



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, JURÍDICAS Y DE LA COMUNICACIÓN

GRADO EN PUBLICIDAD Y RELACIONES PÚBLICAS

-CURSO 2019-2020-

TRABAJO DE FIN DE GRADO

**«ANÁLISIS DEL DESARROLLO EVOLUTIVO DE LOS
EMBLEMAS OLÍMPICOS»**

(1896-2016)

Presentado por: Raquel Revilla Benito

Tutelado por: Prof^a Dra. Coral Morera Hernández

Segovia, 7 de Julio de 2020





Resumen

Las diferentes identidades gráficas de las olimpiadas en la era moderna desde su primera aparición en 1896 hasta la actualidad han pasado por un largo recorrido en el que se aprecia claramente una evolución del diseño gráfico a través del tiempo. Además de poder observar la iconografía de un país, podemos incluso estudiar las peculiaridades políticas y culturales en un preciso instante de la historia. La imagen gráfica de cada ciudad no está exenta de la filosofía de cada país, de hecho, es la primera impresión que da a conocer al resto del mundo y nada se deja al azar. Así pues, el estudio de cada emblema olímpico nos aportará un análisis exhaustivo de cómo cada país aprovecha la oportunidad de darse a conocer al mundo, y nos permitirá estudiar como se filtran las diversas corrientes y técnicas pictóricas en los diseños, desde el uso del cartel litográfico, hasta los grandes avances tecnológicos actuales.

Palabras clave

Historia de los Juegos Olímpicos, Cultura, Diseño gráfico, Siglo XX

Abstract

Different graphic identities of the Olympic Games in the modern era from their first appearance in 1896 to the present day have gone through a long journey in which an evolution of graphic design through the time is clearly appreciated. In addition, being able to observe the iconography of a country, we can also study the political and cultural peculiarities at the exact moment of the history. The graphic image of each city is not exempt from the philosophy of each country, in fact that is the first impression to give to the rest of the world and nothing is left to change. Thus, the study of each of the Olympic emblem will provide us with an exhaustive analysis of how each country takes the opportunity to make itself known to the world. Furthermore, it will allow us to study how the various currents and pictorial techniques are filtered in all the designs, from the use of the poster until the current great technological advances.

Key words

Olympic Games History, Culture, Graphic design, XX Century





INTRODUCCIÓN.....	8
- Justificación del trabajo.....	8
- Hipótesis y Objetivos.....	9
- Metodología.....	10
1. MARCO TEÓRICO.....	14
1.1 Los Juegos Olímpicos antiguos	14
1.2 Nacimiento de los Juegos Olímpicos Modernos.....	15
1.3 Contexto histórico y político del S. XX y XXI en los JJOO	16
1.4 La cartelería del S. XX y XXI	18
1.5 Imagen e identidad corporativa de los Juegos Olímpicos	22
1.5.1 Los Anillos. Su historia.....	23
1.5.2 Los símbolos del movimiento Olímpico.....	26
1.5.3 Los cambios	28
1.5.4 La importancia de la ciudad y país sede.....	31
2. ANÁLISIS DE CAMPO	34
2.1 Introducción al análisis.....	34
2.2. Estudio de campo (1896-2016)	36
3. RESULTADOS Y CONCLUSIONES	116
REFERENCIAS.....	119
ANEXOS	123





INTRODUCCIÓN



INTRODUCCIÓN

La creación de una identidad olímpica es impulsada por la necesidad de comunicar visualmente un objeto, acción o país, que lo represente fielmente junto a sus valores, ideologías y costumbres. Desde la antigüedad se pueden observar las primeras comunicaciones artísticas, desde la introducción de la primera idea de cartel en 1477 por William Caxton, este medio artístico ha ido evolucionando considerablemente.

Dada la importancia de crear una identificación propia para el país anfitrión, la aprobación y presentación ante los medios comunicativos es una de las cosas más importantes a las que se enfrentan las candidaturas. El símbolo olímpico de cada sede actúa como elemento principal de la identidad corporativa de los Juegos. Asimismo, tanto la calidad como la originalidad y singularidad del diseño constituyen la primera razón para su posterior comercialización.

El objetivo principal del diseño de los emblemas olímpicos se basaba en resolver los problemas lingüísticos que existían para la información y orientación de los participantes o el público, permitiendo así a los visitantes sentirse parte de la ciudad sede, sin tener que dominar el idioma.

- Justificación del trabajo

Desde que comencé el Grado de Publicidad y Relaciones Públicas, las asignaturas que más llamarón mi atención eran aquellas que estaban ligadas al diseño y al arte, es decir, aquellas que evocan sentimientos en las personas y la propia comunicación de las marcas. Durante estos cuatro años he ido relacionando los conceptos que ya tenía con los nuevos, ganando así más interés y pudiendo trabajarlo de manera más personal. Además, siempre me ha interesado la creación de contenidos, por lo que creo que este tema refleja muy bien cómo un país crea totalmente una marca desde cero relacionándola de manera personalizada con la cultura o política que les rodea. El deporte es otro punto de partida muy importante que hizo despertar en mí la curiosidad para llegar a cuestionarme que hay detrás de todo este mundo, de hacerme entender cómo se relaciona el deporte y el diseño, y cómo los profesionales lo trabajan desde dentro, de manera cuantiosa y satisfactoria. La creación de una marca lleva mucho trabajo, y



debes conocer muy a fondo cuál va a ser tu público objetivo, despertando así la curiosidad del lector con el objetivo de introducirte en la mente con los valores- o en algunos casos ideologías- que quieres transmitir.

- **Hipótesis y Objetivos**

Las olimpiadas son un evento mundial que desde 1896 han congregado a miles de atletas y a decenas de países participantes. Fueron creadas para unir a la humanidad con el deporte, para comunicar un mensaje de igualdad y ecuanimidad. Al margen del símbolo de los anillos, cada edición cuenta con un imagotipo distintivo de cada sede. Es por ello que la presentación de la imagen de cada candidatura es uno de los eventos más esperados por los medios de comunicación.

