COO, antes COM, Comité Olímpico Mexicano).

Durante esta etapa se estructuraron nacientes materiales gráficos importantes, dados los requerimientos del Comité en ese momento, se hicieron los primeros Boletines Oficiales, instrumentos que al estudiarlos encontré un registro de diseño bajo la dirección técnica y artística del arquitecto Lorenzo Carrasco, Director del Consejo de Preparación para la Candidatura de México a los XIX Juegos Olímpicos, importantísimo personaje para el inicio gráfico y desarrollo del llamado *Libro blanco*, y punta de lanza de los subsecuentes materiales diseñísticos, en los que desde el principio se decidió un formato cuadrado, mismo que prevaleció de ahí en adelante para todos los materiales impresos realizados para los Juegos de la XIX Olimpiada, elementos que tuvieron una franca evolución, además del desarrollo de una primera imagen emblemática para registrarlos ante el COI.

Profundizando en la investigación encontré el primer emblema oficial, registrado ante el COI, del maestro Alejandro Alvarado y Carreño, insignia de la que prácticamente no hay conocimiento. Los vínculos y las relaciones del Maestro Alvarado, excelente grabador, hijo del famoso artista plástico Alvarado Lang, fueron el principio. En esta investigación fui conformando una trayectoria sobre las variantes de ese primer símbolo, sus características y subsecuentes reconocimientos, como ganar la Copa Cronite, el registro oficial del Comité Olímpico Internacional y el concurso al mejor grabado de membrete de Norteamérica. Este grabado en buril del mismo tipo con que se hacen los billetes y el papel moneda encabezó toda la papelería oficial de los Juegos Olímpicos y figuró en las portadas de los tres primeros Boletines Oficiales. En el análisis pude anotar sus semejanzas y aproximaciones con imágenes de otros Juegos Olímpicos previos a los de México, como el cartel de París 1900 y el de Tokyo 1964, que más que una coincidencia, me parecen una fuerte influencia, en donde noto prácticamente los mismos elementos de construcción con variaciones mínimas en la composición.

Analicé también las características de este emblema en cada una de sus partes de manera independiente, como por ejemplo la omisión del número XIX (al que corresponde la edición de la Olimpiada), o el nombre del lugar que utiliza la tipografía en altas y extrañamente sin tilde (sobre todo para las rigurosas normas ortográficas que se acostumbraban en esa época), lo que era adecuado para el nombre de Tokio 64, pero no para México, quedando registrado así el emblema. Notar estos cambios, ajustes, modificaciones, variaciones y anomalías ortográficas, es parte de los hallazgos de mi investigación. Posteriormente descubrí que se hizo una segunda versión de esta insignia, con las mismas bases compositivas pero con algunas variaciones, como el número XIX como base, y encima los aros y la palabra México, con fondo en color negro y los elementos en blanco, omitiendo los colores que caracterizaban al primer emblema (de la bandera de México y de los aros olímpicos), con el calendario en negro y la tipografía en gris, todo sobre blanco, dándome pauta para pensar que de primera mano omitieron factores relevantes de información, como el número de la decimonona Olimpiada, y donde también descubrí algunas alternativas de color y composición propuestas que prácticamente no se dieron a conocer y que presento en este documento.

Denoté la utilización de este emblema en los primeros tres boletines oficiales en los que se usó esta insignia prácticamente en un primer plano de la portada, además de examinar minuciosamente el contenido de estos boletines, su parte documental y gráfica, la composición, distribución de contenidos, estructura compositiva, similitudes, diferencias, transformaciones, ajustes, imágenes, fotografías, gráficos, publicidad, promoción, sobre el conocimiento del movimiento olímpico internacional, las características de los deportes olímpicos, la responsabilidad de México al constituirse como sede de los Juegos y la preparación como pueblo anfitrión.

El tercer *Boletín Oficial XIX Olimpiada* muestra en la portada la misma estructura de composición del segundo Boletín, ahora con la ilustración de una importante instalación deportiva de las planeadas en la propuesta de una transformación moderna y vanguardista. En todos los casos se reforzó con textos e imágenes sobre las tradiciones mexicanas con piezas arqueológicas en las contraportadas. En el interior existen muchos elementos relevantes, como el concurso y las piezas de las estampillas postales para la primera serie preolímpica, todo con motivos prehispánicos, serie poco conocida por el público en general y más identificada por filatelistas. También, en este boletín existe el contenido de unos encartes con los primeros pictogramas deportivos, estos anexos fueron un impresionante descubrimiento, ya que analizando estos materiales encontré un hilo conductor que me marcó el camino hacia los pictogramas deportivos, pues deduzco que fueron adaptados y transformados a partir de una réplica basada sobre los bocetos que Diego Rivera hizo para el friso del Estadio Olímpico Universitario. Estos encartes son prácticamente desconocidos, por ser además unos anexos que vienen en una solapa de la portada y contraportada en el interior de estos primeros boletines oficiales, que también al reverso de este esquema desplegado hay un mapa de ubicación de actividades con estos iconos y de los cuales no existen créditos de creación.

Aquí también se observa una segunda serie preolímpica conformada por bocetos de Diego Rivera hechos para el Estadio Olímpico Universitario, que llamó mucho mi atención, ya que incluye deportes que no son olímpicos, como el fútbol americano, y que en el momento en que se hicieron estos timbres postales, Diego Rivera ya tenía algunos años de haber fallecido, por lo que deduzco que estos gráficos se adaptaron a un requerimiento que debía salir adelante, donde no se hizo siquiera un análisis básico para su adecuación y mucho menos para su publicación.

En aquel momento, los timbres postales constituían un factor muy importante para la apreciación y asimilación internacional, ya que a través de este medio la gente en el mundo se formaba una idea del país que los emitía, transmitiendo una imagen mundial a través de los timbres. Existen otros inestimables descubrimientos como propuestas gráficas (de estampillas postales) hechas por artistas sumamente importantes como Carlos Mérida y Rufino Tamayo, materiales desconocidos que encontré gracias a mis investigaciones, visitas al archivo Ramírez Vázquez, al gran apoyo y aportación de entrevistas y relativos que el arquitecto Javier Ramírez Campuzano, hijo del arquitecto Ramírez Vázquez, quien ahora encabeza el acervo, y también a la colaboración y apoyo de Karina García Bárcenas, asistente del arquitecto Campuzano y encargada de gran parte del archivo, me proporcionaron y a los que pude tener acceso, además de mucha información relevante, mencionada en este trabajo.

Fue necesario hacer un recorrido sobre el cambio de nombramiento del Presidente del Comité Olímpico Organizador, Lic. López Mateos, por el Arq. Pedro Ramírez Vázquez, hecho que me llevó a la reflexión sobre la estructura y formación académica de cada uno de estos actores, lo que conllevó a un cambio radical en los intereses, la óptica, la estructura y el desarrollo del proyecto olímpico. Por un lado, López Mateos era excelente diplomático con una formación que abundaba en la abogacía y la diplomacia, mientras que el arquitecto Ramírez Vázquez tenía una proyección estética, con gran gusto por las artes, las áreas decorativas y gráficas (sin dejar de lado su gran capacidad estratégica y su habilidad para las relaciones públicas y de organización). Las características formales de cada uno me llevaron a pensar en las transformaciones que ocurrieron en la historia olímpica, gráfica y del Diseño en nuestro país gracias a que Pedro Ramírez Vázquez se hizo cargo del proyecto.

La idea de la estructura formativa profesional del arquitecto Ramírez Vázquez me llevó a ahondar en los intereses e influencias que partieron de este punto (ver Anexo 5) y sobre las personas de las que se rodeó para llevar a cabo el proyecto olímpico, además de la descomunal encomienda que tenía sobre sí y los tiempos de preparación que fueron tremendamente restringidos para este momento de la historia, el contar con sólo 27 meses para la construcción total de un evento que normalmente se preparaba con 5 años de anticipación, me condujo también al análisis sobre la enorme capacidad de coordinación y estructuración proyectiva del arquitecto, ya que con sólo 45 años de edad tenía una inmensa responsabilidad internacional sobre sus hombres y la gestión era descomunal: dar al mundo una imagen de modernidad, de un país capaz, de estar a la altura de cualquier otra ciudad y de propiciar una visión internacional competitiva.

Esta situación me condujo a estudiar, primero, la trayectoria de Ramírez Vázquez como arquitecto, sus capacidades, sus estrategias. Al entender algunas de estas circunstancias pude analizar y comprender el procedimiento que llevó a cabo para la elección de equipos de trabajo, los cuales son de gran relevancia, ya que de esto dependió considerablemente parte de mi investigación y del camino que se llevó para la transformación de una imagen que ya estaba registrada, en lo que considero que también influyeron hechos de interés político y personal, como que, en toda nueva toma de posesión de un cargo, era importante dejar una marca propia y original, un sello personal que representara esa administración, habiendo motivos suficientes para este planteamiento, los cuales no eran difíciles de identificar por lo ya planteado durante la investigación.

En primera instancia vi que el arquitecto buscó rodearse de lo más vanguardista que había en el país, en donde deduzco que tenía una cercana relación con la Universidad Iberoamericana y que además confiaba en la formación de la nueva profesión (Diseño Industrial), la cual prometía ser una carrera de modernidad. Aunado a esto, el director de esta carrera

contaba con un interesante y extenso currículum académico, lo que también daba pauta a confiar en que el arquitecto Manuel Villazón así como su equipo de maestros y estudiantes de la Ibero podrían llevar a cabo el proyecto de la imagen gráfica para los Juegos.

En este apartado estudié los componentes realizados, desde que retomaron el primer emblema hecho por el maestro Alvarado y Carreño, las adecuaciones del mismo y los nuevos materiales gráficos que surgieron de este equipo, en donde hice un estudio cronológico de la realización de estos elementos, además de un profundo análisis crítico y formal-compositivo, en el que encontré la tendencia de una imagen llevada a la cultura popular. En esta etapa se hicieron el *Boletín Oficial XIX Olimpiada. Número 4*, una serie de carteles de promoción del evento y otras tres series de carteles deportivos con diferentes tendencias, la nueva propuesta de Jesús Vírces de los pictogramas deportivos que fueron los que marcaron la pauta para la realización de los elegidos en la última etapa de construcción del diseño, en que estudié cada uno de los elementos tratando de resolver la parte estructural de diagramación, formación y composición de toda esta línea de carteles, además del material realizado. Por medio del estudio y análisis de estos componentes, pude derivar que no significó un material asequible para resolver las necesidades requeridas, por lo que el arquitecto Ramírez Vázquez tuvo que buscar otras opciones de grupos de trabajo para la composición, diseño y desarrollo de una identidad con la que pretendía proyectar una imagen impactante de México ante el mundo.

Pedro Ramírez Vázquez tenía una visión mucho más ambiciosa que la mostrada en las primeras etapas: además de una gran encomienda para este fastuoso evento, quería que el mundo tuviera una visión de un México con tradición pero a la vez vanguardista y cosmopolita; para eso se debía crear una Identidad moderna, competitiva internacionalmente, que rompiera con los estereotipos mexicanos manejados hasta entonces (lo prehispánico y la cultura popular), todos estos motivos lo llevaron a pensar en crear un Programa de Identidad Olímpica, conjuntando ahora grupos de trabajo, y que tanto la identidad como la imagen fueran desarrolladas por varios Departamentos que se hicieran cargo de cada área específica.

En el último apartado de mi investigación seguí el recorrido del arquitecto Ramírez Vázquez en busca de un nuevo equipo de trabajo audaz y cosmopolita. Muchos elementos tuvieron relación con este hecho, por lo que fui confeccionando la trayectoria de los enlaces que condujeron a la conformación de estos inesperados grupos de producción y su asertiva manera de configuración, las personas clave que participaron y la importancia de cada uno de los colaboradores que determinaron el insólito diseño de la identidad, que dio como resultado la imagen con la que la gente identifica los Juegos de la XIX Olimpiada de México 1968.

Fue muy importante estudiar el trayecto laboral del arquitecto Ramírez Vázquez. En esta parte estudié escrupulosamente el recorrido detallado de los eventos y las personas involucradas en el desarrollo del diseño, descubriendo a cada paso las interconexiones que cada individuo y cada relación de estos conjuntos laborales tuvieron un efecto y proporcionaron aportaciones relevantes para el resultado concluyente sobre el proceso y las áreas de operación.

La participación del arquitecto Pedro Ramírez Vázquez en 1964 en la Feria Internacional de Nueva York con el Pabellón de México, proyecto en el que estaba a cargo como residente de obra el arquitecto Eduardo Terrazas, su conexión con Beatrice Trueblood y su relación laboral, desde la publicación del libro para el Museo de Antropología y posteriormente en el proyecto Olímpico, el nombramiento de Ramírez Vázquez como presidente del COO, la conformación de dos nuevos departamentos, el de Publicaciones dirigido por Trueblood y el de Diseño Urbano dirigido por Terrazas, quien a su vez coordinaba ambos departamentos, mismos que estaban encargados de crear la identidad y los elementos necesarios para construir y transmitir una imagen que diera personalidad y estilo a los Juegos Olímpicos de México 1968.

La aparición de una nueva y diferente identidad olímpica que cambió todas las bases establecidas, partiendo de cero con una nueva imagen, fue uno de los motivos que me llevaron a profundizar en las entrevistas y el sondeo de esta búsqueda sobre el principio de la identidad que reconocemos y determinamos actualmente. Por otra parte, la reciente conformación de equipos, sabiendo que en esta fase ya se habían realizado una serie de materiales gráficos, en la que hay una larga trayectoria previa de la que no se ha hablado, incluso las personas directamente involucradas en el proceso lo desconocen: quienes hicieron materiales para alguna etapa no saben lo que se desarrolló en otro momento o en otro departamento, pues se centraban en lo que les correspondía y en la encomienda que tenían particularmente, sin ver lo que hacían los demás.

Los materiales que presento en este documento no se han mostrado juntos ni completos, pareciera que lo hecho en esta última etapa hubiera surgido de manera espontánea e inmediata, sin antecedentes de proceso alguno, ni de imágenes o componentes anteriores. Es como si el resultado que se conoce se hubiera realizado de primera mano e intención. Todos estos motivos me condujeron a referirme y describir cada paso de manera gráfica-cronológica durante este proceso.

Descubrí también lo que había detrás de la teoría muy asentada que existe sobre la idea de que este último logotipo realizado partió del concepto del arte huichol: hay varios principios

que develé y anoté, como la participación de Soto Soria en el Museo de Antropología con la museografía de la sala huichol y su influencia sobre este tema, o el posterior involucramiento del arquitecto Terrazas en su interés por este mismo arte (que ha llevado en sus obras hasta hoy día), e incluso del mismo arquitecto Pedro Ramírez Vázquez. Esta parte de la investigación fue muy difícil, ya que consulté fuentes de información directas, entrevistas personales con los actores principales, así como investigaciones de varios testimonios en internet y el material estudiado muestra que no hubo arte huichol en el diseño del logo.

Inicialmente me permití dudar que el diseño del logotipo y de la imagen haya surgido a partir del arte huichol, posiblemente más adelante para ellos se volvió una magnífica y grata coincidencia con elementos de nuestra cultura, pero encuentro más congruencia en mantener una relación de los elementos lineales con los sellos de piedra prehispánicos. Aunque se ha querido sembrar la idea de que el arte huichol tenía consistencia con estas líneas paralelas radiales alrededor del trazo básico, no concuerda con las líneas radiales del cartel, ya que las líneas huicholes rodean circundando el dibujo básico hasta su totalidad y las del cartel se cortan cuando se encuentran con líneas rectas. Por otra parte, la base del principio huichol en el color es mantener una muy amplia variedad de colorido en sus trabajos, mientras que los colores utilizados en el logotipo y en el cartel de México 68 tienen mayor coincidencia y respaldo con los principios del *op art*, utilizando sólo el blanco y el negro en contraste, y aun cuando manejan alguna gama de color es sólo en dos tonos, por ejemplo para las aplicaciones en uniformes, se utilizaron naranja y blanco o magenta y blanco, pero nunca una mayor gama de color, lo que discrepa de los trabajos huicholes, además de la idea de representación de un arte actual.

En la composición gráfica de la imagen representativa descubrí también el orden de construcción de los elementos: primero se hizo el “MEXICO 68” y después se integraron los aros olímpicos al número 68, habiendo también muchas teorías y argumentaciones confrontadas, pero tras el estudio, observación y análisis de imágenes, fotografías y carteles, encontré la sucesión en la integración de los elementos del logotipo “México 68”, a los que se les incluyó la nueva tipografía. No tenían más que el nombre del lugar y la fecha (fotografías del equipo de trabajo de Ramírez Vázquez u otras de la oficina de Lance Wyman sirven como testimonio). Estos elementos muestran lo opuesto a lo que tanto se ha dicho en conferencias y entrevistas: hay un discurso muy establecido sobre la teoría de que se hizo una composición del logo a través de “lugar, fecha y evento”, situación que escudriñé minuciosamente y asevero que no fue así de mágico y espontáneo como lo plantean.

Estos componentes del logotipo de “México 68” son principios que se establecieron en Tokio 64, precisamente “el lugar”, los últimos dos números “la fecha” y los aros “el evento”,

con un estilo minimalista, sumando la vanguardia internacional y la herencia tradicional del país, exactamente los mismos elementos aplicados en México, por lo que comparé ambos y vi que en México se utilizaron las mismas bases constructivas en las ideas de conformación de la imagen, rompiendo aquí con el mito del diseño creativo nunca antes visto para este logo de México 68.

La serie consecutiva de diseño de elementos como el abecedario, el cartel promocional del evento, las bases creativas para la tipografía, la teoría sobre el manejo de sistemas, los estilos, las técnicas, las variedades y paletas de color, los conceptos, las gamas de efectos utilizados y otras características más, son bases diseñísticas que en ese momento de incursión en la composición de la identidad y la imagen de México 68 lograron un excelente resultado, aunque existen muchas situaciones de diseño a considerar, ya que los actores principales del momento eran muy jóvenes en edad y experiencia gráfica, condiciones de las que hago referencia en esta investigación y de las que se tiene una somera conciencia sobre estos hechos.

Generalmente, en la planeación gráfica compositiva se procura mantener las mayores constantes de diseño para conservar la unidad y se reservan unas pocas variables para diferenciar casos muy específicos como alguna sub-marca o sub-línea de marca, producto o trabajo, pero en este caso se aplicó de manera contraria: había todas las variables y sólo una constante, justamente la que logró dar unidad, línea y congruencia a toda la variación de materiales hechos en distintos momentos y por distintas personas, con conceptos diferentes. El diseño de la tipografía trilineal fue la que unificó todo el conjunto, esto fue un gran logro, pero no como se plantea; el de haber hecho un sistema.

Hay tantas utopías tan elaboradas entre los protagonistas, que mucho de ellos ya perdieron la objetividad en estos planteamientos teórico-prácticos. Al profundizar en el análisis de estas consideraciones, al cabo de los años y a la vuelta de la historia, señalo que no es de extrañar por qué grandes del diseño como Otl Aicher no se acercaron a México 68, siendo su Olimpiada más próxima, interesándose particularmente por ver las opciones del diseño gráfico olímpico de Tokio 64, durante su planeación de los Juegos para Múnich 72, estudio que también explico detenidamente con los gigantes del diseño de esos eventos olímpicos.

En cuanto a la autoría del logotipo y del cartel hay varios puntos que me llevaron a considerar que el creador de estos diseños fue Lance Wyman, primero porque las entrevistas se contraponen, pero investigando las características formativas de cada uno de los actores participantes hay datos que respaldan mi teoría, primero en el trayecto histórico y laboral, pues Wyman ya tenía un logotipo previo a este trabajo en el que usa los principios del *op*

art. el realizado en 1966 para la Exposición de la USIA sobre diseño industrial estadounidense con esta fuerte influencia, en donde es muy clara la línea de producción que llevaba el diseñador en ese momento y lo que estaba haciendo, lo que desarrollaba, dónde se desenvolvía y cuáles eran sus influencias. En Nueva York estaba este movimiento en boga y, efectivamente, como Wyman afirma en sus entrevistas, venía lleno del *op art*. Otro dato olvidado es que el propio creativo ha declarado públicamente que su amigo y colaborador, Peter Murdoch, participó activamente en el proceso creativo del imagotipo, antecedente que no aparece en otras investigaciones.

Otro factor considerado fue que la formación académica de los demás participantes no constituía la estructura de la creación de logotipos, cuando ya Wyman se dedicaba a hacerlos. Además, el desarrollo posterior del estadounidense siguió una línea gráfica y compositiva congruente, donde se manifiesta su estilo personal de diseño; es decir, no destacó el logo de México como excepción.

Por último, tuve la afortunada oportunidad de entrevistar a José Luis Ortiz Téllez en su estudio de Nueva York, donde amablemente me enseñó y demostró un dominio total de la técnica, la composición, la estructura en el conocimiento absoluto de la formación tipográfica y del logo, demostrando que fue él quien realizó el desarrollo de todo el alfabeto trilineal que Wyman le asignó, condición que ningún otro de los involucrados ha hecho, y que ni siquiera han podido explicar someramente. A partir de entonces, José Luis trabajó durante muchos años con Lance Wyman. El extraordinario mexicano me compartió muchos principios de diseño y proyectos gráficos que elaboraron en conjunto, además de su recorrido individual e independiente como diseñador de talla internacional.

No dudo en lo más mínimo que haya existido una lluvia de ideas entre Ramírez Vázquez, Terrazas, Trueblood y Wyman, y que hubo mucha colaboración entre ellos. Quizá fue en sus juntas donde se dieron los principios constructivos del logotipo, pero los datos, trabajos, investigación y desempeño de cada uno, inclinan la balanza para concederle la conformación final del creativo diseño del logo a Wyman, quien pudo hacerlo gracias a las bases de su constitución como diseñador industrial con estudios y trabajos de diseño gráfico, en los cuales ya figuraba el estilo del *op art*. Considerar que el estadounidense estaba apuntalado en su formación, sus raíces, su todavía corta experiencia en ese momento, pero su enorme talento, me lleva a deducir que él era la persona más apta para desarrollar una propuesta de grandes alcances. Su diseño gráfico para la identidad de los Juegos Olímpicos de la Ciudad de México de 1968 se considera ampliamente un pináculo del diseño ambiental y de marca; además, sus pictografías, un lenguaje visual universal, establecen el estándar para la señalización en eventos internacionales.

En cuanto al diseño de los pictogramas deportivos, señalé en el capítulo 5 de este trabajo que hubo unos primeros iconos diseñados por Jesús Vírchez, a los que Wyman efectuó ajustes para reconstituirlos y adaptarlos, utilizando diagramación y principios compositivos de diseño que mejoraron los ya existentes, pero el punto de partida lo dio Vírchez. Este es otro de los grandes hallazgos de mi investigación, ya que muy poca gente sabe que Chuy Vírchez fue el diseñador base de estos iconos deportivos, pues siempre se le ha dado el crédito solamente a Wyman. En ningún estudio anterior a este trabajo se había seguido la trayectoria de conformación de diseño de los pictogramas deportivos, con sus etapas de adaptación hasta llegar a los que conocemos.

En cuanto al diseño de pictogramas para los programas deportivos, culturales y de servicios, encontré que hubo un grupo muy reducido de diseñadores que trabajaron estos iconos, formado por Lance Wyman, José Luis Ortiz y Beatrice Colle. Por cierto, ella fue quien diseñó el icono de la paloma que representa uno de los veinte programas culturales denominado “La Publicidad al Servicio de la Paz”, que en muchos medios se ha manejado equívocamente como mascota para los Juegos de la XIX Olimpiada y a través de mi estudio aseguro que nunca se diseñó una figura con esa intención. En esta etapa hubo dos descubrimientos importantes: el grupo de diseñadores que conformaron esta parte de los programas de identidad y que ha sido un error el manejo de la imagen de la paloma a manera de mascota para México 68.

