



IDENTIDAD de la Olimpiada

Gonzalo Becerra
Teoría y Análisis

Con motivo del 40 aniversario del diseño de la imagen de identidad visual para la celebración de la XIX Olimpiada realizada en nuestro país en 1968, y en memoria del arquitecto, diseñador industrial y doctor *honoris causa* Jesús Vírchez Alanís, quien participó en el equipo de diseño para el Comité Organizador de los Juegos Olímpicos, se llevó a cabo del 20 de octubre al 7 de noviembre la exposición *Diseño México 68* en la Galería del Pasillo, ubicada en el edificio de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica, División de Ciencias y Artes para el Diseño.

Esta muestra se logró reunir a partir de varias colecciones de objetos de diseño gráfico editorial, aplicaciones y *souvenirs*, donde se observa de manera elocuente la gran calidad que alcanzó el programa de diseño de identidad visual para la olimpiada mexicana y donde por primera vez se abarcó el diseño de logotipo y símbolos, señalamientos, ambientes y mobiliario urbano y tuvo un exitoso programa editorial que promocionó, tanto las competencias deportivas como la Olimpiada Cultural, con carteles, boletines, folletos, cartas olímpicas, reglamentos, periódicos murales, programas para las competencias deportivas y actividades culturales, así como diversos materiales promocionales y *souvenirs* que fueron distribuidos antes y durante la olimpiada a nivel masivo.

Hacia los años sesenta del siglo XX, los sistemas de identificación visual programados fueron la tendencia en diversas corporaciones en todo el mundo; estos sistemas de identidad o diseño corporativo se llevaron a cabo con el objetivo de combinar diversas partes en un todo unificado. Los programas se aplicaron por ejemplo en los servicios aéreos como Lufthansa, que con un ícono de trazos isométricos y líneas negras creó la confi-

DISEÑO 
MEXICO 

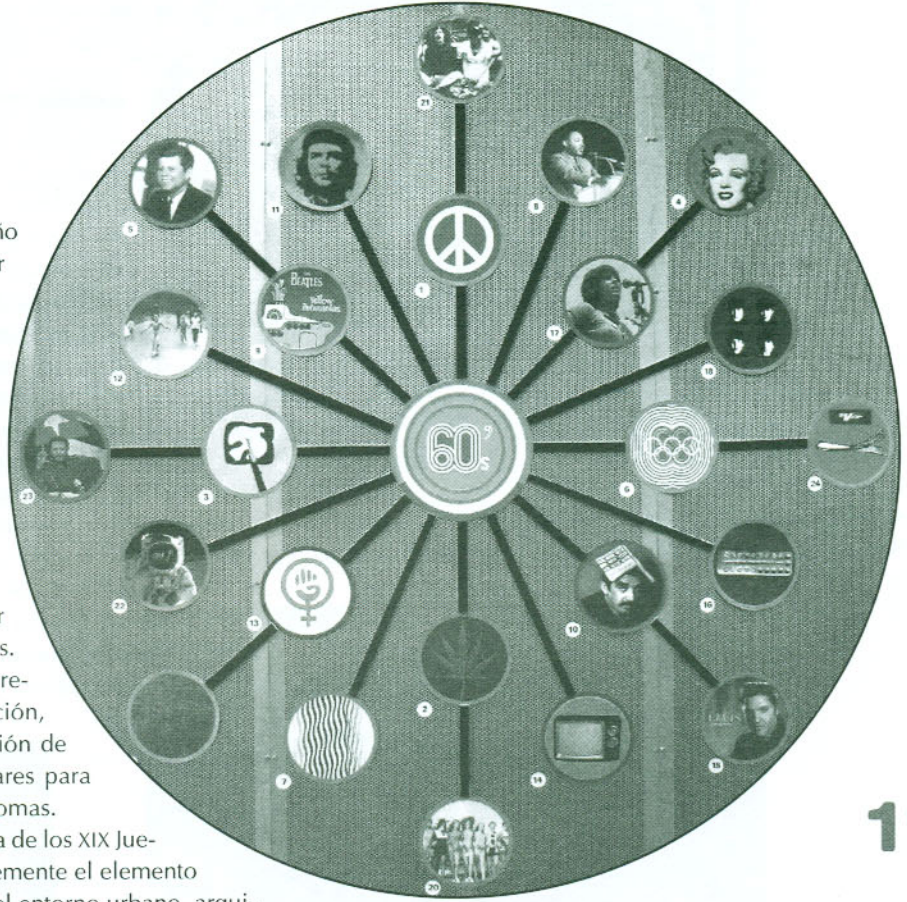
GRÁFICA da de México 1968

guración de una flecha y estandarizó el diseño por medio de sistemas de redes, para calcular cada especificación tipográfica y aplicarla en formatos de papelería, empaques de alimentos, horarios, identificación de aeronaves, uniformes del personal, carteles de anuncios, interior de las naves y sobres de azúcar. De esta manera el programa de identidad corporativa de Lufthansa se volvió el prototipo internacional para un sistema de identidad cerrada. Este sistema se aplicó en los casos que se debía mover una gran cantidad de personas, en transportes colectivos. Por su eficacia también se aplicó en las olimpiadas. El diseño de identidad gráfica olímpica debía resolver problemas de identificación: información, hospedaje, transportes, mapas, rutas, ubicación de sedes deportivas, actividades, precios y lugares para un público de diferentes nacionalidades e idiomas.