Estudiando la historia por la que han pasado los juegos olímpicos, los antecedentes que generaron los juegos, los ambientes políticos en los que se desarrollaron e incluso cuándo fueron suspendidos, podremos conocer más a fondo los intereses de cada país sede para la posterior creación de marcas e identidades.

• **Hipótesis**

Si investigamos la evolución y crecimiento de los juegos olímpicos de verano de la era moderna, podemos entender la importancia y la inclusión de los emblemas olímpicos. Es de vital importancia conocer principalmente en qué contexto histórico se encuentran, qué cultura absorbe cada ciudad, y sobre todo, si se encuentran ante alguna posición política que pueda influir sobre el diseño del emblema. Por ello he tomado la decisión de analizar cada uno de los emblemas, comenzando por 1896 y finalizando en 2016, de cara a conocer ante qué desarrollo evolutivo nos encontramos.

Analizar la diferencia entre cartelería y logo y demás aplicaciones, conlleva una gran responsabilidad. Las diferentes partes del diseño se van distinguiendo a medida que la publicidad va aumentando, al principio tan solo todo queda en un cartel, pero más adelante se empiezan a distinguir cartel y tipografía, hasta llegar al concepto de logotipo tal y como lo conocemos en la actualidad.

La hipótesis, por tanto, reside en:



- Describir cómo son las diferentes corrientes pictóricas en el tiempo y cómo las aplicaciones políticas y nacionales de cada país sede se van filtrando en los diseños, es decir, a partir de un mensaje de unidad, cómo los diferentes países organizadores proyectan las creaciones.

Planteamos el uso del cartel como algo imprescindible en el éxito de cada país sede, y que, si se trabaja de forma inteligente, puede tener repercusiones satisfactorias que se verán con el paso de los años.

- **Objetivos**

Para aproximarnos a la hipótesis, voy a plantear como objetivo principal conocer la finalidad del uso del emblema olímpico para cada país o ciudad sede. Además, abordar y conocer de qué forma se van filtrando y evolucionando las diferentes corrientes pictóricas en un largo recorrido de tiempo. Concretando un poco más, estos serían los objetivos específicos que ayudarán a dar forma a la obtención de resultados y conclusiones.

- Determinar brevemente la historia del cartel y logotipo desde sus inicios hasta la actualidad. Conociendo el desarrollo evolutivo del color, formas, técnicas y tipografías.
- Establecer los factores de los que se partían para la creación del diseño, ya sean pictóricos, políticos o culturales.
- Cuestionar si existe un vínculo entre las sensaciones que se transmitían en la antigüedad y en la actualidad, conociendo el papel del que partía cada país anfitrión.

- **Metodología**

El método elegido que he seguido para realizar mi proyecto se basará principalmente en el marco de investigación, combinándolo con un estudio de campo de cada cartel, desde el primero de los juegos de la era moderna en 1896 hasta 2016 en la actualidad.



Para ello, en primer lugar, me centraré en los puntos clave que darán contexto a todo el análisis de campo, comenzado por una revisión exhaustiva de la historia de los juegos olímpicos. Así pues, me he guiado de varios libros especializados en este tema, conociendo la conexión existente entre los juegos de la antigüedad a los de la era moderna. Además, he realizado la búsqueda información de las normas específicas existentes del diseño gráfico que deben seguir obligatoriamente cada país sede, impuestos por El Comité Olímpico.

En segundo lugar, he realizado una pequeña investigación de la historia del cartel publicitario en el siglo XX y XXI que dará contexto y forma a todo el trabajo. Me he ayudado de páginas webs, documentos electrónicos, artículos de revistas que ayudaran a su eficacia y fiabilidad a la hora de citar corrientes o autores referentes.

El trabajo estará dividido en dos partes. Desde el punto de vista formal, se realizará un estudio de las diferentes incorporaciones que se hacen, las corrientes de diseño que predominan, tipografías, etc. Desde un punto de vista más analógico, relacionaré cada identidad con las diferentes corrientes que existen en el siglo XX y XXI respectivamente.

Este trabajo ha seguido diferentes etapas, que pueden referirse de la siguiente manera:

- Definir el ámbito de estudio con el que se trabajará.
- Documentarse con las diferentes fuentes y crear una síntesis de información a medida que el trabajo lo necesite.
- Diseñar un modelo de análisis de los emblemas olímpicos y aplicarlo.
- Elaborar y comparar los resultados obtenidos en el estudio de campo.
- Evaluar una serie de conclusiones a las que se ha llegado con la investigación.



CAPÍTULO I
MARCO TEÓRICO



1. MARCO TEÓRICO

1.1 Los Juegos Olímpicos antiguos

Los Juegos Olímpicos Antiguos, nacieron entre los años 776 A.C y 393 D.C, en honor al dios Zeus en la ciudad de Olimpia, - de ahí su nombre. - Durante los mismos, se promulgaba una tregua para permitir a los atletas viajar con seguridad desde sus respectivas ciudades de Olimpia. Tras la conquista de Grecia por Roma, los juegos empezaron a extenderse por el Imperio, ampliando su participación a los atletas y campeones del mundo romano, dejando a un lado los juegos reservados exclusivamente por los griegos.

Para comenzar a contextualizar el tema de mi análisis, me he basado en la lectura del libro de Conrado Durántez, “Las olimpiadas Modernas” (2004) y la lectura complementaria de otros documentos bibliográficos. Aún desconocemos la fecha exacta en la que los Juegos Olímpicos dejaron de disputarse, pero lo que si sabemos con certeza es que los Olimpia fue decaída viéndose atacada por diversos frentes. En el año 392, por orden de Teodosio I El Grande¹, se prohíben oficialmente la celebración de los ritos paganos, y por consecuencia a todo ello, los Juegos de Olimpia quedan suprimidos.

Como curiosidad añadir, en la antigua Olimpia, sólo podían tomar parte de estos Juegos Olímpicos los varones. Las hembras estaban terminantemente excluidas. La infracción a tal precepto estaba castigada con la muerte.