También es importante recalcar en el desarrollo de estos pictogramas que la intención era resolver los problemas del lenguaje asociados con la información y la orientación. El objetivo era tener claridad y precisión en los mensajes a través de la expresión gráfica, situación que tampoco fue primicia de este equipo en nuestro país, ya que este principio se realizó con mucha fuerza y desenvolvimiento en Tokio 64, dadas las características particulares de su idioma, e incluso hay un antecedente muy acertado en los Juegos Olímpicos de Berlín 1936.

En México fue necesario crear una línea de productos que cubriera todas las necesidades de la ciudad, transmitiendo una imagen al interior y al exterior del país: carteles, promoción, señalización, transporte, quioscos, sellos, boletos, uniformes, letreros, globos, timbres postales, un sinfín de materiales gráficos y de diseño que no pasaron desapercibidos en el mundo y que lograron un fuerte impacto en la historia del diseño para México, incluso permanecen como parte de la historia del Diseño Gráfico. Se pretendía una recordación del evento y a su vez un posicionamiento del país, por lo que se dice que se realizó un diseño integral, no porque el diseño estuviera verdaderamente integrado en una unidad gráfica, sino porque se había logrado constituir una línea de

productos que inundaron la ciudad y en los que se instituyó la nueva tipografía diseñada para el evento, lo que dio la imagen de unidad, así como la organización de unas olimpiadas muy originales y conmemorativas que han trascendido barreras, traspasando fronteras de tiempo y de lugar, logrando perfectamente el objetivo planteado por el arquitecto Ramírez Vázquez de crear el diseño de una identidad gráfica impactante para los XIX Juegos Olímpicos de México 1968.

Fuentes documentales

- Adobe Live. *Lance Wyman Live* (video). AWWWARDS Conference, Berlin, febrero 9, 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=nvc-tlHBdfM>
- Aigars. "Looking Back at 120 Years of Olympic Poster Design [100 Posters]." *Colorlib* (blog), febrero 17, 2019. <https://colorlib.com/wp/history-of-olympics-poster-design/>
- Aguilar García, Juan Carlos. "México 68: una identidad olímpica." *Crónica*, julio 27, 2008. <http://www.cronica.com.mx/notas/2008/375158.html>
- Aguilar Narváez, José Antonio. *Ramírez Vázquez en el urbanismo*. México: IMAU; Studio Beatrice Trueblood, 1995.
- Aicher, Otl. *Die Welt als Entwurf*. Alemania: Ernst & Sohn, 1991.
- Aicher, Otl y Martin Krampen. *Sistema de signos en la comunicación visual*. Madrid: Editorial Gustavo Gilli, 1995.
- Annik, Ed y Max Bruinsma, eds. *Gerd Arntz: Graphic designer*. Rotterdam: 010 Publishers, 2010.
- Añorga, Pello y Nerea Alzola Maiztegui. "Leo Lionni." En *14 autores literatura infantil*, 44-47. España: Eskoriatza Mondragon Unibertsitatea, Humanitateak eta Hezkuntza Zientzien Fakultatea, 1998.
- Archivo General de la Nación, "La imagen de la Olimpiada México 68. Testimonios gráficos de una época resguardados en el #AGNMex." *Gobierno de México-AGN* (sitio web), diciembre 21, 2018. <https://www.gob.mx/agn/articulos/la-imagen-de-la-olimpiada-mexico-68-testimonios-graficos-de-una-epoca-resguardados-en-el-agnmex>
- Arfuch, Leonor, Norberto Chávez y María Ledesma. *Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos*. Buenos Aires: Paidós, 1997.
- Art Directors Club Awards. "Yusaku Kamekura." ADC (sitio web) <http://adcglobal.org/hall-of-fame/yusaku-kamekura/>
- Art News. "Francis Picabia, Art-World Jailer: Philip Pearlstein on 'One of the Prime Movers of Modern Art,' in 1970." *ARTnews.com* (sitio web), noviembre 18, 2016. <https://www.artnews.com/art-news/retrospective/francis-picabia-art-world-jailer-philip-pearlstein-on-one-of-the-prime-movers-of-modern-art-in-1970-7324/>

- Art Price. "Biography of Harry Muir KURTZWORTH (1887-1979)," *artprice* (sitio web). <https://www.artprice.com/artist/41922/harry-muir-kurtzworth/biography>
- Balcazar, Mario. "Cómo se creó la identidad de los Juegos Olímpicos México 68." *ForoAlfa* (sitio web). <https://foroalfa.org/articulos/como-se-creo-la-identidad-de-los-juegos-olimpicos-mexico-68>
- Banks, Markus. *Los datos visuales en la Investigación Cualitativa*. Madrid: Ediciones Morata, 2010.
- Barnicoat, John. *Posters: A Concise History*. Reino Unido: Thames and Hudson, 1985.
- Barrientos, María del Mar, "La historia detrás de México 68." *El Heraldo de México*, enero 24, 2019. <https://heraldodemexico.com.mx/panorama/la-historia-detras-de-mexico-68/>
- Barroso García, Carmen Dolores. "Movimiento Olímpico y Diseño. Los Juegos de México '68." *Publicaciones de la Universidad de Palermo* (sitio web), 2007. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auuspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A005.pdf
- Becerra Prada, Gonzalo, ed. "50 Aniversario XIX Olimpiada." *Espacio Diseño, Boletín mensual de la División de Ciencias y Artes para el Diseño de la UAM Xochimilco*, no. doble 264-265 (octubre-noviembre 2018). https://issuu.com/espacioidiseno/docs/264_265_50_aniversario_xix_olimpiad
- Bellier de La Chavignerie, Émile y Louis Auvray, *Dictionnaire general des artistes de l'Ecole française depuis l'origine des arts du dessin jusqu'à nos jours: architectes, peintres, sculpteurs, graveurs et lithographes*. Tomo 1. París: Librairie Renouard, 1882. <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bp-t6k1133832/f512.image>
- Berlioux, Monique, dir. *Olympism Through Posters: 1896-1984*. Suiza: International Olympic Committee, 1983.
- Bierut, Michael, Jessica Helfand, Steven Heller y Rick Poynor, eds. *Fundamentos del Diseño Gráfico*. Buenos Aires: Infinito, Colección Biblioteca de Diseño, 2001.
- Blackwell, Lewis. *La tipografía del siglo XX*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1993.
- Blanchard, Gerard. "Roger Excoffon, a master of French graphic design." *Graphéine. Graphic Design* (sitio web), mayo 3, 2013. <https://www.grapheine.com/en/history-of-graphic-design/roger-excoffon>
- Blog Tom, "Mexico City 1968: A visual challenge of identity. Interview with Beatrice Trueblood." *The Olympic Museum* (blog), mayo 16, 2018. <https://blog-tom.com/mexico-city-1968-a-visual-challenge-of-identity/>
- Blog Tom, "Mexico City 1968: Pre-Columbian heritage fused with modernity. Interview with Eduardo Terrazas." *The Olympic Museum* (blog), mayo 16, 2018. <https://blog-tom.com/mexico-city-1968-a-visual-challenge-of-identity/>
- Bretin, Jean-Philippe. *Roger Excoffon: L'homme de la griffe et du paraphe*. Paris: Ecole Estienne – DSSA Création Typographique, 2008.
- Brewster, Claire y Keith Brewster. *Representing the Nation: Sport and Spectacle in Post-revolutionary Mexico*. New York: Routledge, 2013.
- Brewster, Claire y Keith Brewster. "Sombreros and skyscrapers." En *National Identity and Global Sports Events: Culture, Politics, and Spectacle in the Olympics and the Football World Cup*, editado por Alan Tomlinson y Christopher Young. Nueva York: State University of New York Press, 2012.
- Brown, Jake. "All set for México." *Design Journal*, no. 237 (septiembre 1968): 26-33. <https://www.vads.ac.uk/digital/collection/DIAD/id/5099/rec/1>
- Brundage, Avery. Carta de Avery Brundage a Pedro Ramírez Vázquez, Archivo General de la Nación, ABC, caja 178, "Organizing Committee, 1966." noviembre 28, 1966.
- Buchino, Michael. "Op Art Bike." *Medium magazine* (sep 2, 2015). <https://medium.com/nope-ltd/huilchol-bike-20f88cda7dfb>
- Budds, Diana. "How Wayfinding Guru Lance Wyman defined the field of environmental graphics." *Fast Company* (sitio web), agosto 18, 2015. <https://www.fastcompany.com/3049811/how-wayfinding-guru-lance-wyman-defined-the-field-of-environmental-graphics>

- Budds, Diana. "The new monograph of wayfinding designer Lance Wyman proves we'd all basically be lost without him." *American Institute of Graphic Arts (AIGA)* (sitio web), agosto 18, 2015. <https://aigaaix-0m5kinte.azurewebsites.net/new-monograph-wayfinding-graphic-designer-lance-wyman>
- Burke, Christopher, Eric Kindel y Sue Walker, eds. *Isotipo: diseño y contextos, 1925-1971*. Londres: Hyphen Press, 2013.
- Burkert, Walter. *Greek religion*. Massachusetts: Harvard University Press, 1985.
- Butler, Andy. "Interview with graphic designer Lance Wyman", *Designboom* (sitio web), octubre 14, 2014. <https://www.designboom.com/design/lance-wyman-interview-10-14-2014-2/>
- Byrne, Emmet, "Fragmented: Mexico '68 Designer Lance Wyman on Sochi and Olympic Branding Today." *The Gradient, Walker Art Center* (blog), febrero 20, 2014. <https://walkerart.org/magazine/lance-wyman-mexico-sochi-olympic-design>
- Byrne, Emmet. "Radiant Discord: Lance Wyman on the '68 Olympic Design and the Tlatelolco Massacre." *The Gradient, Walker Art Center* (blog), marzo 20, 2014. <https://walkerart.org/magazine/lance-wyman-mexico-68-olympics-tlatelolco-massacre>
- Byrnes, Mark. "Wayfinding With Lance Wyman." *Bloomberg City Lab* (sitio web), septiembre 11, 2015. <https://www.bloomberg.com/news/articles/2015-09-11/wayfinding-with-lance-wyman>
- Calvo, María. "El fascinante diseño de las Olimpiadas de México 68 en el Museo Olímpico de Lausanne, Suiza." *El Giroscopo Viajero* (blog), febrero 4, 2018. <https://elgiroscopo.es/fascinante-diseno-las-olimpiadas-mexico-68-museo-olimpico-lausanne-suiza/>
- Candela, Félix y Miguel Seguí Buenaventura. *Félix Candela: arquitecto*. Madrid: Editorial Reverte, 1994.
- Canchola, Tomás, prod. *Memoria 68*. Temporada 1 (miniserie). *Canal 11 del Instituto Politécnico Nacional*. <https://canalonce.mx/vod/video/memoria-68-episodio-1/> (página discontinuada).
- Capriotti, Paul. *Planificación estratégica de la imagen corporativa*. Barcelona: Editorial Ariel, 1999.
- Carmona, Roberto. *Biography of Jose de Jesus Clark Flores: Man of Honor*. Utah: Brigham Young University, 1981.
- Casellas, Roberto. *Confidencias de una olimpiada: México 68*. México: Jus, 1992.
- Cashman, Richard y Anthony Hughes. *Staging the Olympics: The Event and Its Impact*. Michigan: University of Michigan, 2010.
- Castañeda, Luis. "Divisive Graphics." En *Spectacular Mexico: Design, Propaganda, and the 1968 Olympics*. Minnesota: University of Minnesota Press, 2014.
- Certeau, Michel de. *La escritura de la historia*. México: Universidad Iberoamericana, 2006.
- Cervantes, Rodrigo. "After 50 Years, Tha Iconic Mexico 68 Olympics Design is still revered —and disputed." *Fronteras*, octubre 12, 2018. <https://fronterasdesk.org/content/711559/after-50-years-iconic-mexico-68-olympics-design-still-revered-and-disputed>
- Chapman, Rebeka. "Las Olimpiadas en México 68. Ensayo sobre el logo oficial de los Juegos Olímpicos en México 1968 y su relación con los acontecimientos de Tlatelolco del 2 de octubre del mismo año." *ISSUU* (sitio web), enero 27, 2013. https://issuu.com/rbkah87/docs/trabajo_individual._mo_dulo_disen_o
- Chaves, Norberto. *La imagen corporativa. Teoría y metodología de la identificación institucional*. México: Editorial Gustavo Gili, 1994.
- Chatziefstathiou, Dikaia y Ian P. Henry. *Discourses of Olympism: From the Sorbonne 1894 to London 2012*. Gran Bretaña: Springer, *Global Culture and Sport Series*, 2012.
- Child, Jack. *Miniature Messages: The Semiotics and Politics of Latin American Postage Stamps*. North Carolina, USA: Duke University Press, 2008.
- Clancy, Shaun. "The Michael Gross Interview." *The Comics Journal*, NE (mar 13, 2015). <http://www.tcj.com/the-michael-gross-interview/>

- Coffey, Mary K. *How a Revolutionary Art Became Official Culture: Murals, Museums, and the Mexican State*. London: Duke University Press, 2012.
- Come to Finland. "Paul Söderström." *Come to Finland* (sitio web). <https://cometofinland.fi/artist/paul-soderstrom/>
- Comisarenco, Dina. *40 años después. Diseño: Concepto y forma de las olimpiadas*. México: BioGráficas, 2008. https://diplomadocom.weebly.com/uploads/1/4/2/1/14217795/40_aos_despus_mexico_68.pdf
- Comité Exécutif des Jeux d'Anvers. *Raport officiel des jeux de la VIIeme Olympiade Anvers 1920*. Bélgica: Comité Exécutif des Jeux d'Anvers, 1920.
- Comité Olímpico Mexicano, Consejo de Preparación para la Candidatura de México a los XIX Juegos Olímpicos. *México Solicita XIX Juegos Olímpicos*. México: Confederación Deportiva Mexicana, 1963.
- Comité Olímpico Mexicano. "Juegos Olímpicos de Verano: México 1968." *Comité Olímpico Mexicano* (sitio web). <http://www.com.org.mx/ciclo-olimpico/mexico-1968/>
- Comité Olímpico Mexicano. "Palabras del Comité Olímpico Mexicano". En *México solicita XIX Juegos Olímpicos, Documentos Oficiales*, editado por el Consejo De Preparación para la Candidatura de México a los XIX Juegos Olímpicos. México: Litográfica Machado, 1962.
- Comité Olympique Français. *Les Jeux de la Viii Olympiade Paris 1924 - Rapport Officiel*. París: Libr. de France, 1924.
- Comité Organizador de la XIX Olimpiada. *Boletín Oficial de la XIX Olimpiada. Número 1* (reedición corregida). Diciembre, 1965.
- Comité Organizador de la XIX Olimpiada. *Boletín Oficial de la XIX Olimpiada. Número 2*. Octubre 1965.
- Comité Organizador de la XIX Olimpiada. *Boletín Oficial de la XIX Olimpiada. Número 3*. Abril 1966.
- Comité Organizador de la XIX Olimpiada. *Boletín Oficial de la XIX Olimpiada. Número 4*. Octubre 1966.
- Comité Organizador de la XIX Olimpiada, "López Mateos, Adolfo, presidente del Comité Organizador." En *Boletín Oficial de la XIX Olimpiada. Número 2*, octubre 1965.
- Comité Organizador de la XIX Olimpiada, "México emite la serie postal preolímpica 1965." En *Boletín Oficial de la XIX Olimpiada. Número 3*, abril 1966, 39-40.
- Comité Organizador de la XIX Olimpiada, "Reporte General del Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada, al Comité Olímpico Internacional" En *Boletín Oficial de la XIX Olimpiada. Número 2*, octubre 1965, 5.
- Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada. *Memoria oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada*. Editado por Beatrice Trueblood. 4 vols. México, 1969.
- Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada. México 68 (Informe). Vol 1. Editado por Beatrice Trueblood. México: 1969.
- Comité XVII Premio Quorum 2007. *Manuel Villazón*. México: Biblioteca de Diseño Quorum, 2007.
- Confederación Deportiva Mexicana A.C. *Confederación Deportiva Mexicana: Siete décadas, 1933-2003*. México: 2017. <http://www.codeme.com.mx/codeme/historia>
- Confederación Deportiva Mexicana A.C. "Cuarta década 64/73." En *Confederación Deportiva Mexicana: Siete décadas, 1933-2003*. México: 2017. [07_cuartadecada.pdf](http://www.codeme.com.mx/codeme/historia) (codeme.com.mx)
- Confederación Deportiva Mexicana A.C. "Segunda década 44/53." En *Confederación Deportiva Mexicana: Siete décadas, 1933-2003*. México: 2017. [05_segundadecada.pdf](http://www.codeme.com.mx/codeme/historia) (codeme.com.mx)
- Consejo de Preparación para la Candidatura de México a los XIX Juegos Olímpicos, *México solicita - XIX Juegos Olímpicos, Documentos Oficiales*. México: Litográfica Machado, 1962.
- Contraste. *México 1968 desde una posición privilegiada.- Charla con José Luis Ortiz Téllez* (podcast). *Contraste*, FAD-UNAM (blog), noviembre 7, 2016. <http://blogs.fad.unam.mx/taxco/contraste/?p=647>

- Costa, Joan. *Diseñar para los ojos*. Bolivia: Grupo Editorial Design, 2003.
- Costa, Joan. "Diseño de Comunicación Visual: el nuevo paradigma." *Gráfica. Documentos de Diseño Gráfico*. 2, núm. 4 (2014): 89-107. <https://doi.org/10.5565/rev/grafica.23>
- Costa, Joan. *Identidad corporativa*. México: Trillas-Sigma, 1993. Costa, Joan. *La comunicación en acción. Informe sobre la nueva cultura de la gestión*, Barcelona: Paidós, 1999.
- Cotter, Bill y Bill Young. *The 1964-1965 New York World's Fair*. Nueva York: Arcadia Publishing Library Editions, 2004.
- Coubertin, Pierre de. Timoleon Philémon, Nikolaos Politēs y Charabambos Anninos. *Les Jeux Olympiques, 776 av. J.-C.-1896. 2e partie, Les jeux olympiques de 1896*. Trad. Léon Olivier. Atenas: Editeur Charles Beck; Paris: H. Le Soudier, 1896. <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k3202258/f13.image>
- Creative Lives Podcast, prod. *Graphic designer Lance Wyman: «Design is like telling a joke – you can't explain it to make it better»* (podcast). Creative Lives Podcast, octubre 12, 2017. <https://www.creative-livesinprogress.com/search/results?q=lance+wyman>
- Creative Waffle. *Lance Wyman - The life of a living design legend* (video). Ep. 105, enero 21, 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=mIDPEPvuFBg>
- Cruz, Cristina. "50 años del proyecto de identidad más grande: México 68." *Coolhuntermx* (sitio web) <https://coolhuntermx.com/50-anos-identidad-mexico-68-diseno-1008/>
- Curry, Milton. "Branding a Cityscape: Mexico City Olympics 1968. Lance Wyman in conversation with Milton Curry on Aesthetics and Politics." *Critical Productive* 1.1 (otoño 2011): 82-95. https://www.academia.edu/32336317/CRITICALPRODUCTIVE_V1_1_LANCE_WYMAN_INTERVIEW
- Daiau, Lucien. "Roba cámara en Baden Baden la exposición deportiva de México." *La Afición*, octubre 18, 1963.
- Davis, Diane E. *El Leviatán urbano. La ciudad de México en el siglo XX*. México: Fondo de Cultura Económica, 1999
- Dawood, Sarah. "Lance Wyman: «I was the kid in the class who could draw.»" *Design Week* (sitio web), abril 10, 2017. <https://www.designweek.co.uk/issues/10-16-2017/lance-wyman-kid-class-draw/>
- Deacy, Susan y Alexandra Villing. *Atenea en el mundo clásico*. Países Bajos: Koninklijke Brill NV, 2001.
- Deporte UNAM. *Pedro Ramírez Vázquez y la Organización de los Juegos Olímpicos de México 1968* (documental). *TV UNAM*. <https://www.youtube.com/watch?v=ms5ZIMJmsQw>
- Design Lead. *How graphic designer Lance Wyman discovered Graphic Design as a career*, 6 parts (videos). DesignLead, febrero 10, 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=vGGVv326akw>
- DesignLifer. "Lo que nos dejó las olimpiadas (sic) Parte 1." *Paredro* (sitio web), septiembre 28, 2018. <https://www.paredro.com/en-mexico-que-nos-heredo-los-juegos-olimpicos/>
- DesignLifer. "Lo que nos dejó las olimpiadas (sic) Parte 2." *Paredro* (sitio web), octubre 5, 2018. <https://www.paredro.com/la-identidad-grafica-que-nos-heredo-las-olimpiadas-de-mexico-68/>
- Díaz Greene, Jorge Fernando. "Recuerdos de la Olimpiada México 68. Archivos." *La Rockola de Greene* (blog), octubre 12, 2008. <https://larockoladegreene.mx/2008/10/>
- Díaz Ordaz, Gustavo. *Informes presidenciales*. México: Cámara de Diputados, LX Legislatura - Centro de Documentación, Información y Análisis, 2006. <http://www.diputados.gob.mx/sedia/sia/re/RE-ISS-09-06-13.pdf>
- Dirección General de Comunicación Social UNAM. "Pedro Ramírez Vázquez, el arquitecto de los Juegos Olímpicos." *Gaceta Digital UNAM* (octubre 11, 2018). <https://www.gaceta.unam.mx/jo-sede-y-organizacion/>
- Diseñart. "Diseñando una identidad olímpica, MÉXICO 68." *Diseñart. Diseño + arte = diseñarte* (blog). <https://disenart.wordpress.com/2009/03/27/diseando-una-identidad-olmpica-mexico-68/>

- Distributed Art Publishers. "Lance Wyman: México." *Artbook* (sitio web). <https://www.artbook.com/9786078295203.html>
- Domestika. "50 años de México '68, un hito para la historia gráfica mexicana." *Domestika* (blog), octubre 18, 2018. <https://www.domestika.org/en/blog/1527-50-anos-de-mexico-68-un-hito-para-la-historia-grafica-mexicana>
- Donis A. Dondis. *La sintaxis de la imagen. La síntesis del estilo visual*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, Colección GG Diseño, 1997.
- Dugdale, Juanita. "1968 Mexico City Olympics." *SEGD magazine*, no. 01 (2012). <https://segd.org/1968-mexico-city-olympics>
- El Universal. "¿Quién diseñó el histórico logotipo de los Juegos Olímpicos de México 68?" *El Universal*, octubre 12, 2018. <https://www.eluniversal.com.mx/cultura/quien-diseno-el-historico-logotipo-de-mexico-68>
- El Séptimo Sello, prod. *Con los ojos de... Pedro Ramírez Vázquez* (video-entrevista). XE IPN Canal 11 TV, México 1993. <https://www.youtube.com/watch?v=tKuEsuCrLI0>
- El Siglo, Redacción S. N. "La propiedad de un símbolo. Una disputa a propósito del logo olímpico mexicano," *El Siglo.mx* (sitio web), julio 19, 2017. <https://www.elsiglo.mx/noticia/1359799.la-propiedad-de-un-simbolo.html>
- Encyclopædia Britannica (The Editors). "Juegos Pitios." En *Encyclopædia Britannica*. <https://www.britannica.com/sports/Pythian-Games>
- Ennis, Robert H. "Critical Thinking: A Streamlined Conception." En *The Palgrave Handbook of Critical Thinking in Higher Education*, editado por Martin Davies y Ronald Barnett. Reino Unido: Palgrave Macmillan, 2015.
- Ennis, Robert H. *Critical thinking*. New Jersey: Prentice-Hall, 1996.
- Eskilson, Stephen. *Graphic Design: A New History*. EUA: Yale University Press, 2012.
- Espasa Calpe, ed. *Historia Universal de la Pintura, vol. 5. El siglo XX*. España: Ed. Espasa, 1999.
- Evans, Hilary, ed. "Art competitions", *Sport Reference* (sitio web). <https://www.sports-reference.com/olympics/summer/1948/ART/> (sitio discontinuado).
- Excélsior. "El ejecutivo creó el Comité de Invitación para hacer de México la sede de la futura olimpiada mundial." *Excélsior*, marzo 24, 1949.
- Expansión. "7 formas en que los Juegos Olímpicos de 1968 cambiaron a México." *Expansión*, octubre 12, 2018. <https://expansion.mx/tendencias/2018/10/12/7-formas-en-que-los-juegos-olimpicos-de-1968-cambiaron-a-mexico>
- Experimenta. "Entrevista a Joan Costa. Maestro del diseño y la comunicación corporativa." *Experimenta. Revista de Diseño, Gráfica, Arquitectura, Industrial y Tecnología*, mayo 7, 2019. <https://www.experimenta.es/noticias/grafica-y-comunicacion/entrevista-a-joan-costa-maestro-del-diseno-y-la-comunicacion-corporativa/>
- Fernández, Silvia y Gui Bonsiepe. *Historia del diseño en América latina y el Caribe. Industrialización y comunicación visual para la autonomía*. Brasil: Editora Blücher, 2008.
- Fernández Hernández, Silvia. "Estado y Diseño Gráfico." *Arquine*, no. 46 (abril 17, 2013). <https://www.mu-seocjv.com/olimpiadasarquine.html>
- Figueroa Anaya, Enrique. "Olimpiada Cultural México 1968." *Reconoce MX* (sitio web), agosto 6, 2012. <http://www.reconoce.mx/?p=10543>
- Findling, John E. y Kimberly D. Pelle. *Encyclopedia of the Modern Olympic Movement*. Greenwood Publishing Group, 2004.
- Flick, Uwe. *El Diseño de Investigación Cualitativa*. Madrid: Ediciones Morata, 2015.