El diseño gráfico de identidad cerrada de los XIX Juegos Olímpicos en México 1968 fue indudablemente el elemento unificador más importante, ya que relacionó el entorno urbano, arquitectónico, informativo con un sistema conceptual de símbolos y pictogramas gráficos de señalización, los cuales se basaron tanto en los movimientos artísticos de la época como el *op art*, el arte cinético y el arte psicodélico, así como en los motivos prehispánicos de grecas, sellos y glifos, y conformaron una idea tan integral de comunicación que no dejaron sin considerar ninguna posibilidad, como lo muestran los cientos de aplicaciones que se hicieron para lograrlo.

Todo el trabajo previo de este sistema de identidad y comunicación fue realizado en sólo 27 meses, tiempo récord para una olimpiada: 200 profesionistas, entre editores, escritores, correctores de estilo, traductores, fotógrafos, diseñadores gráficos, diseñadores industriales, arquitectos, impresores, productores e investigadores trabajaron al unísono para la inauguración de los Juegos Olímpicos el 12 de octubre de 1968.

El presidente del Comité Organizador, Pedro Ramírez Vázquez, formó el Departamento de Diseño que tuvo como director general artístico y coordinador a Eduardo Terrazas y como directora de publicaciones a Beatriz Trueblood; se conformó con varios equipos de producción, diseñadores, fotógrafos, escritores y traductores. Los diseñadores gráficos fueron Lance Wyman, Beatrice Colle, Nancy Earle, Michael Gross, David Palladini, Bob Pellegrini y Susan Smith; para



19



Fotos de Gonzalo Becerra



Jesús Vírchez

el diseño de productos: Peter Murdoch, Sergio Chiapa, Chantal Durand, Irma Dubost, Heinz Godelmann, Julia Jonson, Enrique Pontones, Dolores Sierra Campuzano, Manuel Villazón, Jesús Vírchez y Héctor Xirón.

La estrategia más acertada para promover la justa deportiva fue la realización de una Olimpiada Cultural, paralela a la difusión de los Juegos en México, en espectáculos y actividades, que inició en febrero de 1968 y culminó en noviembre del mismo año. En la Olimpiada Cultural participaron 90 países en diversos festivales y exposiciones de bellas artes, ballet, cine, folclor y pintura infantil; exposiciones con distintos temas: filatelia con temas olímpicos, investigación espacial, biología y genética humana. Así mismo se convocó a escultores de diversas nacionalidades a participar en la "Ruta de la Amistad", que además de servir como punto de referencia para la ubicación de las sedes deportivas, crearon una ruta escultórica con características ambientales por su gran calidad plástica.

Sin lugar a dudas, los Juegos de la XIX Olimpiada fueron la actividad mejor difundida en las comunicaciones modernas de esos años. La magnitud del programa de información y promoción contribuyó de manera efectiva a impulsar los juegos olímpicos a nivel mundial, como una campaña publicitaria sin paralelo en su historia, así como una difusión del México de esos años. Indudablemente, México logró mostrar al mundo la riqueza cultural del país, con sus raíces sólidas, multicolores y alegría, pero también con un grado de organización.

Dicha experiencia de diseño fue tan importante que hoy en día representa un hito en la historia del diseño gráfico, tanto a nivel nacional como internacional y, dentro de este contexto, a partir de entonces se profesionalizó la práctica del diseño gráfico que aunque cuenta con antecedentes desde la

20



Magalli Ramírez, Aniko Becerra, Gonzalo Becerra, Olga Barranco
Foto de Joel Martínez



Fotos de Gonzalo Becerra



época prehispánica en nuestro país, no es sino hasta la creación de las escuelas de diseño gráfico que se institucionaliza la disciplina. La primera carrera de diseño gráfico se creó en la Universidad Iberoamericana en 1969 con Jesús Vírchez como coordinador de la licenciatura; después en la Escuela Nacional de Artes Plásticas en 1972; y en la Universidad Autónoma Metropolitana, unidades Azcapotzalco y Xochimilco en 1974-1975 con la creación de las licenciaturas en Diseño de la Comunicación Gráfica, también fundada por Jesús Vírchez, por mencionar sólo algunas instituciones.

La exposición tuvo como propósito aportar elementos de carácter didáctico para comprender no sólo cómo se originó y desarrolló el diseño de la identidad para la Olimpiada de México, sino también mostrar cuáles fueron sus referentes nacionales y sus contextos socioculturales, así como ver en su amplitud la multiplicidad de aplicaciones que tuvo el desarrollo del programa de identidad visual dentro de su complejidad intrínseca.

La muestra fue coordinada por Gonzalo Becerra Prado, quien realizó los trabajos de investigación, diseño y montaje de la misma, con la participación de Eduardo Juárez Garduño, encargado de la Galería del Pasillo y alumnos de servicio social de Diseño de la Comunicación Gráfica. Así mismo se contó con la participación de la doctora Silvia Fernández del Centro de Enseñanza para Extranjeros de la UNAM, quien además de colaborar en la investigación impartió la conferencia *México 68 y su entorno social y cultural* y como complemento de la exposición se presentó el Documental "Olimpia 68", producido por la sección de Cinematografía del Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada, bajo la dirección y edición de Giovanni Korporal, asimismo la conferencia *El diseño de la imagen de identidad de la Olimpiada en México 68*, impartida por Eduardo Terrazas, en su momento encargado del Departamento de Diseño del Comité Organizador de la XIX Olimpiada.

Sin duda dicha muestra nos permitió hacer una revisión del diseño gráfico de los años sesenta, particularmente de la identidad visual de las olimpiada de México 1968 y analizar el contexto histórico en el cual se fundaron las principales escuelas de diseño gráfico en nuestro país, asimismo recordar la destacada participación que tuvo el arquitecto Jesús Vírchez en la institucionalización y desarrollo de la disciplina en nuestro país.