A pesar de los inmensos intentos de revivir la llama Olímpica, el sentimiento de Olimpismo², -que según Coubertin- no era un sistema, sino un estado de espíritu continuó vivo hasta su repentina restauración por el barón francés Charles Pierre Coubertin³ (1863), en el siglo XIX, influenciado por los proyectos previos de la mano de Brookes (Inglaterra) y Zappas (Grecia). A partir de la lectura de Tharrats, (1972: 3), com-

¹ El Imperio Romano tomó Grecia tras la batalla del Corintio. Su cambio Fue el Emperador Romano, Teodosio I, quien decretó oficialmente la adopción del cristianismo como la única religión del imperio, lo que esto significó la abolición de todas las manifestaciones religiosas no cristianas. Entre ellas, los Juegos Olímpicos, considerados como una tradición pagana. Fue en 393, cuando finalmente quedaron suspendidos después de celebrarse su última edición.

² Filosofía de la vida que utiliza el deporte como correa transmisora de sus ideales formativos, pacifistas, democráticos y humanitarios.

³ **Charles Pierre Coubertin:** Pedagogo e historiador francés, fundador de los Juegos Olímpicos Modernos.

prendemos que Los Juegos comprendían una serie de imprecisiones, -aún conservando diferentes testimonios de narraciones griegas-, nos impiden conocer a cierta exacta infinidad de datos relevantes.



Figura 1: Imagen de Pierre Coubertin, fundador de los Juegos Olímpicos modernos.) extraída de: <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/c/coubertin.htm>

Los comienzos de los Juegos Olímpicos son casi tan imprecisos como la práctica del deporte y aunque los griegos de algunos siglos antes de Cristo nos han legado infinidad de narraciones, no puede saberse a ciencia cierta cuando éstas pertenecen a la fantasía, al mito, la leyenda o la realidad histórica.

1.2 Nacimiento de los Juegos Olímpicos Modernos

La contextualización de los Juegos olímpicos modernos, podría dar lugar en el Congreso Internacional de la Universidad de La Sorbona el 12 de junio de 1894 en París para la reimplantación de los Juegos Olímpicos, o en su determinación, los Juegos Olímpicos Modernos Internacionales, recuperando el término Olimpiada en la unidad de tiempo, anunciando que la primera edición de los Juegos Olímpicos de la era moderna, tendrían lugar en Atenas⁴ (1892), aunque debido a derivados problemas económicos no pudieron ser desarrollados, pasarían a celebrarse oficialmente en (1896).

Parafraseando a Conrado, (2004: 16) dos consecuencias se extraen de tan histórico momento. Acababa de nacer la fuerza sociológica más importante del siglo XX y su nacimiento había producido un amparo, cobijo y talante intelectual de un prestigioso recinto universitario.

⁴ EL (COI), Comité Olímpico Internacional adjudica los juegos de Olímpicos a Grecia, con la razón de haber sido el escenario del movimiento y desarrollo de los Primeros Juegos Olímpicos Antiguos.

Posteriormente el turno sería para París 1900, donde se destaca la participación de la mujer (Véase Anexo II) en dicho acontecimiento, en lo que hablaré más detenidamente más adelante. Los Juegos Olímpicos de Atenas constituyeron un éxito, lo que animó a Coubertin a ordenar e impulsar los principios olímpicos. Con la ayuda de Dimitrios Vikelas⁵, Coubertin fundó el Comité Olímpico internacional COI, Comité Olímpico Internacional, órgano que desde por entonces y que sigue vigente en la actualidad, coordina y regula el movimiento Olímpico para que no surjan conflictos ni disconformidad. Con el propósito de llevar a cabo el cumplimiento internacional de los siguientes valores: Respeto, Excelencia y Amistad, cuales ya existían en la idea olímpica original y que continuarían así a lo largo de los siglos.

Estos juegos pasarían a celebrarse cada cuatro años, en diferentes ciudades del mundo, con la excepción de las ediciones de 1916 en Berlín debido a la I Guerra Mundial. La olimpiada VI marcó un triste paréntesis que pasaría a la historia como la primera edición con imposibilidad de celebrarse. Será también el caso de 1940 y 1944 y como países representativos Helsinki y Reino Unido, debido a peso político y poder militar de los nazis quien derivarían a el estallido de la Segunda Guerra Mundial. Las devastadoras circunstancias hace que queden las sucesivas Olimpiadas XII Y XIII sin disputar.

Hoy como en la antigüedad, como escribió Pierre Coubertin en el Ideario Olímpico, “Una olimpiada podrá no celebrarse si circunstancias imprevistas vinieran a oponerse, pero no se pueden cambiar ni el orden ni el número”. De este modo, cada una de las olimpiadas ha tenido sus propias características y no ha sido inmune a lo que sucedía en la sociedad.

1.3 Contexto histórico y político del S. XX y XXI en los JJOO

La llamada “aceleración de la historia”⁶ sumerge al mundo en la época del S.XX, dando un ritmo precipitado en que suceden guerras, se producen resistentes cambios sociales junto a la ebullición de ideologías ligadas a acontecimientos políticos, sucesión de los “ismos” artísticos y literarios.

⁵ **Dimitrios Vikelas:** Presidente del Comité Olímpico Internacional entre 1894 y 1896.

⁶ Término que hace referencia a la época del siglo XX. Datos extraídos de Google, [Artículo en línea] Recuperado 30 abril, 2020. <https://sites.google.com/site/profesordelenguAESpanola/cronologia-siglo-xx>



El siglo XX, fue un año de violencia masiva concentrada entre los años 1914 y 1919, con los comienzos de la primera y segunda Guerra Mundial. También hubo momentos con notable renuncia de la violencia, como es el ejemplo de la Revolución Pacífica de 1989. Ambos sucesos fueron importantes no solo para Alemania, sino para toda Europa.

Los Juegos Olímpicos sufrieron infinidad de boicots, como es el caso de Moscú en 1980 o Los Ángeles en 1984, seguido de atentados terroristas en Múnich en 1972 o Atlanta 1996, pero aclarar que estos famosos y reconocidos Juegos nunca habían dejado de celebrarse, a excepción de dos guerras mundiales, que marcarán un antes y un después en millones de personas.