- Flores Aldana, Omar. "Diego Rivera y el sueño de una tarde en CU", Sección Pulso Puma. *Adrenalina, suplemento deportivo de Excelsior*, febrero 10, 2018, 8-9. <https://cdn2.excelsior.com.mx/Periodico/flip-adrenalina/10-02-2018/portada.pdf>
- Foro Coches. "¿Cuál es el mejor logo de las olimpiadas?" *ForoCoches* (sitio web). <https://m.forocoches.com/foro/showthread.php?t=5439828>
- Gaceta UNAM. "Un parteaguas en la forma de vivir la magia olímpica." *Gaceta UNAM*, octubre 11, 2018. <https://www.gaceta.unam.mx/jo-sucesos-de-evolucion/>
- Gaddy, James. "AIGA Medalist Lance Wyman." *American Institute of Graphic Arts* (sitio web), septiembre 20, 2017. <https://www.aiga.org/2017-aiga-medalist-lance-wyman>
- Gallo, Max. *The Poster in History*. EUA: W.W. Norton & Company, 2002.
- García Ayala, José Antonio. "Patrimonio de la XIX Olimpiada 'México 68': los retos para su preservación." *Revista Gremium*, Editorial Restauro (sitio web), enero 1, 2017. <https://editorialrestauro.com.mx/patrimonio-de-la-xix-olimpiada-mexico-68-los-retos-para-su-preservacion/>
- García Muñoz, Cecilia. "México 1968: Las olimpiadas 10 días después de la matanza." *ADN Político*, octubre 1, 2013. <http://m.adnpolitico.com/2012/2012/08/07/mexico-1968-las-olimpiadas-10-dias-despues-de-la-matanza#:~:text=Los%20%20C3%20BAnicos%20Juegos%20O%20I%20C3%20ADmpicos%20realizados,de-cenas%20de%20estudiantes%20en%20Tlatelolco.>
- García Lizárraga, Dulce. "Gráfica del 68 en estampillas." *Reflexiones Marginales* (sitio web), núm. 47 (septiembre 28, 2018). <https://revista.reflexionesmarginales.com/grafica-del-68-en-estampillas/>
- García Lizárraga, Dulce. "Las estampillas en México." *Graf 30 Así somos en diseño. Propuestas estéticas de una tradición visual*. México, Universidad Anahuac - Red de Universidades Anáhuac, 2010.
- García, Pilar. *De ida y vuelta. Lance Wyman: íconos urbanos*. México: Museo Universitario Arte Contemporáneo (MUAC), UNAM, 2012.
- García Romero, Fernando. *Los Juegos Olímpicos y el deporte en Grecia*. Barcelona: AUSA, 1992.
- "George Nelson (1908-1986), USA: Biography and More." George Nelson Desing Archive. *georgenelson.org* (sitio web). <http://www.georgenelson.org/georgenelsonbiography.html>
- Gibbs, Graham. *El análisis de datos cualitativos en Investigación Cualitativa*, Madrid: Ediciones Morata, 2012.
- Glaser, Milton. *Graphic Design*. Nueva York: Abrams, 2020.
- Glover, Tavis Leaf. *Dynamic Symmetry: The Foundation of Masterful Art*. Hawai: IpoX Studios, 2019.
- Gómez Soto, Roberto. Materiales impresos de su archivo personal.
- González, Jorge Alberto. "Un acercamiento a México 68." *Gaceta Universitaria, UNAM*, diciembre 16, 2002.
- González Parrodi, Carlos. *Memorias y olvidos de un diplomático*. México: Fondo de Cultura Económica, 1993.
- Google Design. *Lance Wyman Talk: Urban Icons* (video). SPAN Conference, Nueva York, noviembre 6, 2015. https://www.youtube.com/watch?v=r_Q40s7WGSQ
- Gosling, Emily. "Milton Glaser Analyzes Olympic Logo Design Through the Ages." *Eye on Design*, Agosto 1, 2016. <https://eyeondesign.aiga.org/milton-glaser-analyzes-olympic-logo-design-through-the-ages/>
- Graphis Inc. "Yusaku Kamekura Graphis Master Portfolios." *Graphis* (sitio web). <https://www.graphis.com/bio/yusaku-kamekura/>
- Graves, Robert. *Los mitos griegos*. Madrid: Grupo Planeta, 2007.
- Guevara Meza, Carlos. "Foro México 68." *Piso9. Investigación y Archivo de Artes Visuales*, Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de Artes Plásticas, INBAL (blog), octubre 11, 2018. <http://piso9.net/foro-mexico-68/>
- Guffey, Elizabeth. *Posters: A Global History*. China: Reaktion Books, 2015.
- Hambidge, Jay. *The Elements of Dynamic Symmetry*. Nueva York: Dover Publications, 1919.

- Heller, Steven. *Olympic Pictograms through the Ages* (video). Dawn Productions LLC, febrero 26, 2010. https://www.youtube.com/watch?time_continue=93&v=yHWIEU8zqUE&feature=emb_logo
- Heller, Steven. "The History of the Olympic Pictograms." *Super fine design* (sitio web). http://superfinedesign.net/kcc/files/ART127_OlympicPictograms.pdf
- Hernández García, Berta y Fernando García Romero, coords. *In corpore sano. El deporte en la Antigüedad y la creación del moderno olimpismo*. Madrid: Sociedad Española de Estudios Clásicos, 2005.
- Hernández Rodríguez, Rogelio, coord. *Adolfo López Mateos: una vida dedicada a la política*. México: El Colegio de México, 2015.
- Hernández Santiago, Joel. "XIX Olimpiadas. México 68, México por la paz." *El Sol de Durango*, octubre 12, 2018. <https://www.elsoldedurango.com.mx/cultura/descubre-lo-que-temia-diaz-ordaz-en-la-inauguracion-de-las-olimpiadas-50-anos-68-2119437.html>
- Herranz, Iñaki. *Pedro Ramírez Vázquez, inédito y funcional*. Ciudad de México: Amigos del Museo de Arte Moderno, 2014.
- Hidalgo, Sara. "La identidad olímpica de México 68." *Nexos*, octubre 1, 2013. <https://cultura.nexos.com.mx/?p=3407>
- Hill, Matthew. *A History in Postage Stamps: Great Britain*. Reino Unido: Amberley Publishing, 2018.
- Horne, John y Garry Whannel. *Understanding the Olympics*. Reino Unido: Routledge, 2012.
- Hughson, John. "The cultural legacy of Olympic posters." *Sport in Society*, vol. 13, no. 5 (junio 2010): 749–759.
- Hundreds, Bobby. "Farewell and Thank You, Michael C. Gross." *The Hundreds* (sitio web), noviembre 22, 2015. <https://thehundreds.com/blogs/bobby-hundreds/michaelcgross>
- Iannini, Humberto, comp. *Charlas de Pedro Ramírez Vázquez*. México: Ediciones Gernika - UAM, 1987.
- Ind, Nicholas. *La imagen corporativa. Estrategias para desarrollar programas de identidad eficaces*. Madrid: Díaz de Santos, 1992.
- Ingebricson, Emily. "A Pictogram Speaks a Thousand Languages (or Thereabouts)." *Prototypr.io* (blog), junio 25, 2018. <https://blog.prototypr.io/a-pictogram-speaks-a-thousand-languages-or-thereabouts-67e5b314018e>
- International Olympic Committee. "Olympic Art Posters." *Olympic.org* (sitio web). <https://www.olympic.org/the-olympic-foundation-for-culture-and-heritage/culture-and-education-hub/olympic-art-posters>
- International Olympic Committee. *The Olympic Games General Information*. Suiza: International Olympic Committee, 1962.
- International Olympic Committee. "The Olympic Rings." *Olympic.org* (sitio web). <https://www.olympic.org/olympic-rings>
- International Olympic Committee. "The Olympic Symbols." *Archive.org* (sitio web). https://web.archive.org/web/20090324234949/http://multimedia.olympic.org/pdf/en_report_1303.pdf
- International Olympic Committee. "Tokyo 1964." *Olympic.org* (sitio web). <https://www.olympic.org/tokyo-1964>
- International Olympic Committee. "The Olympic Pictograms, a long and fascinating story." *News, Olympic.org* (sitio web), marzo 11, 2019. <https://www.olympic.org/news/the-olympic-pictograms-a-long-and-fascinating-story>
- International Organization for Standardization. "ISO 7010:2011 / Graphical symbols / Safety colours and safety signs / Registered safety signs." *ISO Online Browsing Platform* (sitio web). <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:7010:ed-2:v1:en>
- Isaac, Alberto. *Olimpiada en México* (documental). Sección de Cinematografía del Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada, México, 1969. <https://www.youtube.com/watch?v=t1ibr19E0hE>
- Jan Popovic, John, comp. "Olympic Games Pictograms." *1st Muse* (sitio web). <http://1stmuse.com/pictograms/>

- King, Linda y Lance Wyman. *Lance Wyman*. México: MUAC, UNAM, 2014.
- Kirkham, Pat y Jennifer Bass. *Saul Bass: A Life in Film & Design*. Londres: Laurence King, 2011.
- Klausen, Arne Martin, ed. *Olympic Games as Performance and Public Event. The Case of the XVII Winter Olympic Games in Norway*. Nueva York: Berghahn Books, 1999.
- Kloss, Gerardo. "Algunos apuntes históricos sobre las escuelas de diseño." *Foro Alfa* (sitio web), octubre 20, 2006. <https://foroalfa.org/perfiles/gerardo-kloss> (URL descontinuado).
- Knight Barney, Robert. "This Great Symbol: The Tricks of History." *Olympic Review* no. 301 (1992): 673-31.
- Koulouri, Christina. "The First Modern Olympic Games at Athens, 1896 in the European Context." *European Studies*, vol. 5, (2006). Zentrum für Deutschland- und Europastudien, University of Tokyo: 59-76. https://www.academia.edu/36242511/The_First_Modern_Olympic_Games_at_Athens_1896_in_the_European_Context_in_European_Studies_vol_5_2006_Zentrum_f%C3%BCr_Deutschland_und_Europastudien_University_of_Tokyo_59_76
- Kramer, Hilton. "Postermania." *New York Times*, febrero 11, 1968.
- Kunzle, David. *Posters of Protest: The Posters of Political Satire in the U.S., 1966–1970*. Nueva York: Triple R Press, 1971.
- Laguna Santillana, Ivonne E. "Análisis de 40 años después. Diseño: Concepto y forma en las Olimpiadas." *Argumentando el Diseño*, Universidad de la Américas (blog), agosto 26, 2012. <http://comunicandodisenio.blogspot.com/2012/08/universidad-de-la-americaस्पuebla.html>
- Lammers, Gerardo. "México 1968: la Olimpiada cultural." *Confabulario. Suplemento cultural de El Universal*, octubre 6, 2018. <https://confabulario.eluniversal.com.mx/mexico-68/>
- Lane, Megan. "How to stage the Olympics on a shoestring." *BBC News* (sitio web). <https://www.bbc.com/news/magazine-10659711>
- Lange, Alexandra. "Talking Pictures. From safety posters to metro systems, Lance Wyman's career shows that visual icons are the universal language." *Herman Miler* (sitio web). <https://www.hermanmiller.com/stories/why-magazine/talking-pictures/>
- La Tempestad. "México 68, controversia." *La Tempestad. Periscopio Media* (sitio web), octubre 3, 2016. <https://www.latempestad.mx/identidad-de-mexico-68-controversia/>
- Lennartz, Karl. "The story of the rings." *Journal of Olympic History*, vol. 10, (diciembre 2001 – enero 2002).
- Lewandowski, Daniel. *Paul Rand – American Modernist* (sitio web), septiembre 16, 2013. <https://www.paul-rand.design/>
- Lionni, Leo. "Antes de las imágenes. En *El libro-álbum: invención y evolución de un género para niños*, editado por Juan Ignacio Muñoz-Tebar, Cecilia Silva Díaz y María Fernanda Paz Castillo. Caracas: Banco del Libro, 2005. Artículo publicado originalmente en *Horn Book* 60, no. 6 (noviembre-diciembre, 1984).
- Lippert, Angelina. "What is a poster?" *Poster House* (sitio web), julio 18, 2017. <https://posterhouse.org/blog/what-is-a-poster/>
- Liverpool John Moores University. *Lance Wyman - Public Lecture* (video). Abril 3, 2019. https://www.youtube.com/watch?v=MN81D5dfU_Y
- López, Katia. "Identidad vigente. Medio siglo después de los Juegos Olímpicos, los logos y pictogramas de México 68 son icónicos." *El Heraldo de México*, octubre 7, 2018. <https://heraldodemexico.com.mx/nacional/2018/10/7/identidad-vigente-59776.html>
- López Mateos, Adolfo. "Decreto por el que se autoriza al Departamento del Distrito Federal para que con la cooperación de la Secretaría de Educación Pública gestione que la Ciudad de México sea la sede de los Juegos Olímpicos de 1968." *Diario Oficial de la Federación*, Tomo CCLVIII, núm. 51 (junio 29, 1963).

- López Mateos, Adolfo. "Discurso de Protesta como Presidente de la República. 1º. de diciembre de 1958." *Discursos presidenciales de toma de posesión*. Senado de la República – UNAM. <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/6/2720/4.pdf>
- López Zambrano, Paula. "Dos estéticas de 1968: el diseño institucional y el graffiti callejero." *Réplica21. Obsesiva compulsión por lo visual* (sitio web). https://www.replica21.com/archivo/articulos/k_l/551_lopezz_68.html
- Luna, Paul y Martyn Ould. "The Printed Page." En *Beginnings to 1780. History of Oxford University Press*, editado por Ian Gadd. Reino Unido: Oxford University Press.
- Lupton, Ellen. *Graphic Design Theory: Readings from the Field*. New York: Chronicle Books, 2012.
- Lynam, Ian. "Why We Should Really Be Concerned About the Visual Identity for the Tokyo Olympics." *Ian Lynam* (blog), noviembre 25, 2015. <https://medium.com/@ianlynam/why-we-should-really-be-concerned-about-the-visual-identity-for-the-tokyo-olympics-969830d0e819>
- MacAloon, John J. "Olympic Games and the theory of spectacle in modern societies." En *Rite, drama, festival, spectacle: rehearsals toward a theory of cultural performance*, editado por John J. MacAloon. Pennsylvania: Institute for the Study of Human Issues, 1984.
- MacMasters, Merry. "Recuperan el diseño artístico de México 68." *La Jornada*, julio 24, 2008. <https://www.jornada.com.mx/2008/07/24/index.php?section=cultura&article=a06n2cul>
- Mallon, Bill y Jeroen Heijmans. *Historical Dictionary of the Olympic Movement*. Maryland: Scarecrow Press, 2011.
- Malvido, Adriana. "El logo del 68, plagio cincuentenario." *El Universal*, noviembre 22, 2017. <https://www.eluniversal.com.mx/columna/adriana-malvido/cultura/el-logo-del-68-plagio-cincuentenario>
- Malvido, Adriana, "Wyman responde: El logo del 68 lo hice yo" *El Universal*, noviembre 29, 2017. <https://www.eluniversal.com.mx/columna/adriana-malvido/cultura/wyman-responde-el-logo-del-68-lo-hice-yo>
- Manero, Iñiqui. *Entrevista en casa del Arquitecto Pedro Ramírez Vázquez, Fundación ACIR*, 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=Vfyzs0Yfwhl&list=PLAB26FE553B34EC3C&index=14>
- Mansur, Moises. "Olimpiadas Vintage // Viva México 1968!" *Moises Mansur News* (blog), agosto 3, 2012. <https://moisesmansur.wordpress.com/2012/08/03/olimpiadas-vintage-viva-mexico-1968-2/>
- Marín, Carlos. "El arquitecto Pedro Ramírez Vázquez." *El Asalto a la Razón*, abril 6, 2013. *Grupo Milenio*. <https://www.youtube.com/watch?v=5kuV8BYi484>
- Martínez, Angel. *Promocionales de la Olimpiada 68*. Filmoteca de la UNAM. *Cultura UNAM. Cine en línea* (sitio web). https://www.filmoteca.unam.mx/cinelinea/videos/Promocionales_de_la_Olimpiada_68.html (URL desactivado).
- Martín Montesinos, José Luis y Montse Mas Hurtuna. *Manual de tipografía, del plomo a la era digital*. Valencia: Campgrafic, 2003.
- McKiernan, Mike. "Walter Herz Olympic Games London 1948." *Occupational Medicine*, vol. 62, no. 5 (julio 5, 2012) <https://doi.org/10.1093/occmed/kqs037>
- Media Made Great. "Olympic Pictograms: Design through History" *Media Made Great* (sitio web). <https://mediamadegreat.com/olympic-pictograms/>
- Mediateca INAH - Instituto Nacional de Antropología e Historia. <http://www.mediateca.inah.gob.mx/repositorio/islandora/object/fotografia%3A436895>
- Meggs, Philip B. *Historia del Diseño Gráfico*. México: Editorial Trillas, 2005.
- Meggs, Philip B. y Alston W. Purvis. *Historia del Diseño Gráfico*. Barcelona: RM Verlag, 2009.
- Meggs, Philip B. y Alston W. Purvis. *Meggs' History of Graphic Design*. Nueva Jersey: John Wiley & Sons, 2016.

- Melbourne Invitation Committee. *Hereby the Melbourne Invitation Committee renews with cordiality its invitation to the esteemed International Olympic Committee to celebrate, in Melbourne, the XVI Olympiad in 1956.* Melbourne, 1949. <https://library.olympic.org/Default/doc/SYRA-CUSE/53274/the-melbourne-invitationcommittee-extends-a-most-cordial-invitation-to-the-esteemed-international-o>
- Melbourne Invitation Committee. *The Melbourne Invitation Committee Extends a Most Cordial Invitation to the Esteemed International Olympic Committee to celebrate the XVI Olympiad in Melbourne, Australia, in 1956.* Melbourne, 1948. <https://library.olympic.org/Default/doc/SYRA-CUSE/53274/the-melbourne-invitationcommittee-extends-a-most-cordial-invitation-to-the-esteemed-international-o>
- Mendoza, Gerardo. "Beatrice Trueblood, el amor por México." *Adrenalina, suplemento deportivo de Excelsior*, marzo 7, 2018. <https://www.excelsior.com.mx/adrenalina/beatrice-trueblood-el-amor-por-mexico/1249941>
- Mendoza, Gerardo. "Primer reconocimiento internacional de México 1968." *Adrenalina, suplemento deportivo de Excelsior*, junio 6, 2018. <https://www.excelsior.com.mx/adrenalina/primer-reconocimiento-internacional-de-mexico-1968/1243530>
- Merino, Avelina. "Clark Flores, el gigante del olimpismo mexicano." *Crónica.com.mx*, abril 18, 2015. <http://www.cronica.com.mx/notas/2015/894234.html>
- Miah, Andy y Beatriz Garcia. *The Olympics: The Basic*. Nueva York: Routledge, 2012.
- Monroy Antón, Antonio y Gema Sáez Rodríguez, eds. "Helsinki 1940, los Juegos Olímpicos olvidados." *EF Deportes* (sitio web). <https://www.efdeportes.com/efd150/helsinki-1940-los-juegos-olimpicos-olvidados.htm>
- Morison, Stanley. *Principios Fundamentales de la tipografía*. Barcelona: Ediciones del Bronce, 1998.
- Mullen, Claire and Avery Trufelman, prods. *Episode 264: Mexico 68*. Interview with Lance Wyman (podcast), *99 % invisible* (sitio web), junio 27, 2017. <https://99percentinvisible.org/episode/mexico-68/>
- Müller-Brockmann, Josef, contribuidor. *Grid Systems in Graphic Design: A Visual Communication Manual for Graphic Designers, Typographers and Three Dimensional Designers - Raster Systeme für die Visuelle Gestaltung. Ein Handbuch für Grafiker, Typografen und Ausstellungsgestalter*. Suiza: Niggli, 1981.
- Müller, Jens, ed. y René Spitz. *HfG Ulm: Concise History of the Ulm School of Design*. Suiza: Lars Müller Publishers, 2014. <https://issuu.com/a5design/docs/hfgulm>
- Muñoz, Víctor. "Las dos aguas de un río. Gráfica civil y diseño gráfico en 1968." *Espacio diseño, Boletín mensual de la División de Ciencias y Artes para el Diseño de la UAM Xochimilco*, no. 170 (septiembre 2008).
- Murphy, John y Michael Rowe. *Cómo diseñar marcas y logotipos*. España: Gustavo Gili, 1991.
- Murray, GM, "Inside the design process of the great Lance Wyman." *Paperpost* (blog), febrero 26, 2017. <http://www.paperposts.me/posts/2017/2/27/inside-the-process-of-the-great-lance-wyman>
- Museo EBC. "XIX Olimpiada México 68." *Escuela Bancaria y Comercial* <https://museoebc.org/eventos/xix-olimpiada-mexico-68> (sitio web discontinuado).
- Museum of Modern Art. "Lance Wyman (works online)." *The Museum of Modern Art* (sitio web) <https://www.moma.org/artists/6467>
- Museum of Modern Art. "Michael C. Gross (works online)." *The Museum of Modern Art* (sitio web) <https://www.moma.org/artists/44065>
- Nattinger, Lizzie. "Mexico City: In Conversation with Lance Wyman." *Per Diem* (sitio web). <https://www.perdiem.world/mexico-city-with-lance-wyman/>
- Nelson, George. *How to See: Visual Adventures in a World God Never Made*. Boston: Little Brown and Co., 1977.

- Neurath, Otto. *From hieroglyphics to Isotype: A visual autobiography*. Londres: Hyphen Press, 2010.
- New York Times. "Viking will publish *The Golden Horseshoe*." New York Times, abril 26, 1965. <https://www.nytimes.com/1965/04/26/archives/books-authors.html>
- Nieto, Ana M. y Carlos Saiz. "Critical Thinking: A Question of Aptitude and Attitude?" *Inquiry: Critical Thinking Across the Disciplines*, vol. 25, no. 2 (verano, 2010): 19-26. <https://www.pensamiento-critico.com/archivos/criticalthinkingattitude.pdf>
- Noelle, Louise. *Arquitectos contemporáneos de México*. México: Trillas, 1993.
- Notimex. "El diseño contribuye a mejorar la vida de las personas: Lance Wyman." *El universal*, marzo 3, 2016. <https://www.eluniversal.com.mx/articulo/cultura/artes-visuales/2016/10/3/el-diseno-contribuye-mejorar-la-vida-de-las-personas-lance>
- O'Brien, Frank. "Por su altura, no podrá celebrar la Olimpiada: México fuera de combate." *Excélsior*, abril 21, 1949.
- OFFF 2017. *Lance Wyman Graphic Designer* (video). Barcelona, Adobe Creative Cloud, abril 8, 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=cISTcuQ19Wk>
- O'Hara, Helen. "Ghostbusters: meet the man behind the logo (Michael C. Gross)." *The Telegraph*, junio 8, 2016. https://www.telegraph.co.uk/films/2016/06/08/ghostbusters-meet-the-man-behind-the-logo/?fbclid=IwAR1hYrIBYy64ETTBdVn_aGzIQUeEPzqo-wo4nH0d8rc1jirSfF4x5OBekk
- Olympic Channel. *Design Focus: Look of the Games, 2018* (video). International Olympic Committee, Madrid, España. <https://www.youtube.com/watch?v=-188cpa6ZAc&t=78s>
- Olympic Channel. *Design Focus: Olympic Games Pictograms* (video). International Olympic Committee, Madrid, Spain, 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=-188cpa6ZAc&t=78s>
- Olympic Channel. *Design Focus: The Design of Olympic Games Logos* (video). International Olympic Committee, Madrid, Spain, 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=X2BaNH8GWgY&t=210s>
- Olympic Channel. *Design Focus: The Groundbreaking Design of Mexico 1968* (video). International Olympic Committee, Madrid, Spain, 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=iWyYGo5-Kho&t=6s>
- Olympic Games Museum. "The look of the 1968 Olympics was described by Games designer Lance Wyman from New York." *Olympic Games Museum. Virtual Museum of Olympic Summer Games collector pieces, memorabilias, rare items and important facts and Information* (sitio web). <http://olympic-museum.de/design/lancewyman/wyman.php>
- Ortiz Jiménez, Adrian. "En sus marcas... Listos... ¡Diseña!" *Espacio Diseño. Boletín Mensual de la División de Ciencias y Artes para el Diseño de la UAM Xochimilco*, no. 208 (septiembre, 2012): 16-19. <https://issuu.com/espacioidiseno/docs/208>
- Ortega, María Josefa. *Diseñando México 68: una identidad olímpica*. México: Landucci - Museo de Arte Moderno, 2008.
- Ortega, María Josefa y Tania Ragasol. *Diseñando México 68, una identidad olímpica*, Folleto de la exposición. México: Museo de Arte Moderno, revisión julio 24 2008-2009.
- Ortiz Téllez, José Luis. "Acerca de la creación del sistema de diseño de los XIX Juegos Olímpicos de México 1968. Parte I." *.925 Artes y Diseño. Revista de la Facultad de Artes y Diseño plantel Taxco*, año 7, no. 25 (noviembre 9, 2015). <http://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/2015/11/09/acerca-de-lacreacion-del-sistema-de-diseno-de-los-xix-juegos-olimpicos-de-mexico-1968/>
- Ortiz Téllez, José Luis. *Creación del Diseño México 1968. Historia, mitos, y realidades detrás del logotipo y su imagen*. S.l.: Editorial Académica Española, 2018.
- Ortiz Téllez, José Luis. "XIX Juegos Olímpicos de México 1968. Parte II." *.925 Artes y Diseño. Revista de la Facultad de Artes y Diseño plantel Taxco*, año 8, no. 28 (agosto 10, 2016). <http://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/2016/08/10/xix-juegos-olimpicos-de-mexico-1968-parte-ii/>

- Osterwalder, Markus. *The History of Graphic Design at the Olympic Games*. Suiza: Niggli Publishing, 2019. <https://www.theolympicdesign.com/>
- Padilla, Edda. "Rinden honores al artífice de México 68." *Adrenalina, suplemento deportivo de Excelsior*, diciembre 19, 2019. <https://www.excelsior.com.mx/adrenalina/rinden-honores-al-artifice-de-mexico-68/1354092?fbclid=IwAR0MmtRZ5YNgjLqeNQI44rj-STuhAXEyZHLTK12-BZvVT-cuDJEXN5I11aro>
- Palacios, Jimena. "Cómo se arma un módulo y rapport textil." *Material de lectura del Taller Open DC, Ciclo septiembre – octubre 2012*. Argentina: Universidad de Palermo, 2012. http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/opendc/archivos/4687_open.pdf
- Palomar Martínez Negrete, Margarita y Guadalupe. "Colección Gráfica de la XIX Olimpiada México 1968 preservada por Margarita y Guadalupe Palomar Martínez Negrete. Guadalajara, Jalisco, México." Museo CJV (sitio web). <https://www.museocjv.com/mexico68colecciongrafica.html>
- Paredro. "Cosas que no se olvidan: 2 de octubre y la identidad visual de México 68." *Paredro* (sitio web), octubre 2, 2014. <https://www.paredro.com/la-identidad-visual-de-mexico-68/>
- Patronato Ruta de la Amistad. "México 68." *Patronato Ruta de la Amistad A.C.* <http://www.mexico68.org/es/>
- Pelta, Raquel. "El pensamiento tipográfico moderno." *Monográfica.org. Revista Temática de Diseño* (junio, 2012). <http://www.monografica.org/04/Art%25C3%25ADculo/5824>
- Pereira Dacosta, Lamartine. "Chapter 9. In search of the Olympic Games' Future Significances: Contribution from Buenos Aires, Mexico City and Río de Janeiro." En *Olimpismo. The Olympic movement in the making of Latin America and the Caribbean*, editado por Antonio Sotomayor y César R. Torres, 165- 184. EUA: The University of Arkansas, 2012.
- Pérez Grovas Sariñana, Alicia. *Pedro Ramírez Vázquez, el estratega*. México: CONACULTA - Instituto Nacional de Bellas Artes, 2014.
- Pérez Oyamburu, Javier, prod. *Historias de vida. Pedro Ramírez Vázquez* (video). Canal Once, 2013. <https://www.youtube.com/watch?v=8mCLWJSdxPc>
- Pibernat, Oriol. *El diseño en la empresa*. Madrid: INFE, 1986.
- Pinkall, Bryan. "1968 Mexico City Summer Olympic Opening Ceremony." *Bryan Pinkall's World of Opera, Olympics, and More* (blog), julio 16, 2012. <https://bryanpinkall.blogspot.com/2012/07/1968-summer-olympic-opening-ceremony.html>
- Pinoncelly, Salvador. *Pedro Ramírez Vázquez*. México, D.F: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes - Dirección General de Publicaciones, 2000.
- Ponce, Francisco. "Las estrellas del general Clark." *Proceso* (abril 21, 1979). Consultada mayo 4, 2018. <https://www.proceso.com.mx/125941/las-estrellas-del-general-clark> (URL descontinuado).
- Ponce, Roberto. "La arquitectura de México para el mundo." *Proceso*, 23 abril, 2013. <https://www.proceso.com.mx/reportajes/2013/4/23/la-arquitectura-de-mexico-para-el-mundo-117339.html>
- Porrúa, Manuel, dir. *La Ciudad de México presenta su candidatura para la organización de los Juegos Olímpicos de 1960*, México: Casa de Juan José Arreola, 1955.
- Potter, Sara. "Before and After Tlatelolco: On Violence, Experience, and Living to Write About It." *Nomenclatura: aproximaciones a los estudios hispánicos*, vol. 1, artículo 6 (2011). <https://doi.org/10.13023/naeh.2011.06>
- Prensafondo. "Las instrucciones de Miguel Alemán." *Prensafondo.com, Fondo de Cultura Económica* (sitio web), consultado abril 16, 2019 http://www.fondodeculturaeconomica.com/Editorial/Prensa/ImpresionDetalle.aspx?fec=2018/10/12&id_desp=95503 (sección descontinuada del sitio).
- Proceso, Redacción. "El Museo Nacional de Antropología, monumento artístico." *Proceso*, agosto 12, 2010. <https://www.proceso.com.mx/102514/102514-el-museo-nacional-deantropologia-monumento-artistico> (URL descontinuado).

- Proceso, Redacción. "El presidente del COM atacó al hijo del arquitecto Pedro Ramírez Vázquez." *Proceso*, enero 30, 1999. <https://www.proceso.com.mx/180002/el-presidente-del-com-ataco-al-hijo-del-arquitecto> (URL descontinuado).
- Proceso, Redacción. "La Olimpiada Cultural México 68." *Proceso*, agosto 29, 2004. <https://www.proceso.com.mx/193081/la-olimpiada-cultural-mexico-68> (URL descontinuado).
- Proceso, Redacción. "¿Qué van a hacer con su Olimpiada?" *Proceso*, octubre 2, 2005. <https://www.proceso.com.mx/195463/que-van-a-hacer-con-su-olimpiada> (URL descontinuado).
- Protocolo Foreign Affairs and Lifestyle. "Juegos Olímpicos de 1968, marcaron época en la historia gráfica del deporte mundial." *Protocolo Foreign Affairs and Lifestyle*, octubre 15, 2018. <https://www.protocolo.com.mx/deportes/juegos-olimpicos-de-1968-marcaron-epoca-en-la-historia-grafica-del-deporte-mundial/>
- Quezada Monter, Roberto. "México68: Diseño y cultura, identidad nacional." *ESTO*, septiembre 30, 2018. <https://www.esto.com.mx/390223-mexico68-diseno-y-cultura-identidad-nacional-beatrice-trueblood/>
- Quirarte, Xavier. "Testimonios impresos de la Olimpiada Cultural del 68." *Milenio*, julio 30, 2018. <https://www.milenio.com/cultura/testimonios-impresos-de-la-olimpiada-cultural-del-68>
- Raimes, Jonathan y Lakshmi Bhaskaran. *Retro Graphics: A Visual Sourcebook to 100 Years of Graphic Design*. Vancouver: Chronicle Books, 2007.
- Ramírez Vázquez, Pedro et al. El Museo Nacional de Antropología: arte, arquitectura, arqueología, etnografía, editado por Beatriz Trueblood. México: Editorial Tlálol, 1968.
- Ramírez Vázquez, Pedro. Museo Nacional de Antropología. Gestación, Proyecto y Construcción. México: Instituto Nacional de Antropología e Historia, 2008.
- Rathgeb, Markus. *Otl Aicher*. Nueva York: Phaidon Press, 2007.
- Remond, Samuel. Fotografías de su archivo particular.
- Renson, Roland. *Olimpiada De Ville Antwerpen 1920: de horboren Spelen*. Bruselas: Comité Olímpico e Interfédéral Belge, 1995.
- Repollés, Jaime, Tomás Maldonado, Guillermo Fadanelli, Jim Nikas, Rafael Argullol, Eduardo Terrazas y Raquel Tíbol. *Eduardo Terrazas, posibilidades de una Estructura*. España: Turner, 2012.
- Revista Código. "La más efectiva identidad gráfica de México: Entrevista con Pedro Ramírez Vázquez." *Código. Arte, Arquitectura, Diseño*, abril 17, 2013. <https://revistacodigo.com/arquitectura/entrevista-pedro-ramirez-vazquez/>
- Revista Código. "Perfil: Lance Wyman. Geometrías de una época." *Código. Arte, Arquitectura, Diseño*, octubre 20, 2014. <https://revistacodigo.com/disenio/perfil-lance-wyman-geometrias-de-una-epoca/>
- Reyes, Pedro. "En palabras de Pedro Ramírez Vázquez (1919-2013)." *Reporte Índigo*, abril 25, 2013. <https://www.reporteindigo.com/piensa/en-palabras-de-pedro-ramirez-vazquez-1919-2013/>
- Reyes, Rosario. "Reivindican autoría de diseñadores mexicanos." *El Financiero*, septiembre 29, 2016. <https://www.elfinanciero.com.mx/after-office/reivindican-autoria-de-disenadores-mexicanos>
- Rich, Sarah C. "The History of the Olympic Pictograms: How Designers Hurdled the Language Barrier." *Smithsonian*, julio 20, 2012. <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/the-history-of-the-olympic-pictograms-how-designers-hurdled-the-language-barrier-4661102/>
- Rivera Conde, Sergio. "Entrevista al Pedro Ramírez Vázquez." *Creación & Cultura, Revista Internacional de Arquitectura, Artes y Diseño*, año 1, núm. 1 (junio-agosto, 1999).
- Rivera, Diego. "El estadio Olímpico universitario" *El Gallo Ilustrado: suplemento dominical de El Día* (Ciudad de México), diciembre 11, 1977. <https://icaa.mfah.org/s/en/item/735515#?c=&m=&s=&c-v=&xywh=-324%2C0%2C5747%2C3299>
- Robles, Martha. "Microhistorias: El arte gráfico de las Olimpiadas México 68." *Sin embargo*, octubre 12, 2014. <https://www.sinembargo.mx/12-10-2014/1137350>

- Rodríguez, Darinka. "Arte psicodélico y color: así fue la estética de los Juegos Olímpicos de México 1968." *El País*, octubre 12, 2018. https://verne.elpais.com/verne/2018/10/12/mexico/1539311786_989236.html
- Rodríguez Kuri, Ariel. "El otro 68: Política y estilo en la organización de los Juegos Olímpicos de la Ciudad de México." *Relaciones* 76, vol. XIX (otoño 1998): 107-129. <https://www.colmich.edu.mx/relaciones25/files/revistas/076/ArielRodriguezKuri.pdf>
- Rodríguez Kuri, Ariel. "Ganar la sede. La política internacional de los juegos olímpicos de 1968." *Historia Mexicana, El Colegio de México*, vol. 64, núm. 1 (253) (julio-septiembre 2014): 243-49. <https://historiamexicana.colmex.mx/index.php/RHM/article/view/31>
- Rodríguez Kuri, Ariel. "Hacia México 68. Pedro Ramírez Vázquez y el proyecto olímpico" *Secuencia. Revista de historia y ciencias sociales*, núm. 56 (mayo-agosto 2003): 35-74. <https://doi.org/10.18234/secuencia.v0i56.812>
- Rodríguez Kuri, Ariel. "68. La otra visión." *Nexos*, septiembre 1, 2018. <https://www.nexos.com.mx/?p=39153>
- Rodríguez Kuri, Ariel. "Pedro Ramírez Vázquez y el proyecto olímpico." *Nexos*, octubre 1, 2013. <https://cultura.nexos.com.mx/?p=4983>
- Rojas, Aldo. "Ornamin y las Olimpiadas." *Decoración Espontánea. El interior de la Ciudad de México* (blog), marzo 27, 2014. <https://decoracionespontanea.wordpress.com/2014/03/27/ornamin-y-la-olimpiadas/>
- Running Life, "Exposición de Antorchas Olímpicas en Xalapa." *Running Life* (sitio web), noviembre 14, 2015. <http://www.runninglife.com.mx/2015/11/14/exposicion-de-antorchas-olimpicas-en-xalapa-2/>
- Ruck, Carl y Danny Staples. *El mundo del mito clásico: dioses y diosas, heroínas y héroes*. Carolina del Norte: Carolina Academic Press, 1994.
- Sachs, Zachary. "AIGA presents the symbol for the 1968 Summer Olympics." *School of visual Arts Archives, Milton Glaser Design Study Center* (blog), enero 14, 2013. <https://archives.sva.edu/blog/post/aiga-presents-the-symbol-for-the-1968-summer-olympics>
- Sánchez Arce, Rodrigo. "Las Olimpiadas de 1968: La mejor cara de nuestro país." *Poder Edomex. Periodismo del bueno* (sitio web), octubre 11, 2018. <http://poderedomex.com/las-olimpiadas-de-1968-la-mejor-cara-de-nuestro-pais/>
- Sánchez, Luis Carlos. "Crédito Erróneo; Lance Wyman no es el autor. El hijo de Pedro Ramírez Vázquez dice que el autor de la estética de México 68 es su padre." *Excelsior*, octubre 1, 2016. <https://www.excelsior.com.mx/expresiones/2016/10/01/1119985>
- Sarhandi, Daoud, "How Mexico went for gold." *Eye Magazine* (verano 2005). <http://www.eyemagazine.com/blog/post/how-mexico-went-for-gold>
- Sarhandi, Daoud. Carolina Rivas y Eduardo Terrazas. "This is 1968... This is Mexico." *Eye Magazine* (verano 2005). <http://www.eyemagazine.com/feature/article/this-is-1968-this-is-mexico>
- Sazikov. "¿Había un jaguar?" *Live Journal* (sitio web), marzo 9, 2016. <https://sazikov.livejournal.com/6661.html>
- Scott, Robert Gillam. *Fundamentos del diseño*. México: Limusa, 1990.
- Scully, Vincent, "World's Fair Review. If This Is Architecture, God Help Us." *Life*, vol. 57, no. 5 (julio 31, 1964): 9. https://books.google.com.mx/books?id=e0kEAAAAMBAJ&pg=PA9&source=gbs_toc_r&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Segurola, Santiago. "Ramírez Vázquez y la revolución gráfica de México 68." *Marca.com* (blog), abril 17, 2013. <https://www.marca.com/blogs/el-apunte/2013/04/17/ramirez-vazquez-y-la-revolucion-grafica.html>
- Senkus, William M. "1968. XIX Olympiad. Mexico City." *Poster stamps and labels of the Olympic Games* (sitio web). <https://www.alphabetilately.org/Oly/1968S.html>

- Serrano, Lizbeth. “¿Qué inspiró a Lance Wyman para crear el logotipo de las Olimpiadas de México 68?” *Informa BTL* (sitio web), octubre 12, 2018. <https://www.informabtl.com/lance-wyman-logotipo-olimpiadas-de-mexico-68/>
- Shaughnessy, Adrian y Tony Brook, eds. *Lance Wyman: The Monograph*. Londres: Unit Editions, 2015.
- Shaughnessy, Adrian y Tony Brook, eds. *Lance Wyman: The Visual Diaries*, Londres: Unit Editions, 2016.
- Sierra, Sonia. “Pelean autoría del logotipo de México 68.” *El Universal*, julio 1, 2017. <https://www.eluniversal.com.mx/articulo/cultura/patrimonio/2017/07/1/wyman-no-es-el-autor-de-mexico-68>
- Siller Camacho, Juan Antonio. “El Taller artesanal EMAUS en las olimpiadas México 68.” *II Congreso Mexicano de Tarjetas Postales* (sitio web), 2009. <http://elizondo.fime.uanl.mx/2CMTP/MEMORIAS%20DE%20CONFERENCIAS/Juan%20Antonio%20Siller%20Taller%20artesanal%20EMAUS%20olimpiadas%20mexico%2068%20CMTP.pdf>
- Smith, Graham. “1968 Mexico Olympics Logo and Brand Identity by Lance Wyman.” *The Logo Smith Blog*, abril 4, 2019. <https://imjustcreative.com/1968-mexico-olympics-logo/2019/04/03>
- Snyder, Juan e Ignacio Beteta Quintanilla. Carta de Juan Snyder, Secretario General del Comité Olímpico Mexicano (COM) y del general Ignacio Betera Quintanilla, jefe de la Delegación Deportiva Mexicana, Juegos Olímpicos de Londres, a Sigfried Edström, Presidente del Comité Olímpico Internacional (COI). Agosto 5, 1948. https://library.olympic.org/default/candidatures.aspx?_lg=fr-FR
- Society for Experiential Graphic Design. “20 Questions with Lance Wyman, ‘Navigating Life’.” *SEGD.org* (sitio web), marzo 8, 2019. <https://segd.org/20-questions-lance-wyman-navigating-life>
- Solano Rojas, Aldo. “Las estampillas Olímpicas de 1968.” *CoolHunterMX* (blog), junio 12, 2017. <https://coolhuntermx.com/estampillas-olimpicas-mexico-1968/>
- Solano Rojas, Aldo. “Wyman actualizado, la reinención de México 68.” *CoolHunterMX* (blog), febrero 28, 2017. <https://coolhuntermx.com/wyman-mexico-68-reinterpretado/>
- Solin, Arthur. “Mexico 68: Graphics for the XIX Olympiad.” *Print*, mayo-junio 1968.
- Soulé, Adrián. “The Unrecognized Huichol Inspiration Behind Mexico’s Iconic ‘68 Olympic Logo.” *ReMezcla* (sitio web), marzo 3, 2016. <https://remezcla.com/features/sports/huichol-inspiration-mexico-olympic-68-logo/>
- Stafford, Jean. “Beatrice Trueblood’s Story.” *New Yorker*, febrero 19, 1955. <https://www.newyorker.com/magazine/1955/02/26/beatrice-truebloods-story>
- Stanton, Richard. *The Forgotten Olympic Art Competitions: The Story of the Olympic Art Competitions of the 20th Century*. Canadá: Trafford Publishing, 2002.
- Stinson, Liz. “Decoding the Hidden Meanings of Olympic Symbols.” *Wired*, agosto 19, 2016. <https://www.wired.com/2016/08/decoding-hidden-meanings-olympic-symbols/>
- Suárez Manzanero, Marcia G. “Las Olimpiadas México ‘68 como nuevo paradigma funcional en la comunicación, producción cultural y artística del país: muestreo sobre artes gráficas.” Proyecto de investigación, Universidad Iberoamericana, 2011. <https://difusoribero.files.wordpress.com/2011/12/mexico68.pdf>
- Sudjic, Deyan. “Milton Glaser obituary.” *The Guardian*, julio 10, 2020. <https://www.theguardian.com/artand-design/2020/jul/08/milton-glaser-obituary>
- Swamy, Kumara. *The Modern Olympics Games: 1896 to 2016*. India: Laxmi Book Publication, 2018.
- Televisa. *La Jugada*, “Especial Olimpiada México 1968” (video). *Televisa Deportes*, octubre 3, 1993. <https://www.youtube.com/watch?v=2wFvmRuLxsY>
- Terrazas, Eduardo. Eduardo Terrazas (sitio web) <https://eduardoterrazas.com/>
- The Guardian. “Olympic posters from the first modern games in 1896 to 2008 in pictures. Art and design.” *The Guardian*, 6 Apr 2016. <https://www.theguardian.com/artanddesign/gallery/2011/jun/21/olympics-2012>