El COI, en 1912, concede la organización de la VI Olimpiada a Berlín, dejando atrás en el ranking a ciudades como Ámsterdam, Budapest o Cleveland. El imperio alemán se volcó en dicho evento y construye un estado en ni más ni menos que 200 días. Con todo perfectamente medido para el inicio de estos esperados Juegos, Berlín anuncia el de forma irreversible el estallido de la Primera Guerra Mundial debido al asesinato de el archiduque Francisco Fernando.⁷

Tras la lectura de la revista Infobae⁸, he de destacar que no se conocen con exactitud las circunstancias precisas de la anulación de los Juegos de Berlín, sin embargo, Pierre Coubertin, decreta que esa edición contaría pase a todo como la VI Olimpiada, pese a que nunca se celebrasen los Juegos. He de apuntar que, tras el conflicto, Alemania fue excluída de los Juegos de Amberes de 1920.

Tras esta guerra, gran parte del mundo sale transformada y debilitada. Con acontecimientos como la revolución comunista de Rusia o la hegemonía entre Estados Unidos y Japón son dos de los lo más importantes. Desde ahí damos comienzo a una nueva etapa, la historia contemporánea.

Fue a comienzos de los años 30, cuando las autoridades japonesas presentaron la candidatura de Tokio para los JJOO de 1940, con el fin de demostrar su transformación debido a la reconstrucción del país tras el terremoto de 1923. Dicha campaña re-

⁷ **Francisco Fernando:** Heredero al trono del Imperio Astro-húngaro, asesinado junto a su esposa en Sarajevo por un nacionalista serbio. (28 de mayo de 1914)

⁸ Datos extraídos de Infobae (2020, 24 marzo) "Solo las guerras mundiales habían logrado parar unos Juegos Olímpicos. [Artículo en línea] Recuperado 8 mayo, 2020. <https://www.infobae.com/america/agencias/2020/03/24/solo-las-guerras-mundiales-habian-logrado-parar-unos-juegos-olimpicos/>

sultó ganadora tras lograr persuadir a Mussolini⁹ prometiendo apoyo a Italia para la futura olimpiada en Roma. Pero por temas conflictivos con China, el Comité Olímpico Japonés se da por vencido y lo que conlleva a la cancelación en su totalidad de los Juegos de Tokio.¹⁰

El COI, debido a todos los acontecimientos nombrados anteriormente, -pone manos al asunto- y decide nombrar a Helsinki como la sucesora de los futuros juegos. Aunque para su asombro, en septiembre de 1939 estallaría la Segunda Guerra Mundial que, por consiguiente, una vez más, los Juegos Olímpicos son cancelados. Tras la época en sombra de la Alemania nazi, Londres se reúne con el COI para designar a la capital británica en 1944 como sede de los próximos JJOO. Para su sorpresa, dichos juegos caen en el olvido con la declaración de la guerra con Alemania¹¹.

Las consecuencias de la Segunda Guerra Mundial fueron irreversibles, pero Londres ocupó su puesto en 1948 con los “Juegos de la Austeridad” en los que no participarían ni Alemania ni Japón debido a su derrota.

1.4 La cartelería del S. XX y XXI

La investigación de las diferentes corrientes que albergaban durante el extenso S.XX, tendrá un lugar muy importante en el análisis de la cartelería Olímpica. En la que encontraré una amplia gama de conexiones entre ellas y los JJOO.

Los orígenes del cartel publicitario están muy marcados por la pintura, pero a medida que el marco histórico avanza, llegamos a encontrar una publicidad mas asentada y que llega a incluso influir en la cultura.

El impresionismo fue una de las primeras corrientes en aparecer, de la mano del impresionista Jules Chéret, abriendo una brecha para la inspiración de todos los artistas, mediante la litografía¹², permitiendo alcanzar con tan solo tres piedras - generalmente rojas, azules y amarillas- para conseguir cualquier tono del color del arco iris. Esta técnica aborda un resultado con una intensidad y texturas muy característi-

⁹ **Benito Amilcare Andrea Mussolini**: político, militar y dictador italiano presidente del Partido Nacional Fascista italiano, protagonista de la Segunda Guerra Mundial. (1939-1945)

¹⁰ Tokio, diecinueve años después conseguiría alcanzar el puesto de ser la primera ciudad asiática en albergar los Juegos Olímpicos.

¹¹ Londres, albergará finalmente los primero juegos en 1948, tres años posteriores a la Segunda Guerra mundial.

¹² Técnica de impresión, que consiste en trazar un dibujo, texto o fotografía en una piedra calcárea o una plancha metálica.

cas. De ahí, podemos apreciar la aparición del cartel litográfico, combinando texto e imagen en un formato muy atractivo -y económico-.



Figura 2: Imagen del cartel publicitario para la bebida Absinthe, Louis Malteste, (1894) extraída de: <https://www.elcopoylarueca.com/cartel-publicitario-cartel-art-nouveau/>

Figura 3: Imagen del cartel publicitario de la imprenta de F.Chanpenois en París, Alphonse Mucha (1898), extraída de: <https://www.elcopoylarueca.com/cartel-publicitario-cartel-art-nouveau/>

En los años 1890, Francia se encontraba en una fase muy enriquecedora y en plena floración, Toulouse-Lautrec's¹³ llevó a lo mas alto su obra de arte" Moulin Rouge" y el **Postimpresionismo**, con un tono muy cómico y caricaturesco. Seguido de Lautrec, Alphonse Mucha, creó el primer cartel con estilo **Art Nouveau o Modernismo**, que se convertiría en el principal movimiento artístico a nivel mundial hasta la Primera Guerra mundial. Algunos de los temas más peculiares fueron las corridas de toros en España, la ópera, en Italia o incluso el café y los productos alcohólicos en Francia.

El Modernismo era el movimiento más característico del cambio de siglo, cuya característica más importante era el valor decorativo de la cartelería y la interpretación, ambas unidas a la idea de conseguir algo novedoso y admirado.