- The Logo Creative. "Designer Interview with Lance Wyman." *The Logo Creative. Strategic Logo & Brand Identity Design* (blog), febrero, 2018. <https://www.thelogocreative.co.uk/designer-interview-with-lance-wyman/>
- The Olympic Museum. *Beatrice Trueblood: Director of the publications des Mexico 1968* (video). *Olympic Chanel*, 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=pR6EDZSR9Ng>
- The Olympic Museum. *Eduardo Terrazas: Director of Urban Design Mexico 1968* (video). *Olympic Chanel*, 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=8XbJFyHW-vo>
- The Olympic Museum. *The Olympic Games in Antiquity*. Suiza: International Olympic Committee, 2013.
- The Olympic Studies Centre. "Mexico '68: the look that captivates crowds to this day." *The International Olympic Committee* (sitio web). <https://www.olympic.org/news/mexico-68-the-look-that-captivates-crowds-to-this-day>
- The Olympic Studies Centre. *Olympic Summer Games Posters from Athens 1896 to Rio 2016. Reference Document*. S.I.: International Olympic Committee, 2017. <https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/Factsheets-Reference-Documents/Games/Posters/Reference-document-OG-Posters-from-Athens-1896-to-Rio-2016.pdf>
- The Olympic Studies Centre. *The Sports Pictograms of the Olympic Winter Games from Grenoble 1968 to Pyeong Chang 2018. Reference Document*. S.I.: International Olympic Committee, 2017. <https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/Factsheets-Reference-Documents/Games/Pictograms/Reference-document-The-Sports-Pictograms-of-the-OWG.pdf>
- Timmers, Margaret. *A Century of Olympic Posters*. Londres: V&A Publishing, 2012.
- TMy, Iván. "Iconografía, Diseño y Difusión México 68." *Edificios de México* (sitio web), febrero 23, 2012. <http://www.edemx.com/mas/Mex68/IDD68.html>
- Tomizawa, Roy. "Yusaku Kamekura's Famous First Tokyo Olympics Poster and its Impact on Japanese Nationalism." *The Olympians. From 1964 to 2020* (blog), noviembre 23, 2017. <https://theolympians.co/?s=Yusaku+Kamekura%E2%80%99s+Famous+First+Tokyo+Olympics+Poster+and+its+Impact+on+Japanese+Nationalism>
- Tomizawa, Roy. "The 1968 Mexico City Olympics Logo Design. Symbol of Peace and Protest." *The Olympians. From 1964 to 2020* (blog), julio 12, 2017. <https://theolympians.co/2017/07/12/the-1968-mexico-city-olympics-logo-design-a-symbol-of-peace-and-protest/>
- Tomlinson, Alan y Christopher Young, eds. *Culture, Politics, and Spectacle in the Olympics and the Football World Cup*. New York: State University of New York Press, 2012.
- Torres Arroyo, Ana. "La neo-Bauhaus: Mathias Goeritz en la Universidad Iberoamericana." *Nierika. Revista de Estudios de Arte*, año 2, núm. 3 (enero-junio 2013): 110-113. <http://docplayer.es/78583758-Directorio-universidad-iberoamericana-a-c.html>
- Torres, Blanca. "El Gobierno de López Mateos: intento de diversificar los vínculos con el exterior." En *México y el mundo. Historia de sus relaciones exteriores*, 131-82. T. 7, *De la guerra al mundo bipolar*. México: Universidad Nacional Autónoma de México - Instituto de Investigaciones Jurídicas, 1991. <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/6/2742/6.pdf>
- Traganou, Jilly. *Designing the Olympics: Representation, Participation, Contestation*. New York, Routledge, 2016.
- TrivialMass, "Olympic language - T'as le look jo! - Special 50 ans de Mexico 68." *Le Musée Olympique*. <https://www.olympic.org/fr/musee/visiter/agenda/olympic-language-t-as-le-look-jo-special-50-ans-de-mexico-68> (URL descontinuado).
- Troconi, Giovanni. *Historia del Diseño Gráfico en México (1910-2010)*. México: INBA-CONACULTA, 2010.
- Trueblood, Beatrice y Terrazas Eduardo, "This is not Mexico (Letters to the editor - reply by Daoud Sarhandi)." *Eye Magazine* (primavera 2006). <http://www.eyemagazine.com/opinion/article/letters-eye-59-this-is-not-mexico>

- Uruchurtu, Ernesto P. "Carta del Lic. Ernesto P. Uruchurtu, Jefe del Departamento del Distrito Federal al señor Avery Brundage, Presidente del Comité Olímpico Internacional fechada el 7 de diciembre de 1962." En *México solicita-XIX Juegos Olímpicos, Documentos Oficiales*, editado por el Consejo De Preparación para la Candidatura de México a los XIX Juegos Olímpicos. México: Litográfica Machado, 1962.
- Uruchurtu, Ernesto P. "Carta del Lic. Ernesto P. Uruchurtu, Jefe del Departamento del Distrito Federal al señor Ing. José de Jesús Clark, Presidente del Comité Olímpico Mexicano, fechada el 4 de julio de 1963." En *México solicita-XIX Juegos Olímpicos, Documentos Oficiales*, editado por el Consejo De Preparación para la Candidatura de México a los XIX Juegos Olímpicos. México: Litográfica Machado, 1962.
- Van de Ven, Anne-Marie. "Olympic Games Melbourne 1956 poster by Richard Beck", en el sitio *Museum of Applied Arts & Sciences* (Sidney, Australia). <https://collection.maas.museum/object/112588>
- Villafañe, Justo y Norberto Mínguez. *Principios de teoría general de la imagen*. Madrid: Pirámide, 1996.
- Villa Mansur, Erika. "El origen desconocido de la identidad olímpica México 1968." *925 Artes y Diseño. Revista de la Facultad de Artes y Diseño Plantel Taxco*, año 7, no. 26 (mayo 4, 2020). <http://revista-925taxco.fad.unam.mx/index.php/2020/05/>
- Villa Mansur, Erika. Entrevista con Alejandro Alvarado y Carreño (grabador y doctor honoris causa por varias instituciones). Taller de Coyoacán: marzo 1, 2019.
- Villa Mansur, Erika. Entrevista con Beatrice Trueblood (directora de publicaciones para los Juegos Olímpicos de México 68). CDMX: septiembre 19, 2019.
- Villa Mansur, Erika. Entrevista con Beatrice Trueblood (directora de publicaciones para los Juegos Olímpicos de México 68). CDMX: noviembre 5, 2019.
- Villa Mansur, Erika. Entrevista telefónica con Beatrice Trueblood (directora de publicaciones para los Juegos Olímpicos de México 68). CDMX: enero 14, 2020.
- Villa Mansur, Erika. Entrevista telefónica con Beatrice Trueblood (directora de publicaciones para los Juegos Olímpicos de México 68). CDMX: julio 23, 2020.
- Villa Mansur, Erika. Entrevista con Eduardo Terrazas de la Peña (arq. para los Juegos Olímpicos de México 68). CDMX: julio 30, 2012.
- Villa Mansur, Erika. Entrevista con Eduardo Terrazas de la Peña (arq. para los Juegos Olímpicos de México 68). CDMX: septiembre 5, 2012.
- Villa Mansur, Erika. Entrevista con Eduardo Terrazas de la Peña (arq. para los Juegos Olímpicos de México 68). CDMX: enero 14, 2015.
- Villa Mansur, Erika. Entrevista con Javier Ramírez Campuzano (arq., hijo de Pedro Ramírez Vázquez). Archivo Ramírez Vázquez, CDMX: junio 2, 2018.
- Villa Mansur, Erika. Entrevista con Javier Ramírez Campuzano (arq., hijo de Pedro Ramírez Vázquez). Archivo Ramírez Vázquez, CDMX: septiembre 6, 2018.
- Villa Mansur, Erika. Entrevista con Javier Ramírez Campuzano (arq., hijo de Pedro Ramírez Vázquez). Archivo Ramírez Vázquez, CDMX: mayo 7, 2019.
- Villa Mansur, Erika. Entrevista con Javier Ramírez Campuzano (arq., hijo de Pedro Ramírez Vázquez). Archivo Ramírez Vázquez, CDMX: septiembre 8, 2019.
- Villa Mansur, Erika. Entrevista con Javier Ramírez Campuzano (arq., hijo de Pedro Ramírez Vázquez). Archivo Ramírez Vázquez, CDMX: abril 17, 2020.
- Villa Mansur, Erika. Entrevista con Javier Ramírez Campuzano (arq., hijo de Pedro Ramírez Vázquez). Archivo Ramírez Vázquez, CDMX: febrero 21, 2020.
- Villa Mansur, Erika. Entrevista con Joan Costa (diseñador, comunicólogo, teórico del Diseño, autor de más de 50 libros). Barcelona: noviembre 12, 2012.

- Villa Mansur, Erika. Entrevista con Joan Costa (diseñador, comunicólogo, teórico del Diseño, autor de más de 50 libros). Barcelona: noviembre 18, 2014.
- Villa Mansur, Erika. Entrevista telefónica con Joan Costa (diseñador, comunicólogo, teórico del Diseño, autor de más de 50 libros). Ciudad de México – Barcelona: abril 14, 2020.
- Villa Mansur, Erika. Entrevista con José Luis Ortiz Téllez (diseñador del equipo de Lance Wyman para los Juegos Olímpicos de México 68, artista visual y consultor). Taller de Nueva York: diciembre 5, 2018.
- Villa Mansur, Erika. Entrevista con José Luis Ortiz Téllez (diseñador del equipo de Lance Wyman para los Juegos Olímpicos de México 68, artista visual y consultor). Taller de Nueva York: diciembre 6, 2018.
- Villa Mansur, Erika. Entrevista con Manuel Villazón García (nieto de Manuel Villazón). CDMX: octubre 3, 2019.
- Villa Mansur, Erika. Entrevista con Roberto Manuel Gómez Soto (diseñador industrial e historiador, coleccionista de material gráfico sobre los Juegos Olímpicos de 1968). CDMX: febrero 18, 2019.
- Villa Mansur, Erika. Entrevista con Samuel Remond (coleccionista). CDMX: noviembre 7, 2019.
- Villegas, Abril. "México hizo historia con los Juegos Olímpicos del 68." *La Voz de la Frontera*, septiembre 29, 2018. <https://www.lavozdelafrontera.com.mx/deportes/mexico-hizo-historia-con-los-juegos-olimpicos-del-68-2032512.html>
- Voices of East Anglia. "Mexico 1968 Olympics." *Voices of East Anglia* (sitio web). <http://www.voicesofeastanglia.com/2011/08/mexico-1968-olympics.html>
- V. V. A. A., *Discursos Presidenciales de toma de Posesión*, Senado de la República-LX Legislatura. <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/6/2720/4.pdf>
- Wagner, Juergen. "Olympic Games 1912 Stockholm." *Olympic Games Museum* (sitio web). <http://olympic-museum.de/badges/olympic-games-badges-1912.php>
- Wagner, Juergen. "Olympic Games 1924 Paris." *Olympic Games Museum* (sitio web). <http://olympic-museum.de/poster/olympic-games-poster-1924.php>
- Walker Art Center. *Lance Wyman, New York* (video). Insights Lecture Series, marzo 5, 2014. https://www.youtube.com/watch?time_continue=220&v=LQJzYb_GQAA&feature=emb_logo
- Washington Post Staff. "Visualizing 1968. Behind the scenes with influential graphic artists from 50 years ago." *Washington Post*, mayo 30, 2018. <https://www.washingtonpost.com/news/national/wp/2018/05/30/feature/behind-the-iconic-graphics-from-1968-from-the-artists-who-created-them/>
- Weil, Pascale. *La comunicación global. Comunicación institucional y de gestión*. Barcelona: Paidós, 1992.
- White, Michael. *De Stijl and Dutch Modernism*. Reino Unido: Manchester University Press, 2003.
- Whiterspoon, Kevin B. *Before the Eyes of the World. Mexico and the Olympic Games*. Michigan: Northern Illinois University Press, 2008.
- Withman Juárez, Stephanie Jo. "El Diseño gráfico en México, las olimpiadas del '68." *RedBubble* (sitio web) <https://www.redbubble.com/es/people/tefyjo/journal/5388386-%C2%AD%E2%80%90ensayo-el-dise-o-gr-fico-en-m-xico-las-olimpiadas-del-68>
- WikiMexico. "El arte gráfico de las Olimpiadas de México 68." *WikiMexico*, Fundación Carlos Slim (sitio web). <http://www.wikimexico.com/articulo/arte-grafico-de-las-olimpiadas-de-mexico-68>
- Wölfflin, Heinrich. *Conceptos fundamentales de la Historia del Arte*. Madrid: Editorial Optima, 2002.
- Wong, Wucius. *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 1997.
- Wong, Wucius. *Principios del diseño en color*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2008.
- Wood, Robert. "Olympic Games Posters." *Topend Sports* (sitio web), 2010. <https://www.topendsports.com/events/summer/posters/index.htm>

- Wooldrage, Chloe. "Mexico Olympics 1968." *Medium* (sitio web), octubre 17, 2017. <https://medium.com/fgd1-the-archive/mexico-olympics-1968-32fc8d7e0e45>
- World's Fair, St. Louis. *Olympic Games: Daily Official Program. World's Fair, St. Louis*, 28 vols. San Luis: S.p., 1904.
- Wyman, Lance. *Icons beyond any language* (video). TEDx Talks, MexicoCity, junio 3, 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=IFF9i-gOO7w>
- Wyman, Lance. *Lance Wyman* (sitio web). <http://www.lancewyman.com/>
- Wyman, Lance. *The Making of the 1968 Mexico Olympics* (video). Typographics 2018, febrero 15, 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=K54UJyS88D4>
- Yew, Wei, comp. y ed. *The Olympic Image, The first 100 Years*. Alberta: Quon Editions, 1996.
- Zamora Águila, Fernando. *Filosofía de la imagen: lenguaje, imagen y representación*. México: Escuela Nacional de Artes plásticas, UNAM, 2006.
- Zamora Águila, Fernando, coord. y redacción, José Luis Caballero Facio, Cuauhtémoc García Rosas, Jesús Macías Hernández y Mercedes Sierra Kehoe. *Artes Visuales*, 197-233. Tomo 1 de *La UNAM por México. Artes plásticas, diseño gráfico y comunicación visual*. México: UNAM, 2010.
- Zimmermann, Yves. *Del Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 1998.
- Zea, Francisco. México 68: El mejor arte de los juegos olímpicos que vivimos hasta hoy (video). *Imagen Noticias*. https://www.youtube.com/watch?v=6CWz_y5B-H0&feature=share
- Zolov, Eric. *Showcasing the 'land of tomorrow': Mexico and the 1968 olympics.* *The Americas*, vol. 61, no. 2 (octubre, 2004): 159-88
- Zolov, Eric. "The Harmonizing Nation: Mexico and the 1968 Olympics." En *In the game*, editado por Ami Bass. New York: Palgrave Macmillan, 2005.

Índice de Figuras

Introducción

Fig. 0.1 - La llegada del atleta Fritz Schilgen el 1º. de agosto de 1936, portando la antorcha al Estadio Olímpico de Berlín, el cual fue diseñado por el arquitecto Werner March. Fuente: Juergen Wagner (ed.), "Olympic Games 1936 Berlin", *Olympic Games Museum* (sitio web). <https://olympic-museum.de/torches/olympic-games-torch-1936.php>

Fig. 0.2 - El desfile olímpico en el Boulevard Unter den Linden, a la derecha la Biblioteca Estatal, al fondo la Puerta de Brandenburgo. Crédito: Fortepan / Lőrincze Judit, Berlin, Agosto de 1936, Fuente: Wikimedia. Bajo la licencia *Creative Commons Attribution*. (sitio web). https://en.wikipedia.org/wiki/File:Unter_den_Linden,_jobbra_a_Staatsbibliothek,_h%C3%A1tt%C3%A9rben_a_Brandenburgi_kapu._Fortepan_17439.jpg

Figs. 0.3 a y b - Páginas con diseños (izq.) y cartel (der.) del Programa de Identidad Olímpica para Tokio 64, dirigido por Yusaku Kamekura. Fuente: "Design Project for the Tokyo 1964 Olympic Games" *Spread*. (sitio web). <http://page-spread.com/design-project-for-the-tokyo-1964-olympic-games/>

Figs. 0.4 a y b - Páginas con diseños (izq.) y cartel (der.) del Programa de Identidad Olímpica para Munich 1972, dirigido por Otl Aicher. Fuente: Jason Kottke "The Design Manual of the 1972 Munich Olympics", *Kottke.org*. (sitio web). <https://kottke.org/19/05/the-design-manual-of-the-1972-munich-olympics>

Fig. 0.5 - Modelo de Joan Costa donde "la Comuni The International Olympic Committee cación Visual integra las etapas precedentes y abre una nueva dimensión para el diseño". Elaboración de Erika Villa Mansur, 2020.

Fig. 0.6 - Modelo explicativo de la construcción del objeto de estudio de esta investigación. Elaboración de Erika Villa Mansur, 2020.

Capítulo 1

Fig. 1.1 - The International Olympic Committee, "Desarrollo del diseño oficial de los aros olímpicos a través del tiempo". *The Olympic Rings* (sitio web). Fuente: <https://www.olympic.org/olympic-rings>

Fig. 1.2 - Estudio de proporciones en el diseño de los Aros Olímpicos Vigentes. Fuente: The International Olympic Committee, "The Olympic Rings", *Olympic.org*. (sitio web). Elaboración de Gorgory Design a partir de información de Erika Villa Mansur, 2020.

Figs. 1.3 a 1.18 - *Emblemas de los Juegos Olímpicos*. Composiciones elaboradas por Erika Villa Mansur a partir de los distintivos de las sedes. Fuente: Markus Osterwalder, "The History of Graphic Design at the Olympic Games", *The Olympic Design*. (sitio web). <https://www.theolympicdesign.com/>

Fig. 1.19 - *Atenas 1896*, Autor no identificado, Portada del Informe Oficial (Restauración digital de RGS). Fuente: Juerguen Wagner (ed.), "Olympic Games 1896 Athens" *Olympic Games Museum*. (sitio web). <https://olympic-museum.de/o-reports/olympic-games-official-report-1896.php>

- Fig. 1.20 - *Paris 1900*. Autor no identificado, Impresor no identificado (litografía), Fuente: Wikimedia. Bajo la licencia *Creative Commons Attribution* (sitio web). https://commons.wikimedia.org/wiki/File:JOParis_1900.jpg
- Fig. 1.21 - *San Luis 1904*, Autor: St. John. Para el cartel se utilizó una variante de la portada del Programa Oficial de la *Louisiana Purchase Exposition* Fuente: Wikimedia. Dominio Público. (sitio web). <https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:1904summerolympicsposter.jpg>
- Fig. 1.22 - *Londres 1908*, Autor: No identificado. Reproducción de la portada del Programa de competencias. Fuente: Juergen Wagner (ed.), "Olympic Games 1908 London", *Olympic Games Museum*. (sitio web). <https://olympic-museum.de/poster/olympic-games-poster-1908.php>
- Fig. 1.23 - *Estocolmo 1912*, Autor: Olle Hjortzberg, Impresión: A. Bortzells Trycheri A.B., Stockholm. Fuente: Juergen Wagner (ed.), "Olympic Games 1912 Stockholm", *Olympic Games Museum*. (sitio web). <https://olympic-museum.de/poster/olympic-games-poster-1912.php>
- Fig. 1.24 - *Amberes 1920*, Autores: Walter Von der Ven y Martha Van Kuyck. Impresión: cuatro empresas litográficas diferentes. Fuente: Juergen Wagner (ed.), "Olympic Games 1920 Antwerp", *Olympic Games Museum*. (sitio web). <https://olympic-museum.de/poster/olympic-games-poster-1920.php>
- Fig. 1.25 - *París 1924*, Autor: Jean Droit , Impresión: Hachard & Cie, París (Litografía). Fuente: Juergen Wagner (ed.), "Olympic Games 1924 Paris", *Olympic Games Museum*. (sitio web). <https://olympic-museum.de/poster/olympic-games-poster-1924.php>
- Fig. 1.26 - *París 1924*, Autor: Stephano Oris, Impresión: Hachard & Cie, París (Litografía). Fuente: Juergen Wagner (ed.), "Olympic Games 1924 Paris", *Olympic Games Museum*. (sitio web). <https://olympic-museum.de/poster/olympic-games-poster-1924.php>
- Fig. 1.27 - *Ámsterdam 1928*, Autor: Emil Huber, Impresión: Impresores no identificados. Fuente: Juergen Wagner (ed.), "Olympic Games 1928 Amsterdam", *Olympic Games Museum*. (sitio web). <https://olympic-museum.de/poster/olympic-games-poster-1928.php>
- Fig. 1.28 - *Ámsterdam 1928*, Autor: Joseph Hohannes Rovers. Impresión: Joh. Enschedé & Sons. Fuente: Juergen Wagner (ed.), "Olympic Games 1928 Amsterdam", *Olympic Games Museum*. (sitio web). <https://olympic-museum.de/poster/olympic-games-poster-1928.php>
- Fig. 1.29 - *Los Ángeles 1932*, Autor: Julio Kilenyi, Impresión: Unión Co. Inc. (Litografía). Fuente: Juergen Wagner (ed.), "Olympic Games 1932 Los Angeles", *Olympic Games Museum*. (sitio web). <https://olympic-museum.de/poster/olympic-games-poster-1932.php>
- Fig. 1.30 - *Berlín 1936*, Autor: Werner Würbel, Impresión: Impresores no identificados. Fuente: Juergen Wagner (ed.), "Olympic Games 1936 Berlin", *Olympic Games Museum*. (sitio web). <https://olympic-museum.de/poster/olympic-games-poster-1936.php>
- Fig. 1.31 - *Londres 1948*, Autor: Walter Herz, Impresión: McCorquodale & Cie Ltd. Fuente: Juergen Wagner (ed.), "Olympic Games 1948 London", *Olympic Games Museum*. (sitio web). <https://olympic-museum.de/poster/olympic-games-poster-1948.php>
- Fig. 1.32 - *Helsinki 1952*, Autor: Werner Würbel, Impresión: OY. Tilgmann AB. Fuente: Juergen Wagner (ed.), "Olympic Games 1952 Helsinki", *Olympic Games Museum*. (sitio web). <https://olympic-museum.de/poster/olympic-games-poster-1952.php>
- Fig. 1.33 - *Melbourne 1956*, Autor: Richard Beck, Impresión: Containers Limited, Melbourne. Fuente: Juergen Wagner (ed.), "Olympic Games 1956 Melbourne", *Olympic Games Museum*. (sitio web). <https://olympic-museum.de/poster/olympic-games-poster-1956.php>
- Fig. 1.34 - *Roma 1960*, Autor: Armando Testa, Impresión: IGAP, Milano-Roma. Fuente: Juergen Wagner (ed.), "Olympic Games 1960 Roma", *Olympic Games Museum*. (sitio web). <https://olympic-museum.de/poster/olympic-games-poster-1960.php>

- Fig. 1.35 - *Tokio 64*, Artista: Yusaku Kamekura, Impresión: Co. Ltd. (Litografía). Fuente: Juergen Wagner (ed.), "Olympic Games 1964 Tokyo", *Olympic Games Museum*. (sitio web). <https://olympic-museum.de/poster/olympic-games-poster-1964.php>
- Figs. 1.36 a, b y c - Serie de carteles producida por Yusaku Kamekura, asistido por los fotógrafos Osamu Hayasaki y Jo Murakoshi. Fuente: Juergen Wagner (ed.), "Olympic Games 1964 Tokyo", *Olympic Games Museum*. (sitio web). <https://olympic-museum.de/poster/olympic-games-poster-1964.php>
- Fig. 1.37 - *Munich 72*, Autor: Otl Aicher, Impresión: Mandruck GmbH (offset). Fuente: Juergen Wagner (ed.), "Olympic Games 1972 Munich", *Olympic Games Museum*. (sitio web). <https://olympic-museum.de/poster/olympic-games-poster-1972.php>
- Figs. 1.38 a, b y c - Ejemplos de carteles correspondientes a la serie de temas deportivos para Munich 72. Fuente: Juergen Wagner (ed.), "Olympic Games 1972 Munich", *Olympic Games Museum*. (sitio web). <https://olympic-museum.de/poster/olympic-games-poster-1972.php>
- Fig. 1.39 - Viñetas con temas deportivos utilizadas con fines editoriales en las publicaciones de los Juegos Olímpicos de Estocolmo 1912. Fuente: Markus Osterwalder, "The History of Graphic Design at the Olympic Games", *The Olympic Design*. (sitio web). <https://www.theolympicdesign.com/olympic-design/pictograms/stockholm-1912/>
- Fig. 1.40 - Viñetas con temas deportivos utilizadas con fines editoriales en las publicaciones de los Juegos Olímpicos de París 1924. Fuente: Markus Osterwalder, "The History of Graphic Design at the Olympic Games", *The Olympic Design*. (sitio web). <https://www.theolympicdesign.com/olympic-design/pictograms/paris-1924/>
- Fig. 1.41 - Viñetas con temas deportivos utilizadas con fines editoriales en las publicaciones de los Juegos Olímpicos de Berlín 1936. Fuente: Markus Osterwalder, "The History of Graphic Design at the Olympic Games", *The Olympic Design*. (sitio web). <https://www.theolympicdesign.com/olympic-design/pictograms/berlin-1936/>
- Fig. 1.42 - Viñetas con temas deportivos utilizadas con fines editoriales en las publicaciones de los Juegos Olímpicos de Londres 1948. Fuente: Markus Osterwalder, "The History of Graphic Design at the Olympic Games", *The Olympic Design*. (sitio web). <https://www.theolympicdesign.com/olympic-design/pictograms/london-1948/>
- Fig. 1.43 - Viñetas con temas deportivos utilizadas con fines editoriales en las publicaciones de los Juegos Olímpicos de Helsinki 1952. Fuente: Markus Osterwalder, "The History of Graphic Design at the Olympic Games", *The Olympic Design*. (sitio web). <https://www.theolympicdesign.com/olympic-design/pictograms/helsinki-1952/>
- Fig. 1.44 - Viñetas con temas deportivos utilizadas con fines editoriales en las publicaciones de los Juegos Olímpicos de Melbourne 1956. Fuente: Markus Osterwalder, "The History of Graphic Design at the Olympic Games", *The Olympic Design*. (sitio web). <https://www.theolympicdesign.com/olympic-design/pictograms/melbourne-1956/>
- Fig. 1.45 - Viñetas con temas deportivos utilizadas con fines editoriales en las publicaciones de los Juegos Olímpicos de Roma 1960. Fuente: Markus Osterwalder, "The History of Graphic Design at the Olympic Games", *The Olympic Design*. (sitio web). <https://www.theolympicdesign.com/olympic-design/pictograms/rome-1960/>
- Fig. 1.46 - Viñetas con temas deportivos utilizadas con fines editoriales en las publicaciones de los Juegos Olímpicos de Tokio 1964. Fuente: Markus Osterwalder, "The History of Graphic Design at the Olympic Games", *The Olympic Design*. (sitio web). <https://www.theolympicdesign.com/olympic-design/pictograms/tokyo-1964/>
- Fig. 1.47 - Algunos ejemplos del sistema de pictogramas de servicios diseñado para Tokio 64. Fuente: Markus Osterwalder, "The History of Graphic Design at the Olympic Games", *The Olympic Design*. (sitio web). <https://www.theolympicdesign.com/olympic-design/pictograms/tokyo-1964/>

Fig. 1.48 - Proyecto de Diseño para los Juegos Olímpicos de Tokio 64. Fuente: "Design Project for the Tokyo 1964 Olympic Games", *Asia Art Archive*. (sitio web). <https://aaa.org.hk/en/collections/search/library/design-project-for-the-tokyo-1964-olympic-games>

Capítulo 2

Figs. 2.1 a, b, c y d - Cartas elaboradas en 1948 y 1949 para solicitar la sede de los Juegos Olímpicos de 1956 en el Distrito Federal (Ahora Ciudad de México). Fuente: Archivo Pedro Ramírez Vázquez.

Figs. 2.2 - Algunas páginas del álbum 1 de candidatura de Melbourne, elaborado en 1948 para solicitar la sede de la olimpiada en 1960. Fuente: Tomada del ejemplar digital existente en el acervo de la página del Olympic World Library, *The Olympic Studies Centre*. (sitio web). <https://library.olympic.org/Default/doc/SYRACUSE/53418/hereby-the-melbourne-invitation-committee-renews-with-cordiality-its-invitation-to-the-esteemed-international-o>

Figs. 2.3 - Algunas páginas del álbum 2 de candidatura de Melbourne, elaborado en 1948 para solicitar la sede de la olimpiada en 1960. Fuente: Tomadas del ejemplar digital existente en el acervo de la página del Olympic World Library, *The Olympic Studies Centre*. (sitio web). <https://library.olympic.org/Default/doc/SYRACUSE/53418/hereby-the-melbourne-invitation-committee-renews-with-cordiality-its-invitation-to-the-esteemed-inte>

Figs. 2.4 - Algunas páginas del expediente de México elaborado en 1955 para solicitar la sede Olímpica de 1960. Fuente: Tomadas del ejemplar digital existente en el acervo de la página del Olympic World Library, *The Olympic Studies Centre*. (sitio web). <https://library.olympic.org/Default/doc/SYRACUSE/58840/la-ciudad-de-mexico-presenta-su-candidatura-para-la-organizacion-de-los-juegos-olimpicos-de-1960-dir>

Fig.2.5 - *Presidente López Mateos, Campeón de la paz*. Fuente: Encarte en el periódico La Prensa, con la firma del artista gráfico *Loaiza* y fecha de 1963. Impresión en offset original del Archivo RGS.

Fig.2.6 - *El presidente ALM retratado como autor de la nacionalización de la industria eléctrica y como adalid de la paz mundial*. Fecha y autor desconocidos. Fuente: Flores Ochoa, Ángeles, "Período 1958-1964: Sexenio de Adolfo López Mateos", (blog). <http://sexenioadolfolopezmateos.blogspot.com/2010/04/biografia-de-adolfo-lopez-mateos.html>

Fig. 2.7 - *John F. Kennedy saluda Adolfo López Mateos*. Estampilla de correo conmemorando la devolución del Chamizal en 1963 por parte del titular del gobierno de Estados Unidos de Norteamérica. Diseñador: S. Pruneda para el Taller de Taller de Imprenta de Estampillas y Valores (TIEV) de la Secretaría De Hacienda Y Crédito Público. México. Fuente: Original en el Archivo de RGS.

Fig. 2.8 - *General José de Jesús Clark Flores*. Retrato a tinta de S. Pruneda, 1968. Imagen disponible en el portal *Mexicana*, la plataforma de acceso a los acervos digitales de la Secretaría de Cultura (México). Uso educativo y académico permitido. (sitio web). https://www.mexicana.cultura.gob.mx/en/repositorio/detalle?id=_suri:INEHRM:TransObject:5bcbda677a8a0222ef1480e3

Fig. 2.9 - Portada del volumen Llamado *Mexico solicita* [sic], mejor conocido como *Libro blanco* publicado por Comité Olímpico Mexicano, el cual contiene la documentación requerida para solicitar la sede olímpica ante el Comité olímpico Internacional. Fuente: Original en el Archivo de RGS.

Figs. 2.10 a, b, c y d - Algunas páginas interiores del *Libro blanco*. Fuente: Original en el Archivo de RGS.

Fig. 2.11 - Fragmento de la página 5 Fuente: diario *La Afición* del 18 de octubre de 1963 en donde se destaca el artículo de Lucien Daiiau titulado "'Roba Cámara' en Baden Baden la Exposición Deportiva de México". Original en el Archivo Pedro Ramírez Vázquez.

Fig. 2.12 - *¡La Olimpiada a México!* Fuente: Fragmento de la página 5 del diario *La Afición* del 18 de octubre de 1963. Original en el Archivo Pedro Ramírez Vázquez.

Fig. 2.13 - *México conquistó sede para Juegos Olímpicos*. Noticia a ocho columnas Fuente: diario *El siglo de Torreón*, del 19 de octubre de 1963. Original en el Archivo Pedro Ramírez Vázquez.

Fig.2.14 Adolfo López Mateos y José de Jesús Clark. Fuente: Periódico Crónica, publicado el 29 de diciembre, 2016. Original en el Archivo Pedro Ramírez Vázquez.

Fig.2.15 El general Clark Flores encendiendo un cigarrillo mientras el arquitecto Augusto Pérez Palacios muestra la maqueta del Estadio de CU a Avery Brundage, quien todavía no era presidente del COI. Fotografía de autor no identificado Fuente: acervo del Archivo Pedro Ramírez Vázquez.

Fig. 2.16 - Calcomanías no oficiales que conmemoran la obtención de la sede olímpica México 68. Fuente: William M. Senkus (ed.), *1968 - XIX Olympiad - Mexico City*. (sitio web). <https://www.alphabetilately.org/Oly/1968S.html>

Capítulo 3

Fig.3.1 - Adolfo López Mateos y Gustavo Díaz Ordaz. Fotógrafo no identificado. Fuente: Boletín Oficial XIX Olimpiada, No. 1. Original en el Archivo RGS.

Fig.3.2 - Adolfo López Mateos, Gustavo Díaz Ordaz y José de Jesús Clark. Fotógrafo no identificado. Fuente: Boletín Oficial XIX Olimpiada, No. 2. Original en el Archivo RGS.

Fig.3.3 - Portada y página interior del libro *El Museo Nacional de Antropología* de Pedro Ramírez Vázquez y editado por Beatriz Trueblood. Fuente: Original en el Archivo RGS.

Fig.3.4 - Serie de postales no oficiales de los Juegos Olímpicos de 1968. Impresiones en offset de la empresa Cromos México, S. A. Distribuidas por AMMEX Asociados. c. 1967. Fuente: Originales en el Archivo RGS.

Fig.3.5 - Portada y páginas interiores de la revista *La Ciudad de México – Sede de los XIX Juegos Olímpicos*, c. 1965. Fuente: Imágenes cortesía del coleccionista Samuel Remond E.

Fig.3.6 a - Detalle de la revista *La Ciudad de México*, donde se muestra la primera versión del emblema para los Juegos olímpicos de 1968. Fuente: Imágenes cortesía del coleccionista Samuel Remond E.

Fig. 3.6 b - Detalle del sobre oficial para correspondencia del COO que muestra la segunda versión del Emblema Olímpico. Fuente: Imágen cortesía del coleccionista Samuel Remond E.

Fig. 3.7 - Sobre oficial para correspondencia del COO con la segunda versión del Emblema Olímpico. Fuente: Imágenes cortesía del coleccionista Samuel Remond E.

Fig. 3.8 - Páginas centrales del número 1 del Boletín Oficial XIX Olimpiada publicado por el Comité Olímpico Organizador, mostrando y justificando el “Emblema” diseñado para las Olimpiadas de México 68. Fuente: Original en el Archivo RGS.

Fig.3.9 - Análisis de proporciones compositivas del primer Emblema México 68. Elaboración de RGS a partir de información de Erika Villa Mansur.

Fig.3.10 - Hoja membretada para la correspondencia oficial del Comité Olímpico Organizador México 68. Fuente: Original en Archivo EVM, cortesía del maestro Alejandro Alvarado y Carreño.

Figs. 3.11 - Detalle de la versión en negro del membrete grabado para la correspondencia oficial del COO México 68. Fuente: Original en el Archivo RGS.

Figs. 3.12 - Sobre membretado para la correspondencia oficial del COO México 68 y sobre de celofán con pin oficial de la XIX olimpiada mostrando ambas piezas la versión en negro del emblema. Fuente: Originales en el Archivo RGS.

Figs. 3.13 a y b - Variantes del emblema olímpico México 68 utilizadas para ‘pines’ no oficiales. Reconstrucciones digitales a partir de postales provenientes del Archivo RGS.

Figs. 3.14 a y b - Portada y contraportada del número 1 del Boletín Oficial XIX Olimpiada, publicado por el COO México 68 en octubre de 1964. Fuente: Original en el Archivo RGS.

- Fig. 3.15 - Rótulo de la portada utilizado en los primeros tres boletines oficiales. Reconstrucción digital a partir de originales provenientes del Archivo RGS.
- Fig. 3.16 - Algunas páginas del Boletín Oficial No. 1 publicado por el Comité Olímpico Organizador México 68 en octubre de 1964. Fuente: Original en el Archivo RGS.
- Figs. 3.17 a y b - Portada y contraportada del Boletín Oficial XIX Olimpiada. Número 2 del COO México 68 en octubre de 1965. Fuente: Original en el Archivo RGS.
- Figs. 3.18 ay b - Interpretación de la diagramación (Lay Out) para la portada y contraportada del Boletín Oficial No. 2. Fuente: Original en el Archivo RGS.
- Fig. 3.19 a y b - Algunas Páginas del Boletín Oficial No 2 publicado por el COO México 68 en octubre de 1965. Fuente: Original en el Archivo RGS.
- Figs. 3.20 a y b - Portada y contraportada del Boletín Oficial No 3 publicado por el COO México 68 en abril de 1966. Fuente: Original en el Archivo RGS.
- Fig. 3.21 - Algunas Páginas del Boletín Oficial 3 publicado por el COO México 68 en octubre de 1965. Fuente: Original en el Archivo RGS.
- Fig. 3.22 - Hojas del Día de Emisión de la primera Serie "Preolímpica" de sellos postales para los Juegos de México. 1965. Fuente: Original en el Archivo RGS.
- Fig. 3.23 - Detalle del encarte del Boletín Oficial 3 que muestra pictogramas de autor no identificado para representar a cada disciplina deportiva contemplada para los Juegos Olímpicos de México 1968. Fuente: Original en el Archivo RGS.
- Fig. 3.24 - Bocetos para el mural "La Universidad, la Familia Mexicana, la Paz y la Juventud Deportista" de Diego Rivera. Dibujos a lápiz. ca. 1953. Fuente: Col. Museo Universitario de Ciencias y Artes, UNAM.
- Fig. 3.25 - Páginas centrales del suplemento *El gallo ilustrado* del periódico El Día, mostrando el artículo "El estadio Olímpico universitario." escrito por Diego Rivera en el que expone la intención de su proyecto. Fuente: Rivera, Diego. México, Diciembre 11, 1977. Biblioteca Miguel Lerdo de Tejada de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público.
- Fig. 3.26 - Pictogramas del encarte en el Boletín Oficial No. 3 utilizados por el COO para identificar gráficamente las modalidades participantes en el programa deportivo de la XIX Olimpiada de México 68. Fuente: Reconstrucción digital a partir de los originales en el Archivo RGS.
- Fig. 3.27 a - Reconstrucción digital del trazo del atleta en el boceto para el mural de Diego Rivera proyectado para el Estadio Universitario (1953-4).
- Fig. 3.27 b - Reconstrucción digital del trazo en la estampilla postal de la segunda serie preolímpica (1966) (Invertido en relación al original), a partir del original en el Archivo RGS.
- Fig. 3.27 c - Reconstrucción digital del trazo para la disciplina de Atletismo en los números 2 y 3 de los boletines oficiales (1965 y 1966), los dos a partir del original en el Archivo RGS.
- Fig. 3.28 - Segunda Serie "Preolímpica" de sellos postales emitida en 1966. Fuente: Original en el Archivo RGS.
- Fig. 3.29 - Calcomanía para los Juegos Olímpicos de México 68. Original de finales de 1966. Fuente: Original en el Archivo RGS.
- Fig. 3.30 - Cenicero promocional en melamina fabricado a principios de 1968. Fuente: Original en el Archivo RGS.
- Figs. 3.31 - Propuestas inéditas de una serie de estampillas postales conmemorativas realizada por Carlos Mérida para los XIX Juegos Olímpicos de México 68. Serigrafías, c. 1966. Imágenes bajo la licencia de Dominio Público de la Colección de arte mexicano Bernard y Edith Lewin. Fuente: Museo de Arte del Condado de Los Ángeles, LACMA. (sitio web). <https://collections.lacma.org/node/398141>

- Fig. 3.32 - Dibujos de Rufino Tamayo propuestos ante el COO para los pictogramas de identificación gráfica de las competencias deportivas de los XIX Juegos Olímpicos de México 68. Fuente: Originales en el Archivo Pedro Ramírez Vázquez.
- Fig. 3.33 - Cartel original con la primera y oficial imagen de los Juegos de la XIX Olimpiada de México 68. Fotografía de Javier Ramírez Campuzano. Fuente: Archivo Pedro Ramírez Vázquez.
- Fig. 3.34 - Estuche de reloj Omega que muestra la imagen oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada de México 68. Fotógrafo no identificado. Fuente: Archivo Pedro Ramírez Vázquez. Restauraciones digitales de RGS.
- Fig. 3.35 a - Última página del Boletín México 68 Número 2 que muestra una versión del águila Nacional junto a una síntesis estadística del país. Fuente: Archivo RGS.
- Fig. 3.35 b - Tercera de forros del Boletín México 68 Número 2 que contiene el encarte con el proyecto de calendarización de los Juegos con los pictogramas deportivos propuestos. Fuente: Archivo RGS.

Capítulo 4

- Fig. 4.1 - Nota del 6 de julio de 1966 en el periódico Novedades que da cuenta del retiro de Adolfo López Mateos. Fuente: Archivo Pedro Ramírez Vázquez.
- Fig. 4.2 - El arquitecto Pedro Ramírez Vázquez con el presidente Díaz Ordaz después de haber tomado posesión del Comité [Olímpico] Organizador. Fotógrafo identificado (1966). Fuente: *Mediateca IN-AH-Instituto Nacional de Antropología e Historia*. (sitio web). <http://www.mediateca.inah.gob.mx/repositorio/islandora/object/fotografia%3A436895>
- Fig. 4.3 - Manuel Villazón, director de la carrera de Diseño Industrial en la Universidad Iberoamericana, mostrando trabajos de alumnos a Pedro Ramírez Vázquez. Fotógrafo identificado (c. 1965). Fuente: Archivo de Manuel Villazón García.
- Fig. 4.4 - Carnet de Manuel Villazón que lo identifica como Jefe del Departamento en el Comité Olímpico Organizador México 68. Fotógrafo identificado (c. 1967). c. 1967. Fuente: Archivo de Manuel Villazón García.
- Fig. 4.5 Pedro Ramírez Vázquez y Manuel Villazón. Fotógrafo identificado (c. 1967). Fuente: Archivo de Manuel Villazón García.
- Figs. 4.6 a, b y c - Tarjetas postales que muestran diferentes variantes realizadas por el equipo de Manuel Villazón al emblema olímpico para México 68 (c. 1967). Restauraciones digitales a partir de originales del Archivo RGS.
- Fig. 4.7 - Análisis de sistema compositivo de la variante del emblema olímpico México 68. Elaboración de RGS a partir de información de Erika Villa Mansur.
- Fig. 4.8 - Persona no identificada sosteniendo el nuevo cartel con adecuaciones al emblema olímpico oficial. Fotógrafo identificado (c. 1967). Fuente: Tomada del artículo: Archivo General de la Nación, “La imagen de la Olimpiada México 68. Testimonios gráficos de una época resguardados en el #AG-NMEX. 21 de diciembre de 2018. (sitio web). <https://www.gob.mx/agn/articulos/la-imagen-de-la-olimpiada-mexico-68-testimonios-graficos-de-una-epoca-resguardados-en-el-agnmex>
- Figs. 4.9 a y b. - Portada y contraportada del número 4 del Boletín Oficial XIX Olimpiada, publicado por el Comité Olímpico Organizador México 68 (1967). Restauraciones digitales a partir de originales del Archivo RGS.
- Fig. 4.10 - Adaptación hecha por el nuevo equipo de Diseño del Comité Olímpico Organizador al emblema de identidad gráfica olímpica, tal como aparece en el número 4 del Boletín Oficial XIX Olimpiada. Reconstrucción digital a partir del original en el Archivo RGS.
- Fig. 4.11 - Análisis de sistema compositivo del nuevo emblema de identidad gráfica olímpica México 68 planteado por el equipo de Manuel Villazón. Elaboración de RGS a partir de información de Erika Villa Mansur.

- Fig. 4.12 - Detalle del arreglo tipográfico del año 1968 y la palabra México en el nuevo emblema olímpico propuesto en el número 4 del Boletín Oficial XIX Olimpiada. Reconstrucción digital a partir del original en el Archivo RGS.
- Fig. 4.13 - Artículo promocional que muestra la nueva identidad gráfica olímpica México 68 de acuerdo al número 4 del Boletín Oficial XIX Olimpiada. Fuente: William M. Senkus (ed.), "1968 - XIX Olympiad - Mexico City", *Poster stamps and labels of the olympic games*. (sitio web). <https://www.alphabetilately.org/Oly/1968S.html>
- Fig. 4.14 - Anuncio publicitario del zapato deportivo Adidas modelo *Azteca Gold*, que muestra una adaptación de la identidad gráfica olímpica México 68, de acuerdo al número 4 del Boletín Oficial XIX Olimpiada. Fuente: Tomada del artículo "Mexico City 1968" en el blog *Vintage Adidas and Puma* (Saturday, 20 August 2016). (sitio web). <http://vintageadidasandpuma.blogspot.com/2016/08/mexico-city-1968-first-games-in-latin.html>
- Fig. 4.15 - Páginas interiores del número 4 del Boletín Oficial XIX Olimpiada. Restauraciones digitales a partir de originales del Archivo RGS.
- Figs. 4.16 a y b - Análisis compositivo propuesto por EVM para la portada, contraportada e interiores del Boletín Oficial No. 4 publicado por el Comité Olímpico Organizador México 68. Elaboración de RGS a partir de información de Erika Villa Mansur.
- Fig. 4.17 - Manuel Villazón mostrando varias aplicaciones gráficas para los Juegos Olímpicos de México 68. Imagen de fotógrafo no identificado que ilustra el artículo de Benjamín Wong Castañeda en el periódico *El Sol de México* (Sábado 29 de Julio de 1967). Fuente: Archivo de Manuel Villazón García.
- Fig. 4.18 - Alternativas para resolver el arreglo gráfico del número 19 romano, empleadas en diferentes materiales realizadas por el equipo de Manuel Villazón. Reconstrucciones digitales a partir de originales en el Archivo RGS.
- Fig. 4.19 a - Cartel *México-México*. Diseño y Ejecución: Jesús Vírchez. Impresora de Industria y comercio, S. A. (1967) Restauración digital a partir de original del Archivo RGS.
- Fig. 4.19 b - Análisis compositivo propuesto para el cartel *México-México*. Elaboración de RGS a partir de información de Erika Villa Mansur.
- Fig. 4.20 a, b y c - Cartel *Rombos*, Diseño: Jesús Vírchez, Ejecución: Luis Beristaín Impreso por Miguel Galas S.A. (1967) Restauración digital a partir de original del Archivo RGS.
- Fig. 4.21 - Análisis compositivo propuesto para el cartel *Rombos*. Elaboración de RGS a partir de información de Erika Villa Mansur.
- Fig. 4.22 a - Cartel *Sarape*. Diseño de Cartel: Manuel Villazón. Ejecución: Chantal Durand. Impresos automáticos de México, S. A (1967) Restauración digital a partir de original del Archivo RGS.
- Fig. 4.22 b - Análisis compositivo propuesto para el cartel *Sarape*. Elaboración de RGS a partir de información de Erika Villa Mansur.
- Fig. 4.23 a - Cartel: *Pájaros*. Diseño de Cartel: Manuel Villazón. Ejecución: Manuel Buerba. Impresos automáticos de México, S. A. (1967) Restauración digital a partir de original del Archivo RGS.
- Fig. 4.23 b - Análisis compositivo propuesto para el cartel *Pájaros*. Elaboración de RGS a partir de información de Erika Villa Mansur.
- Fig. 4.24 a - Cartel: *Piñatas*. Diseño y Ejecución de Cartel: Manuel Villazón. Impresos automáticos de México, S. A. Restauración digital a partir de original del Archivo RGS.
- Fig. 4.24 b - Análisis compositivo propuesto para el cartel *Piñatas*. Elaboración de RGS a partir de información de Erika Villa Mansur.
- Fig. 4.25 a - Cartel: *Juegos Artificiales (sic por Fuegos Artificiales)*, Diseño y ejecución de Cartel: Manuel Villazón, Impresos automáticos de México, S.A. (1967) Restauración digital a partir de original del Archivo RGS.
- Fig. 4.25 b - Aplicación del modelo de análisis compositivo propuesto por EVM para el cartel Juegos Artificiales. Elaboración de RGS a partir de información de Erika Villa Mansur.