Tras la muerte de Cheret y Lautrec, surgió una nueva idea artística de la mano de Cappiello, caracterizado por crear una imagen simple y que en algunas ocasiones pecaba de chistosa o incluso extraña, con la que cautivaría la atención e imaginación

¹³ Quiero destacar que Toulouse-Lautrec influyó gratamente en el diseño de carteles del S.XX, y afecto a la pintura de la época, como es el caso del pintor español Pablo Picasso.

de todo espectador. De esta idea nació bajo el nombre de **Art Decó**, una maduración del estilo del cartel, con su artista más característico Cassandre, más conocido como el padre de la publicidad. Dicho movimiento artístico podemos posicionarlo entre el 1920 y 1939, -aunque en algunos países permaneció hasta 1950.- Una de las características que mejor definen a este movimiento son los motivos geométricos y vegetales, destacando la decoración por encima de la funcionalidad, -además de demostrar una formas simplificadas y tema de letra curvos, que sustituían a los lisos. - Seguido de tipografías como Sans Serif -o de palo seco- o el uso de la negrita.



Figura 4: Imagen del Cartel "Wagon-Bar" del autor Cassandre perteneciente al movimiento Art Decó.
Extraída de: <https://www.hazhistoria.net/blog/dise%C3%B1adores-famosos-5-cassandre>

La primera Guerra Mundial significó un nuevo papel para el cartel, la propaganda y seguido de ella, la influencia del modernismo y el Art Decó dieron lugar a la creación de varios movimientos artísticos, **El Cubismo, El Futurismo, Dada y el Expresionismo**. Aunque sin olvidarnos, del **Simbolismo**, asociado a pintores como Maurice Denis, introduciendo la iconografía como elemento pictórico.

Con la llegada del realismo al final de la Guerra, los carteles empezaron a heredar un carácter muy descriptivo. Tras la amplia lectura del Blog El extremeño¹⁴, he destacar como ejemplo característico las fotografías publicitarias basadas en el fotomontaje.

¹⁴ Datos extraídos del blog "El Extremeño "Los orígenes del cartel publicitario. [Artículo en línea] Recuperado 15 mayo, 2020. <http://xn--extremeo-i3a.com/los-origenes-del-cartel-publicitario/>

Con el principio de los años 20, se basó en la utilización de una composición formada por diagonales, fotomontajes y colores primarios. Estas influencias tendrían un impacto muy importante en el diseño occidental, como es el ejemplo de **La Bauhaus**. Durante los últimos años 50, se desarrolló un nuevo estilo gráfico con raíces La Bauhaus, muy afianzado con los elementos tipográficos en blanco y negro con una estructura clara y lógica, seguido de los años 70 hasta la actualidad. Fue un juego muy importante en la época de posguerra, con una clara necesidad de la palabra y los símbolos. Estas corporaciones, se basaban en la identificación internacional, como es el caso de Las Olimpiadas.

El Pop-Art y El Expresionismo, ambos movimientos surgen al final de la década de los 50 y su mayor auge se desarrolla en los años 60, tanto en Inglaterra como en Estados Unidos, como respuesta contra la corriente artística del momento, El expresionismo Abstracto, al que consideraban vario y alitista de la sociedad. Con características muy identificativas que intentan retratar la realidad del momento, atravesando un cambio cultural muy importante que también destacaría en los años posteriores. En el campo pictórico nos podemos encontrar con todo tipo de materiales, tanto ceras, como óleo o incluso con técnicas como la Yuxtaposición¹⁵.



Figura 5: Imagen del autor más característico del Pop-Art, Andy Warhol. Extraída de: <https://moovemag.com/2013/04/pop-art-movimiento-artistico-del-siglo-xx/>

A partir de los años 70, el estilo tipográfico empezó a perder energía, muy criticado por su estilo frío, muy formal y doctrinario, lo que derivó a el hoy conocido estilo **Post-moderno**. El encargado de sacar a la luz este estilo fue el profesor Wolfgang

¹⁵ Acción pictórica basada en conseguir el efecto de la disposición de unas formas junto a otras, sin superposición, de modo que unas no oculten parcialmente a las otras.

Weingart, con el que experimentó con la cartelera más espontánea, compleja y juguetona.

La tecnología pasó a ser un papel importante, - y que sigue siendo- para cumplir las necesidades y cambios de la sociedad. Como conclusión, el aspecto del cartel ha cambiado continuamente, con la aparición de los soportes como son Internet, que están revolucionando la manera de comunicarnos en el siglo XXI.

1.5 Imagen e identidad corporativa de los Juegos Olímpicos

Para conocer la importancia que comprende la identidad visual de cada edición de los Juegos Olímpicos, es necesario hacer una pequeña parte de introducción para dar contexto a el análisis de campo. Por una parte, ya conocemos los requisitos establecidos por el CIO, por lo que aún nos queda la parte mas relevante, la influencia de cada ciudad sede. Además, de las funciones que caracterizan y de los que parten para crear una imagen corporativa.

Para ello me basaré en la lectura del libro del autor Juan Costa (2007). Entre ellos partiré para conocer la diferencia entre una identidad corporativa, y una imagen corporativa. Costa, recrea una clara diferenciación de ambas, por una parte, establece la identidad corporativa como aquello que la empresa es, sus valores y su visión. Por otro lado, define la imagen corporativa como la percepción de la empresa, a ojos de los demás.

Toda empresa u organización, trabaja a fondo por consolidar sus valores e ideología, que más tarde serán transmitidos al consumidor. El público objetivo será el encargado de generar la percepción de la marca, por lo que podemos considerarlo estrechamente protagonista.

La identidad corporativa, se entiende como intangible, sus valores y personalidad, no se pueden tocar ni ver. Para ello, se transmite todo aquello que se considera un componente fundamental de la empresa a través de un símbolo que los unifique. (Joan Costa, 2007). Para que su conjunto funcione correctamente, Joan destaca la dificultad de hacer de un símbolo, el espejo que refleja la empresa. Así, es como surge la necesidad de la existencia de un icono gráfico.



Tras la lectura de varios artículos relacionados con la identidad visual corporativa, creo importante destacar, que el logo, la forma, el color e incluso la tipografía son algunos de los elementos que hay que tener en cuenta a la hora de plasmar los estímulos visuales o valores de una marca que se conforman desde el marketing.

El símbolo Olímpico recoge los valores de los Juegos en un único elemento visual, ambos colores que conforman los anillos, se asociarán con los valores como “competición”, “superación” y “excelencia”.