- Fig. 4.26 a - Cartel *Flores*. Diseño de Cartel: Manuel Villazón, Ejecución: Dolores Sierra Campusano. Impreso por Miguel Galas, S.A. (1967). Restauración digital a partir del original del Archivo RGS.
- Fig. 4.26 b - Cartel: *Flores*. Con la adaptación e integración de la tipografía trilineal diseñada por Lance Wyman en la etapa final. (1967). Restauración digital a partir del original del ArchivoRGS.
- Fig. 4.26 C - Aplicación del diseño del cartel Flores a una mascada. (1967). Fotografía de EVM. Fuente: Archivo Pedro Ramírez Vázquez.
- Fig. 4.27 - Aplicación del modelo de análisis compositivo propuesto por EVM para el cartel Flores. Elaboración de RGS a partir de información de Erika Villa Mansur.
- Fig. 4.28 a - Cartel *Voleibol*, Diseño: Sergio Chiappa, Ejecución: Manuel Villazón (1967). Impresora de Industria y Comercio (1967), con la adaptación e integración de la tipografía trilineal diseñada por Lance Wyman en la etapa final. Restauración digital a partir de original del Archivo RGS.
- Fig. 4.28 b - Boceto para el cartel *Voleibol*, atribuido a Sergio Chiappa. Fuente: Archivo Pedro Ramírez Vázquez.
- Fig. 4.28 c - Aplicación del sistema de diagramación compositivo del cartel *Volibol*. Elaboración de RGS a partir de información de Erika Villa Mansur
- Fig. 4.29 - Modelo del sistema de diagramación (*Lay-out*) utilizado en los carteles realizados por el equipo de Manuel Villazón, de acuerdo al análisis de Erika Villa Mansur. Elaboración de RGS a partir de información de Erika Villa Mansur.
- Figs. 4.30 a, b, c y d - Cartel *Basquetbol*, Diseño: Sergio Chiappa, Ejecución: Manuel Villazón. (1967) Restauraciones digitales a partir de originales en el Archivo Pedro Ramírez Vázquez.
- Fig. 4.31 - Análisis compositivo propuesto para el cartel *Basquetbol*. Elaboración de RGS a partir de información de Erika Villa Mansur.
- Figs. 4.32 a, b y c. Cartel *Hockey*. Diseño: Sergio Chiappa, Ejecución: Manuel Villazón. Impresora de Industria y Comercio. (1967) Restauraciones digitales a partir de originales en el Archivo Pedro Ramírez Vázquez.
- Fig. 4.33 - Análisis compositivo propuesto para el cartel *Hockey*. Elaboración de RGS a partir de información de Erika Villa Mansur.
- Fig. 4.34 a - Cartel *Futbol*, Diseño: Sergio Chiappa, Ejecución: Manuel Villazón, Impresora de Industria y Comercio. (1967) Restauraciones digitales a partir de originales en el Archivo Pedro Ramírez Vázquez.
- Fig.4.34 b - Análisis compositivo propuesto para el cartel *Hockey*. Elaboración de RGS a partir de información de Erika Villa Mansur.
- Fig. 4.35 a - Cartel 1 de la Serie *Gimnasia Puntillismo*. Diseño y Ejecución: Manuel Villazón. (1967) Restauraciones digitales a partir de originales en el Archivo Pedro Ramírez Vázquez.
- Fig. 4.35 b - Análisis compositivo propuesto para el cartel 1 de la Serie *Gimnasia Puntillismo*. Elaboración de RGS a partir de información de Erika Villa Mansur.
- Fig. 4.36 a - Cartel 2 de la Serie *Gimnasia Puntillismo*. Diseño y Ejecución: Manuel Villazón. (1967) Restauraciones digitales a partir de originales en el Archivo Pedro Ramírez Vázquez.
- Fig. 4.36 b - Análisis compositivo propuesto para el cartel 2 de la Serie *Gimnasia Puntillismo*. Elaboración de RGS a partir de información de Erika Villa Mansur.
- Figs. 4.37 a, 4.38 a y 4.39 a - Carteles de la Serie *Gimnasia Puntillismo (gimnastas hombres)*. Diseño y Ejecución: Manuel Villazón. Impreso por Miguel Galas, S. A. (1967) Restauraciones digitales a partir de originales en el Archivo Pedro Ramírez Vázquez.
- Figs. 4.37 b, 4.38 b y 4.39 b - Análisis compositivo propuesto para los carteles de la Serie *Gimnasia Puntillismo (gimnastas hombres)*. Elaboración de RGS a partir de información de Erika Villa Mansur.
- Fig. 4.40 - Manuel Villazón con su equipo de trabajo en las oficinas que Pedro Ramírez Vázquez puso a disposición del personal del Programa de Identidad del COO. Fotógrafo no identificado. Fuente: Archivo Pedro Ramírez Vázquez.

- Fig. 4.41 a - Citatorio para reunión en donde los directores del COO realicen peticiones de materiales gráficos. Archivo Pedro Ramírez Vázquez.
- Fig. 4.41 b - Relación de carteles y sus autores del departamento de Diseño a cargo de Manuel Villazón. Fuente: Archivo Pedro Ramírez Vázquez.
- Fig. 4.42 a - Cartel para la *Tercera Competencia Deportiva Internacional*. Diseño: Manuel Villazón. Ejecución: Hainz Godelman. Impresos de Industria y Comercio, S. A. (1967). Restauración digital a partir de original del Archivo Pedro Ramírez Vázquez.
- Fig. 4.42 b - Análisis compositivo propuesto para el cartel de la *Tercera Competencia Deportiva Internacional*. Elaboración de RGS a partir de información de Erika Villa Mansur.
- Fig. 4.43 - Cartel *Estadio Azteca alto contraste*. Diseño: Sergio Chiappa. Ejecución: Manuel Buerba Impresos Automáticos de México, S. A. (1967). Restauración digital a partir de original del Archivo RGS.
- Fig. 4.44 - Cartel *Trampolín alto contraste*. Diseño: Manuel Villazón y Jesús Vírchez. Impresos Automáticos de México, S. A. (1967). Restauración digital a partir de original del Archivo RGS.
- Fig. 4.45 - Cartel *Estadio Azteca - Foto*. Diseño: Sergio Chiappa. Ejecución: Manuel Buerba. Impreso por Policromía, S.A. Restauración digital a partir de original del Archivo Pedro Ramírez Vázquez.
- Fig. 4.46 - Cartel *Estadio C.U. Foto*. Diseño: Sergio Chiappa. Ejecución: Manuel Buerba. Impreso por Policromía, S.A. Restauración digital a partir de original del Archivo Pedro Ramírez Vázquez.

Capítulo 5

- Fig. 5.1 - Interpretación sintética del organigrama del Comité Olímpico Organizador y entidades relacionadas. Realización de Gorgory Design a partir de información de Erika Villa Mansur.
- Fig. 5.2 - Caricatura de Abel Quezada que representa de manera humorística a los titulares en la estructura organizativa del COO México 68. Fuente: Archivo Pedro Ramírez Vázquez.
- Fig. 5.3 a y b - Globos con el logotipo México 68 y pebetero para la llama Olímpica en el estadio de Ciudad Universitaria. Fotógrafo no identificado (1968) Fuente: Memoria de los Juegos de la XIX Olimpiada México 68, vol. 2. Editada por el Comité Olímpico Organizador.
- Fig. 5.4 - Eduardo Terrazas y Lance Wyman en las oficinas del Comité Olímpico Organizador en el Pedregal. Fotógrafo no identificado. (1968). Fuente: Archivo Pedro Ramírez Vázquez.
- Fig. 5.5 - Eduardo Terrazas y Beatrice Trueblood en las oficinas de Pedro Ramírez Vázquez en el Pedregal. Fotógrafo no identificado. (1968) Fuente: Archivo Pedro Ramírez Vázquez.
- Fig. 5.6 - Pedro Ramírez Vázquez, Beatrice Trueblood y Eduardo Terrazas. Fotógrafo no identificado. (1968) Fuente: Archivo Pedro Ramírez Vázquez.
- Fig. 5.7 - Beatrice Trueblood con una colaboradora no identificada en las oficinas de su Departamento de Publicaciones. Fotógrafo no identificado. (1968) Fuente: Archivo Pedro Ramírez Vázquez.
- Fig. 5.8 - Algunos ejemplares del Departamento de Publicaciones acomodados a pie de una de las rotativas en la imprenta Galas de México. Fotógrafo no identificado (1968). Fuente: Lance Wyman. (sitio web). <http://lancewyman.com/brand-project/mexico-68-olympic-games/>
- Fig. 5.9 - Beatrice Trueblood, Lance Wyman, Peter Murdoch, Mathias Goeritz (arriba), Pedro Ramírez Vázquez, persona no identificada y Eduardo Terrazas (abajo). Fotógrafo no identificado. (1968) Fuente: Archivo Pedro Ramírez Vázquez.
- Fig. 5.10 - George Nelson con algunos muebles de la línea *Action Office*, que diseñó para la firma Herman Miller. Fotógrafo no identificado (s/f). Fuente: Tomada del artículo "George Nelson, la biographie complète" en *Du Grand Art*. (sitio web). <https://www.du-grand-art.fr/arts-decoratifs/moderne/streamline/artistes/george-nelson/>

- Fig. 5.11 - Lance Wyman trabajando en los gráficos para el pabellón de Chrysler en la Feria Mundial de Nueva York. Fotografía no identificada (s/f). Lance Wyman. (sitio web). <http://lancewyman.com/brand-project/chrysler-pavilion-graphics/>
- Fig. 5.12 a - Anuncio del pabellón de Chrysler en la Feria Mundial de Nueva York 1964-1965, Fuente: que aparece en la *Guía oficial* del evento (1965). (sitio web). <http://www.nywf64.com/chrysler04.shtml>
- Fig. 5.12 b - Aspecto del pabellón de México en la Feria Mundial de Nueva York, 1964-1965. Fuente: Postal publicada por Dexter Press, NY. bajo el título “Danzantes rituales de los voladores de Papantio [sic]”. Fotografía no identificada. (sitio web). <http://www.nywf64.com/mexico03.shtml>
- Fig. 5.13 a - Logotipos creados en los 60 por Milton Glaser para diferentes corporaciones. Compilados por RGS del sitio oficial del Diseñador; Fuente: <https://www.miltonglaser.com/the-work/>
- Fig. 5.13 b - Póster creado por Milton Glaser. Fuente: para la edición de los discos de *Los grandes éxitos de Bob Dylan*, (Columbia Records, 1967). (sitio web). <https://www.miltonglaser.com/the-work/444/columbia-records-poster-for-bob-dylans-greatest-hits-1967/>
- Fig. 5.14 a - Cartel promocional diseñado por Leo Leoni para de la máquina de escribir Olivetti Lettera 22, c. 1954. Fuente: *Museo de Arte Moderno de Nueva York*. (sitio web). <https://www.moma.org/artists/3562>
- Fig. 5.14 b - Cartel diseñado por Leo Leoni para una campaña gubernamental contra el cáncer, 1950. Fuente: *Museo de Arte Moderno de Nueva York*. (sitio web). <https://www.moma.org/artists/3562>
- Fig. 5.15 a - Póster diseñado por Saul Bass de 1966 para la película *Grand Prix*. Fuente: *blog de Adrian Flux*. (sitio web). <https://www.adrianflux.co.uk/influx/blog/saul-bass-grand-prix-1966/>
- Fig. 5.15 b - Logotipos creados en los 60 por Saul Bass para diferentes corporaciones. Fuente: Tomados del artículo “Legendary Logo Designer Saul Bass” de Melisa Marzett, *The logo Creative*. (sitio web). <https://www.thelogocreative.co.uk/legendary-logo-designer-saul-bass/>
- Fig. 5.16 - Logotipos creados en los 60 por Paul Rand para diferentes corporaciones. Fuente: Tomados del artículo “Quick Design History: Paul Rand #ThrowbackThursday” de Anthony Wood, publicado en el sitio *Shillington* (4 de junio de 2015). (sitio web). <https://www.shillingtoneducation.com/blog/paul-rand-tbt/>
- Fig. 5.17 - Primeras 12 identidades gráficas realizadas entre 1958 y 1966 por Lance Wyman, de un total de 153 que aparecen en su catálogo. (sitio web). <http://lancewyman.com/>
- Fig. 5.18 - Lance Wyman, su esposa Neila y Peter Murdoch en la Alameda Central de la Cd. de México. Fotografía de autor no identificada. (c. 1967), Fuente: Tomada del artículo “Radiant Discord: Lance Wyman on the '68 Olympic Design and the Tlatelolco Massacre” de , Emmet Byrne (20 de marzo, 2014), *Walker Art Center*. (sitio web). <https://walkerart.org/magazine/lance-wyman-mexico-68-olympics-tlatelolco-massacre>
- Fig. 5.19 - Desarrollo del imago tipo México 68 según nuestros entrevistados y fuentes documentales. Realización de Gorgory Design a partir de información de Erika Villa Mansur.
- Fig. 5.20 - Emblema oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada registrado ante el COI. Fotografía de RGS a original de su archivo.
- Fig. 5.21 - Portada del programa de los eventos artísticos y culturales de los XIX Juegos Olímpicos México 68. Fuente: Tomada del artículo “Radiant Discord: Lance Wyman on the '68 Olympic Design and the Tlatelolco Massacre”, de Emmet Byrne (20 de marzo, 2014), *Walker Art Center*. (sitio web). <https://walkerart.org/magazine/lance-wyman-mexico-68-olympics-tlatelolco-massacre>
- Figs. 5.22 - Desarrollo del imago tipo México 68 según todos mis entrevistados y fuentes documentales. Realización de Gorgory Design a partir de información de Erika Villa Mansur.
- Fig. 5.23 a, b, c y d - Carteles desarrollados por Manuel Villazón y su equipo de profesores y alumnos de la UIA (1967). Restauraciones digitales a partir de originales en el Archivo Pedro Ramírez Vázquez.

- Fig. 5.24 - Lance Wyman en las oficinas que Pedro Ramírez Vázquez facilitó para el Programa de Identidad. Fotografía de autor no identificado. (c. 1967), Fuente: Tomada del artículo “Radiant Discord: Lance Wyman on the ‘68 Olympic Design and the Tlatelolco Massacre” de Emmet Byrne (20 de marzo, 2014), en el sitio del *Walker Art Center*. (sitio web). <https://walkerart.org/magazine/lance-wyman-mexico-68-olympics-tlatelolco-massacre>
- Fig. 5.25 - Eduardo Terrazas, Pedro Ramírez Vázquez, Mathias Goeritz, Peter Murdoch y Lance Wyman. Fotografía de autor no identificado. (c. 1967) , Fuente: Tomada del artículo “Perfil: Lance Wyman. Geometrías de una época”, *Revista Código* (20 de octubre de 2014). (sitio web). <https://revistacodigo.com/perfil-lance-wyman-geometrias-de-una-epoca/>
- Figs. 5.26 - Tarjetas postales con estampillas selladas por el Servicio de Correos con fecha de 1966. Restauraciones digitales a partir de originales en el Archivo Pedro Ramírez Vázquez.
- Fig. 5.27 - Ejemplar original del trazado a compás que conserva Lance Wyman, *Archivo Lance Wyman*. (sitio web). <http://lancewyman.com/brand-project/mexico-68-olympic-games/>
- Fig. 5.28 - Desarrollo geométrico de los numerales sobre los que posteriormente se ha integrado los aros olímpicos para configurar el imagotipo final de México 68. Interpretación de EVM. Realización de Gorgory Design a partir de información de Erika Villa Mansur.
- Fig. 5.29 a - Relación de proporciones estructurales del imagotipo de los J. O. de México. Realización de Gorgory Design a partir de información de Erika Villa Mansur.
- Fig. 5.29 b - Relación de proporciones del módulo compositivo del imagotipo de los J. O. de México. Realización de Gorgory Design a partir de información de Erika Villa Mansur.
- Figs. 5.30 a y b - Piezas de hilo de estambre en estilo Nierika realizadas por artesanos huicholes. Tomadas del artículo “Radiant Discord: Lance Wyman on the ‘68 Olympic Design and the Tlatelolco Massacre”, de Emmet Byrne (20 de marzo, 2014), *Walker Art Center*. Fotógrafo no identificado. (sitio web). <https://walkerart.org/magazine/lance-wyman-mexico-68-olympics-tlatelolco-massacre>
- Fig. 5.31 a - Sello prehispánico que muestra Lance Wyman en sus conferencias. Fotógrafo no identificado. Tomada del artículo “1968 Mexico City Olympics” de Juanita Dugdale, *Society for Experiential Graphic Design* (No. 01, 2012). (sitio web). <http://lancewyman.com/brand-project/mexico-68-olympic-games/>
- Fig. 5.31 b - Fotografía de Página central de la Carta Olímpica 21, publicada por el Comité Olímpico Organizador México 68, con el pie de página: “Sello perteneciente a la cultura mexicana del período posclásico y hallado en el Valle de México”.
- Fig. 5.32 - Diseño de Lance Wyman para el logotipo de la exposición de la United States Industrial Design (USIA) en Moscú (1966). (sitio web). <http://lancecoolhuntermx.com/brand-project/usia-exhibition-logo/>
- Fig. 5.33 - Beatriz Trueblood portando un vestido de tendencia Op-Art (1968). Fuente: Tomado del artículo “50 años del proyecto de identidad más grande: México 68”, de Cristina Cruz, *Coolhuntermx*. Foto de autor no identificado cortesía Beatrice Trueblood/ *Patronato de la Ruta de la Amistad*. (sitio web). <https://coolhuntermx.com/50-anos-identidad-mexico-68-diseno-1008/>
- Fig. 5.34 - Traje para el *Ballet Triádico* de Oskar Schlemmer (Bauhaus, 1924). Fotografía de autor no identificado, Fuente: Tomada del sitio *Flashback* con la siguiente leyenda: Uncredited photographer from our story *Weirdly Wonderful Costumes From Oskar Schlemmer's Das Triadische Ballett Stuttgart, Germany* (1922). (sitio web). <https://flashbak.com/weirdly-wonderful-costumes-from-oskar-schlemmers-das-triadische-ballett-1922-54699/uncredited-photographer-oskar-schlemmers-das-triadische-ballett-stuttgart-germany-1922/>
- Fig. 5.35 - *To Monte Alban*, litografía de Josef Albers, Fuente: correspondiente a la serie *GraphicTectonic* impresa por Reinhard Schumann. Composición: 33.8 x 26.4 cm.; Hoja: 60 x 48.3 cm., *Museo de Arte Moderno de Nueva York (MOMA)*. (sitio web). <https://www.moma.org/collection/works/65879>

- Fig. 5.36 - *Optophone* [I], (1922), Francis Picabia. Tinta, acuarela y lápiz sobre cartón (72.1 × 60 cm.). Derechos de la imagen: © 2016 Artist Rights Society (ARS), New York/ADAGP, Fuente: Paris. Photo: The Museum of Modern Art, John Wronn. *Artsy*. (sitio web). <https://www.artsy.net/artwork/francis-picabia-optophone-i>
- Fig. 5.37 - *Zebra* (1937), Victor Vasarely. Óleo sobre lienzo (92x116cm.). Fuente: bajo la licencia de Uso Justo (Fair use). *Wikiart*. (sitio web). <https://www.wikiart.org/en/victor-vasarely/zebra-1937>
- Fig. 5.38 *Curva alada* (1966). Bridget Riley, Serigrafía (57,8 × 62,5 cm.). *Artsy*. (sitio web). <https://www.artsy.net/artwork/bridget-riley-winged-curve-1>
- Fig. 5.39 a - Ejercicio del curso básico del alumno Hans von Klier (1955), Instructora: Helene Nonné-Schmidt, Cortesía de HfG-Archiv / Ulmer Museum. Fuente: Tomado del artículo "The Ulm Model: a school and its pursuit of a critical design practice" de Billie Muraben (23 de enero de 2017). *Itsnicethat*. (sitio web). <https://www.itsnicethat.com/features/ulm-model-inge-scholl-otil-aicher-essay-230117>
- Fig. 5.39 b - Ejercicio de alumno de la Hochschule für Gestaltung Ulm (Escuela de Diseño de ULM). Inicio de la década de los años 60. Fuente: Spitz, René. "Brief history of the Ulm School of Design: notes on the relationship between design and politics", (sitio web). <http://davidfischbach.com/project/hfg-ulm-concise-history-of-the-ulm-school-of-design/>
- Figs. 5.40 - Pictogramas deportivos diseñados por Roger Excoffon para los X Juegos Olímpicos de invierno celebrados en Grenoble, Francia (enero 1968). (sitio web). <http://www.roger-excoffon.com/portfolio/x-juegos-olympiques-1968-de-grenoble-medailles-pictogrammes/>
- Fig. 5.41 a y b - Desarrollo geométrico del logotipo para los XIX Juegos Olímpicos de México 68. Realización de *Gorgory Design* a partir de información de Erika Villa Mansur.
- Fig. 5.42 - Desarrollo geométrico del logotipo para los XIX Juegos Olímpicos de México 68. Realización de *Gorgory Design* a partir de información de Erika Villa Mansur.
- Fig. 5.43 a - Alfabeto diseñado por Lance Wyman y trazado por José Luis Ortiz. Fuente: Lance Wyman: (sitio web). <http://lancewyman.com/brand-project/mexico-68-olympic-games/>
- Figs. 5.43 b, c y d - Composiciones tipográficas con el alfabeto México 86 para algunas sedes de eventos del programa artístico y cultural de los Juegos de la XIX Olimpiada. Recreaciones digitales de *Gorgory Design* a partir de originales del archivo RGS.
- Figs. 5.44 a, b, c y d - Portada, contraportada e interiores de la Carta Olímpica 21 editada por el Comité Olímpico Organizador México 68. Original en el Archivo RGS.
- Figs. 5.45 - Cartel México 86. Impresión offset (82.5 X 82.5 cm.). Fuente: Original en el Archivo RGS.
- Figs. 5.46 - Desarrollo esquemático desde el isotipo hasta el principio generador del cartel México 68. Tomado del Boletín 9 del Comité Olímpico Organizador México 68. Fuente: Original en el Archivo RGS.
- Figs. 5.47 a, b y c - "Murales" (1963) de Mathias Goeritz en la sala Cora-Huichol del Museo de Antropología. Fuente: Imágenes tomadas del libro de Mary K. Coffey *How a Revolutionary Art Became Official Culture: Murals, Museums, and the Mexican State*, *Duke University Press*, 2012. (sitio web). https://books.google.com.mx/books?id=uwIG_e6N6NcC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Fig. 5.48 - Ejemplos de pictogramas de Otto Neurath y Gerd Arntz. Fuente: Tomados del sitio *Gerd Arntz Web Archive*. (sitio web). <http://www.gerdarntz.org/isotype>
- Figs. 5.49 - Sistema de pictogramas deportivos para Tokio 64. Director artístico: Masaru Katsumie. Diseñador gráfico: Yoshiro Yamashita. Fuente: Tomados del sitio *Architecture of the games*. (Copyright 1964) *Comité Organizador de los Juegos de la XVIII Olimpiada*. (sitio web). <https://architectureofthegames.net/1964-tokyo/tokyo-1964-pictograms/>
- Fig. 5. 50 - Pictogramas deportivos diseñados en una primera etapa por Jesús Vírchez, expuestos en el lobby del edificio de oficinas del Comité Olímpico Organizador México 68. Fotógrafo no identificado. Fuente: Archivo Pedro Ramírez Vázquez.

- Fig. 5.51 - Medalla de la III Competencia Deportiva Internacional en donde se muestra la utilización de uno de los pictogramas de Vírchez. Fotografía de RGS. Fuente: Archivo Pedro Ramírez Vázquez.
- Fig. 5.52 - En negro: Algunos pictogramas diseñados por Jesús Vírchez en la primera etapa. En rosa: Sistema completo de pictogramas para los Juegos de México 68 en una segunda etapa. Recreaciones digitales de *Gorgory Design* a partir de originales del Archivo Pedro Ramírez Vázquez.
- Fig. 5.53 a - Sistema de pictogramas deportivos México 68, diseñados por Jesús Vírchez en su tercera etapa. Fuente: Archivo Pedro Ramírez Vázquez.
- Fig. 5.53 b - Mapa de la ciudad de México con los pictogramas de Vírchez en su tercera etapa, indicando algunas de las locaciones de las sedes deportivas. Fuente: Archivo Pedro Ramírez Vázquez.
- Fig. 5.54 - Cuarta y definitiva versión de los pictogramas deportivos México 68, diseñados por Jesús Vírchez y ajustados tanto en trazo como en color por Lance Wyman para integrarlos mejor como un sistema gráfico. Recreaciones digitales de *Gorgory Design* a partir de originales del archivo RGS.
- Fig. 5.55 - *Lay Out* genérico para los pictogramas deportivos México 68 definitivos. Interpretación digital de *Gorgory Design* de acuerdo a información de Erika Villa Mansur. Recreaciones digitales de *Gorgory Design* a partir de originales del archivo RGS.
- Fig. 5.56 - Lance Wyman fotografiando los pictogramas deportivos para México 68 en su versión definitiva. Fotógrafo no identificado. (sitio web) <http://lancewyman.com/brand-project/mexico-68-olympic-games/>
- Fig. 5.57 - Algunos de los 39 pictogramas diseñados por Masaru Katsumi para la señalización de servicios de los XVIII Juegos Olímpicos de Tokyo 1964. Copyright 1964 por el Comité Organizador de los Juegos de la XVIII Olimpiada. *Olympic Games Museum* (Juergen Wagner, ed.). (sitio web). <https://olympic-museum.de/pictograms/olympic-games-pictograms-1964.php>
- Fig. 5.58 - Pictogramas diseñados por Lance Wyman y su equipo para la señalización de servicios durante la realización de los XIX Juegos Olímpicos de México 68. Recreaciones digitales de *Gorgory Design* a partir de originales del archivo Pedro Ramírez Vázquez.
- Fig. 5.59 - Boleto en el que se muestra el tratamiento pictográfico para indicar la ubicación de las entradas y asientos en las sedes de competición en los Juegos olímpicos de México 68. Fuente: Original en el Archivo de RGS.
- Fig. 5.60 - Sistema de pictogramas para las indicaciones en los boletos y señalización en los sitios de realización de las competencias de los Juegos de México 68. Fuente: Original en el archivo RGS.
- Fig. 5.61 a - Tercera Serie Preolímpica de estampillas postales diseñadas por Lance Wyman, emitidas por el servicio Postal Mexicano en 1967. Tomada del Boletín 9 publicado por el comité Olímpico Organizador México 68. Fuente: Original en el Archivo RGS.
- Fig. 5.61 b - Primera Serie Olímpica de estampillas postales diseñadas por Lance Wyman, emitidas por el servicio Postal Mexicano en 1968. Tomada del Boletín 9 publicado por el comité Olímpico Organizador México 68. Fuente: Original en el Archivo RGS.
- Figs. 5.62 - Portada de la revista *LIFE* con algunas muestras algunas de las estampillas olímpicas diseñadas por Lance Wyman. Fuente: Original en el Archivo RGS.
- Figs. 5.63 - Carteles deportivos diseñados por Lance Wyman para los Juegos Olímpicos México 68. Recreaciones digitales de *Gorgory Design* a partir de originales del archivo Pedro Ramírez Vázquez.
- Figs. 5.64 - Repeticiones modulares de los motivos deportivos diseñados por Lance Wayman. Recreaciones digitales de *Gorgory Design* a partir de originales del archivo Pedro Ramírez Vázquez.

Índice de Ilustraciones

Introducción

- 0.a - Pierre de Coubertin. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de autor desconocido. c. 1889, en la colección Navavelle del Comité Internacional Pierre de Coubertin. Lausanne Tourisme Office. Fuente: sitio del Comité Olímpico Guatemalteco: <http://www.cog.org.gt/node/1863>
- 0.b - Joan Costa. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de autor no identificado, cortesía de Joan Costa Institute.
- 0.c - Jaime Reséndiz. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotograma de video de autor no identificado. Fuente: página de Facebook de la Facultad de Artes y Diseño (FAD) de la UNAM. <https://www.facebook.com/fad.unam.oficial/videos/807642449640397/>
- 0.d - Beatrice Trueblood. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de autor no acreditado en el artículo de Gerardo Mendoza en el sitio Adrenalina. Fuente: <https://www.excelsior.com.mx/adrenalina/beatrice-trueblood-el-amor-por-mexico/1249941>
- 0.e - Eduardo Terrazas. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de autor no acreditado en el propio sitio web del arquitecto y artista. Fuente: <http://eduardoterrazas.com/>
- 0.f - José Luis Ortiz. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía. Fuente: Archivo de Erika Villa Mansur.

Capítulo 1

- 1a - Nike Ápteros, diosa griega de la Victoria. Ilustración de Gorgory Design a partir del sello postal diseñado por Franz von Stuck con la leyenda Olympische spiele / Berlin 1916. Fuente: sitio; 100 jaar Bauhaus: Berlijn periode, Bauhaus gebouwen, docenten en entartete kunst. <https://www.postzegelblog.nl/2019/05/20/100-jaar-bauhaus-berlijn-periode-bauhaus-gebouwen-docenten-en-entartete-kunst/>
- 1b - Henri de Toulouse-Lautrec. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de Paul Sescou (entre 1892-95). Fuente: <https://www.flickr.com/photos/gonzalez-alba/6167376324>
- 1.c La diosa griega Palas Atenea. Ilustración de Gorgory Design a partir del diploma diseñado por Harry Muir Kurtzworth para los participantes en la Olimpiada de Los Angeles 1932. Fuente: <https://olympic-museum.de/diploma/olympic-winner-diploma-1932.php>

- 1d - Discóbolo de Mirón. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de Zserghei titulada Bronze copy of Myron of Eleutherae's "Discobolus". Fuente: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Discus_Thrower_Copenhagen.jpg
- 1e - Medalla de participación de la Olimpiada de Helsinki 1952 (Frente y vuelta). Fuente: Juergen Wagner (ed.), "Olympic Games 1952 Helsinki", en el sitio Olympic Games Museum. <https://olympic-museum.de/pmedals/olympic-games-participation-medals-1952.php>
- 1f - Yusuke Kamekura. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de Asahi Shimbun (1952). Fuente: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kamekura_Yusaku.JPG
- 1g - Otl Aicher. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de autor no identificado, en el artículo "Münich 72: Clear and precise objectives / Otl Aicher's story", en el sitio The Olympic Museum. Fuente: <https://blog-tom.com/munich-72-clear-and-precise-objectives/>
- 1h - Masaru Katsumie. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de Ernst, Jupp titulada "Los diseñadores Jupp Ernst y Masaru Katsumie en conversación (c. 1970). Colección del Germanisches Nationalmuseum, Deutsches Kunstarhiv. Fuente: <http://www.digiporta.net/index.php?id=206013710>

Capítulo 2

- 2a - Adolfo Ruiz Cortines. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de autor no identificado, resguardada por el Museo Archivo de la Fotografía (MAF) de la Ciudad de México (licencia Creative Commons Dedicación de Dominio Público). Fuente: [https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Adolfo_Ruiz_Cortines_\(cropped\).jpg](https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Adolfo_Ruiz_Cortines_(cropped).jpg)
- 2b - Marte R. Gómez. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de autor no identificado, proporcionada por la Mtra. Josefina Saeb Salinas. Fuente: página "Bicentenarios Tamaulipas"; <https://www.flickr.com/photos/bicentenariostamaulipas/>
- 2c - Jaime Torres Bodet. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de autor no identificado. Fuente: página "Aniversario luctuoso de Jaime Torres Bodet", del sitio Red ILSE (Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa): https://redescolar.ilce.edu.mx/sitios/micrositios/13mayo_jaime_torres_bodet/
- 2d - Escudo de la Ciudad de México, tal como aparece en el "Libro Blanco" por medio del cual se presentó la solicitud de candidatura para los Juegos Olímpicos de 1968. Original en el Archivo RGS.
- 2e - Lic. Adolfo López Mateos. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de autor no identificado. Fuente: Mediateca del Instituto Nacional de Antropología e Historia. <https://mediateca.inah.gob.mx/repositorio/islandora/object/fotografia%3A444469>
- 2f - Lic. Ernesto P. Uruchurtu, Regente del Departamento del Distrito Federal. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de autor no identificado. Fuente: perfil de Juan Carlos Lorta Sainz en LinkedIn; <https://mx.linkedin.com/in/juan-carlos-lorta-sainz-a6114b12a>
- 2g - Arquitecto Lorenzo Carrasco Solís. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de autor no identificado disponible en el artículo de Armando Jiménez en el sitio noticioso Corta Mortaja. Fuente: <http://cortamortaja.com.mx/arte-cultura-istmo/articulos/3617-lorenzo-carrasco>
- 2h - Avery Brundage. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de autor no identificado, con el título "Fundador del Museo de Arte Asiático de San Francisco, Presidente de los Juegos Olímpicos Internacionales" en el sitio Asociación de Escritores Chinos de América del Norte. Fuente: http://chinesewritersna.com/review/?page_id=10969
- 2i - Página de créditos del "Libro Blanco" por medio del cual se presentó la solicitud de candidatura para los Juegos Olímpicos de 1968. Fuente: Original en el Archivo RGS.

Capítulo 3

Alejandro Alvarado y Carreño. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de RGS. Con permiso del autor.

Copa Cronite. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de autor no identificado. Fuente: sitio de la empresa Nussmeier Engraving & Printing: <http://www.nussmeier.com/about-us/awards/>

Piedra del Sol. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de Juan Carlos Fonseca Mata. Fuente: Wikimedia bajo la licencia Creative Commons; https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Piedra_del_Sol_en_MNA.jpg

Estadio Olímpico de CU. Ilustración de Gorgory Design a partir de la imagen de portada del Boletín Oficial No. 3 publicado por el COO México 68 en octubre de 1965. Fuente: Original en el Archivo RGS.

Miguel Alemán. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de Harris & Ewing. Original perteneciente a la colección de la Biblioteca del Congreso de EEUU bajo la licencia de Dominio Público. Fuente: Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Miguel_Alem%C3%A1n_Vald%C3%A9s.jpg

Diego Rivera. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de Carl Van Vechten. Original perteneciente a la colección de la Biblioteca del Congreso de EEUU bajo la licencia de “uso justo”. Fuente: sitio Picryl; <https://picryl.com/media/portrait-of-diego-rivera-3>

Rufino Tamayo. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de Carl Van Vechten. Fuente: Original perteneciente a la colección de la Biblioteca del Congreso de EEUU bajo la licencia de “uso justo”.

Capítulo 4

4a - Pedro Ramírez Vázquez. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de autor no identificado (s/f). Fuente: Archivo Pedro Ramírez Vázquez.

4b - Manuel Villazón. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de autor no identificado (1968). Fuente: Cortesía del Archivo Manuel Villazón García.

4c - Gustavo Díaz Ordaz. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de Behrendt, titulada Ciudad de México, III Competencia deportiva internacional. (1967) Archivos Federales Alemanes. Fuente: bajo licencia Creative Commons en; https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bundesarchiv_Bild_183-F1023-0037-001,_Mexiko-Stadt,_III._Internationale_Sportwettk%C3%A4mpfe.jpg

4d - Emilio Azcárraga Milmo. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de autor no identificado. (s/f) Tomada del artículo “Luis Miguel la serie y las elecciones: el epílogo de una era (10 de Junio 2018). en el sitio Huffington Post Mexico Athena2. Fuente: https://athena705.rssing.com/channel-71060563/all_p524.html

Capítulo 5

5a - Aspecto del Pabellón de México en la XIV Trienal de Milán. Detalle de la fotografía de Erminio Botura que aparece en la Reseña Gráfica número 40, editada por el Comité Olímpico Organizador México 68 (1968). Fuente: Original en el archivo de RGS.

5b - Jorge Ibarguengoitia. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de autor no identificado (s/f) Tomada de la biografía “Jorge Ibarguengoitia” en el sitio Espacio Digital de Cultura. Fuente: <http://vanthroy.blogspot.com/p/jorge-ibarguengoitia.html>

- 5c - José Revueltas. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de autor no identificado (s/f) Tomada de la reseña "José Revueltas" en el sitio Babelio. Fuente: <https://www.babelio.com/auteur/Jose-Revueltas/309721>
- 5d - Lance Wyman. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de autor no identificado. (c. 1967) Tomada del artículo "Radiant Discord: Lance Wyman on the '68 Olympic Design and the Tlatelolco Massacre" de Emmet Byrne (20 de marzo, 2014), en el sitio del Walker Art Center. Fuente: <https://walkerart.org/magazine/lance-wyman-mexico-68-olympics-tlatelolco-massacre>
- 5e - Peter Murdoch. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de autor no identificado. (c. 1967) Tomada del artículo "Radiant Discord: Lance Wyman on the '68 Olympic Design and the Tlatelolco Massacre" de Emmet Byrne (20 de marzo, 2014) en el sitio del Walker Art Center. Fuente: <https://walkerart.org/magazine/lance-wyman-mexico-68-olympics-tlatelolco-massacre>
- 5f - José Luis Ortíz Tellez. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de autor no identificado (1968). Tomado del artículo "Acerca de la creación del sistema de diseño de los XIX Juegos Olímpicos de México 1968" de José Luis Ortíz Tellez en el sitio OrtizTellez. Disponible en: <https://joseluisortizsite.wordpress.com/acerca-de-la-creacion-del-sistema-de-diseno-de-los-xix-juegos-olimpicos-de-mexico-1968/>
- 5g - Gerd Arntz. Ilustración de Gorgory Design a partir de fotografía de August Sander para la sección Retratos de artistas de la serie Hombres del siglo XX. Disponible en el sitio de la Galería Nacional de Australia: <https://n9.cl/9av8>

Anexos

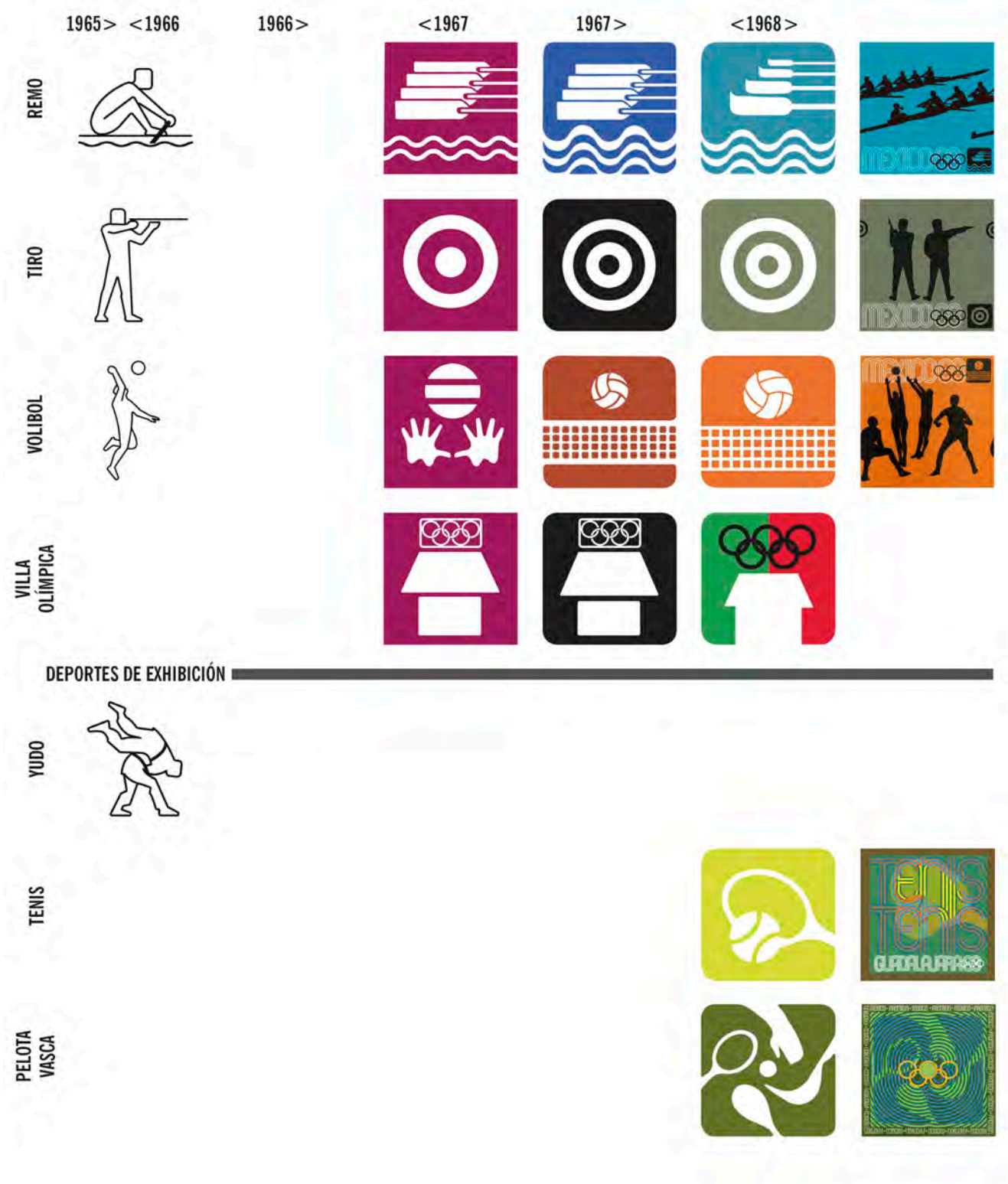
Anexo 1: Desarrollo de los pictogramas deportivos para México 68 - 1/3

	1965 > <1966	1966 >	<1967	1967 >	<1968 >	
ATLETISMO						
BASQUETBOL						
BOXEO						
CANOTAJE						
CICLISMO						
EQUITACIÓN						
ESGRIMA						
FUTBOL						

Anexo 1: Desarrollo de los pictogramas deportivos para México 68 - 2/3

	1965 > < 1966	1966 >	< 1967	1967 >	< 1968 >	
GIMNASIA						
HOCKEY						
LEVANTAMIENTO DE PESAS						
LUCHA						
NATACIÓN Y CLAVADOS						
POLO ACUÁTICO						
PENTATLÓN MODERNO						
REGATAS DE VELEROS						

Anexo 1: Desarrollo de los pictogramas deportivos para México 68 - 3/3

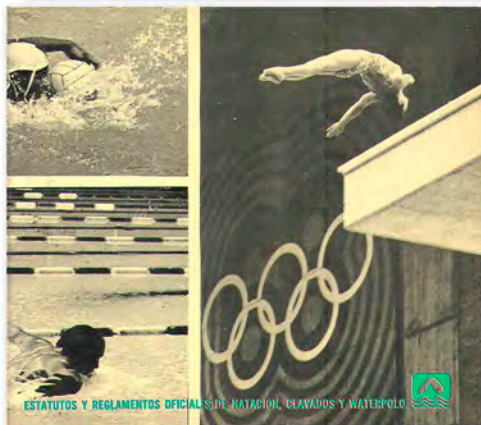
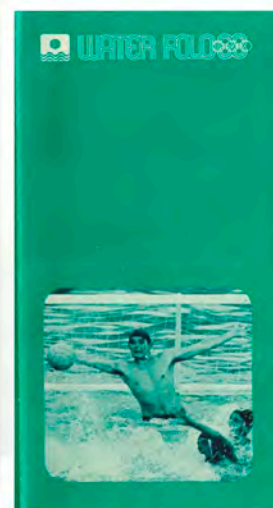


Anexo 2:

Asignaciones de colores para los pictogramas de las disciplinas deportivas olímpicas en México 68

	Deporte	Asignados por Manuel Villazón y Jesús Vírchez	Asignados por Lance Wyman
1.-	Atletismo	<i>Verde Bandera</i>	<i>Verde sólido</i>
2.-	Basquetbol	<i>Rubí</i>	<i>Rojo persa</i>
3.-	Boxeo	<i>Sepia</i>	<i>Ocre herrumbre</i>
4.-	Canotaje	<i>Azul Cielo</i>	<i>Sin cambio</i>
5.-	Ciclismo	<i>Morado</i>	<i>Púrpura</i>
6.-	Equitación	<i>Marrón</i>	<i>Pardo arcilla</i>
7.-	Esgrima	<i>Amarillo Cromo</i>	<i>Amarillo oro</i>
8.-	Futbol	<i>Ocre</i>	<i>Ocre</i>
9.-	Gimnasia	<i>Rosa</i>	<i>Rosa cardo</i>
10.-	Hockey	<i>Verde Limón</i>	<i>Verde Amarillento</i>
11.-	Pesas	<i>Amarillo</i>	<i>Amarillo sólido</i>
12.-	Lucha	<i>Verde Aceituna</i>	<i>Amarillo Ocre</i>
13.-	Natación y Clavados	<i>Rojo Carmín</i>	<i>Sin cambio</i>
14.-	Pentatlón	<i>Violeta</i>	<i>Magenta</i>
15.-	Remo	<i>Azul Mar</i>	<i>Sin cambio</i>
16.-	Tiro	<i>Gris</i>	<i>Gris cemento</i>
17.-	Vela	<i>Azul Ultramar</i>	<i>Azul Cobalto</i>
18.-	Volibol	<i>Naranja</i>	<i>Amarillo Indio</i>
19.-	Water Polo	<i>Verde Esmeralda</i>	<i>Verde esmeralda</i>
20.-	Villa Olímpica	<i>Verde Bandera y Rojo</i>	<i>Sin cambio</i>
21.-	Tenis	<i>Verde Seco</i>	<i>Sin cambio</i>
22.-	Frontenis	<i>Amarillo Limón</i>	<i>Sin cambio</i>

Anexo 3: Ejemplos de aplicaciones de la identidad olímpica en publicaciones y artículos de identificación, información y promoción de las competencias de Waterpolo (Polo acuático).



Anexo 4: Ejemplos de aplicaciones de la identidad olímpica en publicaciones y artículos de identificación, información y promoción correspondientes a las actividades en Villa Olímpica