El objetivo de la Identidad Visual de los Juegos Olímpicos se basa en transmitir un símbolo que represente tanto los valores que conforman el Olimpismo, como de la ciudad sede.

Juan Costa (2007) hace referencia a la importancia a la arquitectura corporativa. Cada una de las representaciones gráficas de los Juegos Olímpicos están compuestas por un conjunto de símbolos y elementos gráficos. El logotipo de la ciudad anfitriona jugará un lugar importante en el ámbito icónico de la decoración de los diferentes escenarios de los Juegos. El hecho de disponer de varios elementos visuales con escalas totalmente diferentes, hacen necesaria la construcción de una arquitectura corporativa donde quede plasmada la función de cada uno de sus elementos.

Según la Carta Olímpica (2014) el símbolo de la ciudad sede, debe estar diseñado para identificar el país anfitrión y estar conectado directamente con el. Su única función es transmitir y representar los valores tanto culturales como históricos que cada país contempla. El primer paso indispensable para cada ciudad candidata es disponer de un logo, con el que crear una identidad única de fácil identificación aplicable a cualquier persona perteneciente de cualquier país del mundo. (Miguel de Moragas 1992)

1.5.1 Los Anillos. Su historia

Me he basado en la lectura de la revista *Citius, Altius, Fortius*, expresamente en el extracto de la historia de los anillos, que darán contexto a gran parte del análisis de campo. (2008; 97-132)

La importancia de tener un logo hoy en día juega un papel muy importante en toda organización, y en lo que se basan principalmente para conseguir un símbolo que le de reconocimiento. Toda persona que visualiza un logo sabe perfectamente cual es el



mensaje que se quiere transmitir y evidentemente de quien se trata. En la mayoría de los casos, la imagen que se da es positiva. Desde hace muchos años y hasta la actualidad hemos ido adoptando imágenes claramente reconocibles al ojo, como es el caso de Coca-Cola o la estrella de Mercedes, y con ellas los valores que quieren impartir, se me viene a la mente el ejemplo de la paloma blanca, como símbolo de la paz.

Todo deporte ha usado siempre logos y basándonos mas expresamente en los Juegos Olímpicos, cuando Pierre Coubertin celebró en Soborna el Congreso internacional de París y despertó en cierto modo el olimpismo, aún desconocía la importancia que con el paso de los años los Anillos Olímpicos. Algunos meses mas tarde, tras varios intentos por la búsqueda de un símbolo de reconocimiento por parte de varios autores, fue el propio Coubertin quien presentó¹⁶ su diseño explicando detalladamente los cinco anillos, explicando que estos representarían las cinco partes del mundo que participarían en los Juegos Olímpicos.

“El emblema y la bandera de 1914. El emblema seleccionado para ilustrar y representar el Congreso Mundial de 1914, que iba a colocar el sello final en la restauración de los olímpicos, empezó a aparecer en varios documentos preliminares: cinco anillos unidos (encadenados) a intervalos regulares, con sus variados colores: azul, amarillo, negro, verde y rojo, contrastando con el blanco del papel. Estos cinco anillos representan las cinco partes del mundo convertido al Olimpismo, listo para aceptar sus fructíferas rivalidades. Además, los seis colores combinados de esta manera reproducen los colores de cada país sin excepción. Azul y amarillo de Suecia, el azul y el blanco de Grecia, la bandera tricolor de Francia, Inglaterra, los Estados Unidos, Alemania, Bélgica, Italia y Hungría, el amarillo y el rojo de España están incluidos, como lo están las innovadoras banderas de Brasil y Australia, y las del antiguo Japón y la China moderna. Este es verdaderamente un emblema internacional. Fue hecho para convertirse en una bandera cuyo aspecto sería perfecto. Es una liviana, sugestiva bandera que da gozo ver ondear en el viento. Su significado es muy simbólico. Su éxito está asegurado, hasta el punto de que después del Congreso puede continuar siendo izada en solemnes ocasiones olímpicas. Sea como fuere, las celebraciones de 1914 ahora tienen los mensajeros armoniosos que necesitaban para anunciarlos. El primer cartel, cuyas primeras copias fueron entregadas al Comité Olímpico Nacional, y continúan estando disponibles, fue recibido con gran éxito. Su reducción al tamaño postal ha sido igualmente exitosa para ese medio. Los cinco anillos y sus varias aplicaciones serán también profundamente apreciados. ¿Están estos cinco anillos sólidamente afianzados juntos? ¿Querrá la guerra algún día destrozarse la obra olímpica? Este es un tema que ha sido cuestionado

¹⁶ Coubertin, Pierre. *El emblema y la bandera*, (1914; 119-120) El artículo no fue firmado, pero sin duda fue escrito por Pierre de Coubertin. Edición de Agosto de la *Review Olympique*.

antes, y dado que la ocasión se presenta por sí misma, nos complace responder. El Olimpismo no reapareció dentro de la civilización moderna sólo para jugar un rol temporal o local. La misión que se le confió es universal y sin límite de tiempo. Requiere todo el espacio y todo el tiempo. Uno debe reconocer que sus pasos iniciales inmediatamente lo marcaron para ese futuro. Siendo el caso, la guerra lo podría demorar, pero no parar su avance. Así como lo indica el preámbulo de los reglamentos del próximo Congreso, “una Olimpiada puede no ser celebrada, pero nunca su orden o su intervalo pueden ser cambiados”. Si, Dios no lo quiera, la Séptima o la Octava Olimpiada no pudiese celebrarse, la Novena Olimpiada sería celebrada. Aunque sangrientos recuerdos, todavía demasiado frescos, hiciesen que fuese imposible sostener las necesarias celebraciones en un lugar del mundo, habría gente en la otra parte del mundo lista para honrar la eterna juventud de la Humanidad.

Además, una concepción más deportiva de la guerra—la palabra no es inapropiada—se está convirtiendo en predominante. Esto no hará que el caluroso intercambio sea menos duro, pero hará que sus consecuencias sean más fácilmente tolerables. Los pueblos aprenderán la gran lección del deportista: al saber que el odio sin batalla no es digno del hombre y que la injuria sin golpes es totalmente indigna.”

Haciendo énfasis al extracto de la revista de Karl Lennartz¹⁷, es sorprendente cuanta importancia les dio Coubertin a los anillos en su ensayo, reconociendo su valor simbólico y la seguridad de su éxito. Además, la información aportada por su parte sobre una posible guerra y la cancelación que supondría en los Juegos Olímpicos también parecen indicar sus clarividentes habilidades.

Los valores de cinco colores de los anillos, azul, amarillo, negro, verde y rojo, y su característico fondo blanco pueden otorgar diferentes valores a las diferentes civilizaciones. Representan a los cinco continentes de todo el mundo, como ya he puntualizado, indisolublemente unidos por el deporte. Algunos de ellos pueden aportar un valor negativo, como explica Karl, el ejemplo de Israel, en el que el blanco significa pureza y santidad y el azul es el color de Dios, como elemento el cielo. En el islam el verde es el color de los profetas. En la antigüedad, el blanco y el negro se utilizaban para indicar el bien y el mal, respectivamente, mientras que el verde indicaba esperanza, el rojo simbolizaba vida, -o peligro para otros continentes-, y el amarillo simbolizaba dignidad. También estos colores podemos utilizarlos para categorizar movimientos políti-

¹⁷ **Karl Lennartz:** Presidente de la Sociedad Internacional de Historiadores Olímpicos.

cos, económicos y culturales, como es el caso de los Juegos Olímpicos de Berlín, en 1916 o Amberes 1920.

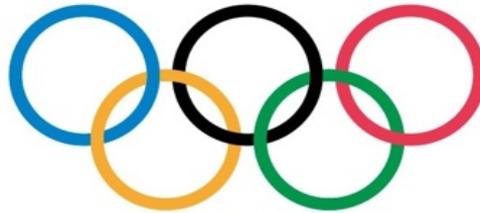


Figura 6 Versión oficial del logotipo referente a los anillos Olímpicos y diseñado por Pierre Coubertin.
Extraía de: www.olympic.org

Hay que destacar que la versión a todo color con fondo blanco es la preferida de los anillos olímpicos, pero el hecho de ser monocromáticos, ofrecen otra alternativa, pudiendo aparecer en cualquiera de los seis colores olímpicos oficiales cuando sea necesario.

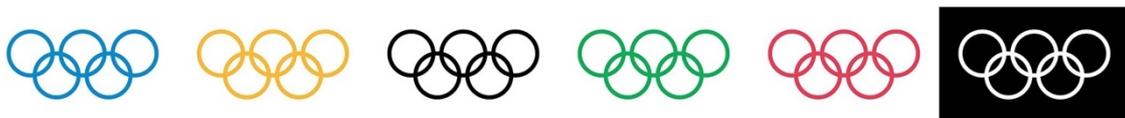


Figura 7. Alternativa monocromática de los anillos olímpicos. Extraía de: www.olympic.org

1.5.2 Los símbolos del movimiento Olímpico.

Los símbolos del Comité Olímpico Internacional son por extensión los símbolos de la identidad de la bandera olímpica, anillos, representación de la antorcha, eslogan e himno. Estos símbolos son definidos de forma muy explícita en la Carta Olímpica¹⁸, edición 1991. (Normas 12-14). “La utilización del símbolo, la andera, la llama, el eslogan y el himno Olímpico con fines publicitarios, comerciales o lucrativos, cualesquiera que sea, queda estrictamente reservado al CIO.”

¹⁸ Codificación de los principios fundamentales del Olimpismo, de las Normas y de los textos de aplicación adoptados por el COI. Actualizada por última vez en (2018).

El CIO posee todos los derechos asociados a los símbolos, y controla sus derechos de transmisión, la publicidad y el resto de las actividades artísticas de acuerdo de la Carta.

En esta nueva edición de Carta Olímpica de 1991, se pone un énfasis especial en el papel central del Símbolo Olímpico que se definía propiamente como un símbolo totalmente gráfico y creado para otorgar una personalidad y característica completamente única al país protagonista.

Parafraseando la explicación de Miguel de Moragas en su libro, “Los juegos de la comunicación”, (1992) la bandera olímpica se describe con un fondo blanco sin orla, en cuyo centro se sitúa el símbolo olímpico de sus cinco colores. Las dimensiones y proporciones deben ser los correspondientes a la bandera presentada por Pierre Coubertin, conmemorando el vigésimo aniversario del restablecimiento de los Juegos Olímpicos, debido a que en los Juegos de Estocolmo (1912) por primera vez podríamos ver la imagen de atletas olímpicos pertenecientes a los cinco continentes. Los anillos, ya normativizados de acuerdo con las exigencias de las técnicas de diseño moderno en un manual específico, han hecho una gran fortuna, siendo en la actualidad uno de los símbolos universalmente más reconocidos y valorados gráfica y culturalmente.

Los anillos olímpicos, propiedad del COI, se reservan para referencias genéricas al movimiento olímpico al mencionado comité. Deben asociarse a representar dos principales referentes, a los Comités Olímpicos Nacionales¹⁹ y los juegos olímpicos de cada una de las olimpiadas normativamente elegida cada cuatro años.

Como dato interesante he de aclarar que no ha sido asignado jamás un color diferente para presentar cada uno de los continentes, ya que hablaríamos de un gran incumplimiento a la filosofía del Olimpismo que promueve la no discriminación, el respeto por la diversidad de razas y de género y en general el respeto por el ser humano.

¹⁹ Por sus siglas (NOC), es la sede Nacional de cada país presentante, encargada por el COI, para fomentar y proteger al movimiento olímpico en sus respectivos países. Puede nominar ciudades de sus áreas respectivas como candidaturas para los JJOO futuros.

1.5.3 Los cambios

Parafraseando a Miguel de Moragas, (1992; 82-84), los cambios en la visualización de las imágenes corporativas, pero también la importancia económica de las aplicaciones de estas imágenes, han hecho que en la actualidad ya no pueda concebirse la organización de una olimpiada sin el concurso de un signo de identificaciones propio y personalizado. Cada país representante se encargará de la creación de su propio símbolo representativo que siguiendo las normas establecidas en la Carta Olímpica y el CIO cumpla con los valores y objetivos dados.

Tras esto, puntualizamos que una de las primeras actuaciones a los Juegos Olímpicos es la aprobación y presentación ante los medios de comunicación del diseño de su logotipo. Disponer de logotipo es disponer de identidad pública y propia. El análisis de los Símbolos Olímpicos debe distinguirse al referente general, símbolos del CIO, y los referentes de cada nueva edición de los juegos. Los símbolos específicos de cada nueva edición tienen tres componentes principales.

- Símbolo Olímpico (5 anillos)
- Símbolo específico de cada nueva sede Olímpica.
- Logotipo específico de cada nueva sede Olímpica. - Acentuar el ejemplo de Seúl 1988, Los Ángeles 1984 y Barcelona 1992-

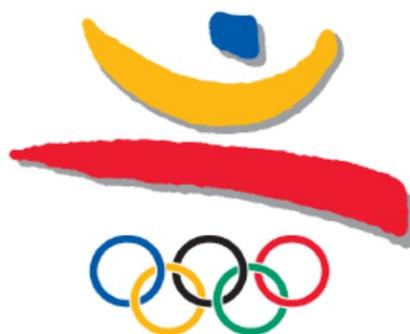


Figura 8: Símbolo Olímpico de los Juegos Olímpicos de Barcelona, España. (1992) extraída de: www.olympic.org

Las ciudades aspirantes presentarán su logo (nombrado por el CIO), con el fin de ser seleccionadas como ciudad anfitriona, y por ello deberán ceñirse a las siguientes condiciones:

- No deberá contener componente del Comité Olímpico Nacional o una versión distorsionada de ella.
- No debe limitarse al nombre o abreviación del territorio en que se encuentre la ciudad.
- No deberá contener una imagen o expresión con un mensaje conocido internacionalmente.
- No deberá contener el símbolo olímpico, el lema y la bandera olímpica ni cualquier imagen relacionada con las olimpiadas.

Por ello destacamos que el logotipo deberá quedar al margen del movimiento olímpico, evitando cualquier relación gráfica del mismo con el movimiento olímpico. Una vez la ciudad elegida haya sido seleccionada como candidata ganadora por el CIO, podrá comenzar con el diseño del emblema, sujeto a las siguientes condiciones:

- El emblema debe reproducir completamente y sin embellecimiento el color, el diseño y la apariencia del Símbolo Olímpico de acuerdo con las directrices gráficas expresadas en los Principios de la Carta Olímpica.
- El área cubierta por el Símbolo Olímpico no deberá exceder un tercio del total del área del Emblema.

Por ello, el emblema deberá quedar relacionado con los Juegos Olímpicos mediante la inclusión de los anillos Olímpicos. (Miguel de Moragas, 1992)

Con rigor semiótico, este conjunto debería denominarse símbolo, no obstante, y seguramente por razones de evolución histórica de los logotipos comerciales, este conjunto se suele denominar logotipo, ya que el diseño de los símbolos de la sede queda regulado en la propia Carta Olímpica cuando se establecen las condiciones generales para los emblemas Olímpicos. “Un emblema Olímpico es un diseño integrado que asocia a los anillos Olímpicos a otra señal distintiva [...] el diseño de cualquier emblema deberá ser sometido a aprobación del CIO.” (Carta Olímpica 1991)



Hay que puntualizar que la Carta Olímpica años más tarde, acorde con los criterios semióticos del diseño moderno, elimina la condición de que los emblemas deban ocupar los anillos al menos la mitad del ancho y del largo de la señal distintiva. Esta normativa, ya no se cumplía en el diseño del símbolo de Seúl de 88, o Barcelona 92, donde los anillos ocupaban un lugar gráficamente preeminente, pero no en las estrictas medidas de las antiguas normas fijadas en la Carta Olímpica.



Figura 9: Símbolo Olímpico de los Juegos Olímpicos de Seúl, Corea del Sur (1988) extraída de: <https://www.olympic.org>

Incluso en las normas de la ampliación de estos artículos de la Carta Olímpica de 1991²⁰ se establece que la superficie ocupada por el Símbolo Olímpico en los emblemas de estos no deberá exceder el tercio de la superficie total. Y el Símbolo Olímpico figurará en su totalidad y sin modificación.

Se trata de normas que gran precisión semiótica que establecen las vinculaciones y diferencias entre el símbolo general y el de los distintos símbolos particulares. Entre los emblemas olímpicos pondremos aquí una especial atención en que lo que aquí denominamos símbolos de la sede olímpica. (Miguel de Moragas, 1992: 82-84)

El símbolo de la sede actúa como elemento matricial del conjunto de la identidad corporativa de los juegos. La calidad y singularidad del diseño de estos símbolos constituye además una primera razón para su posterior comercialización.

²⁰ Hasta 1991, los anillos olímpicos debían ocupar al menos la mitad de largo y ancho del nuevo símbolo olímpico. Desde entonces y hasta la actualidad, se establece como máximo un tercio de la superficie total.

Sus bases estilísticas formales y cromáticas representan el punto de partida para el desarrollo de todo un conjunto de intervenciones en los terrenos de la señalización, ya sean carteles, publicidad identificaciones o mismamente papelería. La importancia creciente que han tenido los símbolos de la sede en los procesos de identificación de los Juegos Olímpicos puede reconocerse en el estudio de la evolución de sus carteles. En los que en un punto de partida nos basábamos en un cartel, pero con el paso del tiempo encontramos una diferenciación en las partes del diseño entre cartel y tipografía y años después entra en juego la parte de logotipo.

1.5.4 La importancia de la ciudad y país sede.

Teniendo en cuenta que las características sociales, culturales e institucionales de la ciudad y países anfitriones influyen directamente en la elección del símbolo, podemos decir que los Juegos Olímpicos se han convertido en una gran oportunidad para cada uno de los países anfitriones a dar a conocer y vender su cultura. El diseño de este se convierte en la herramienta perfecta para dar forma y transmitir todos los valores culturales que componen la ciudad a través de un evento internacional, como son los Juegos.

Tras la lectura de varios artículos, cuestionamos si realmente Los juegos Olímpicos son un beneficio o un gasto para la ciudad sede. Daniel Mateo (2012) afirma que “La celebración de unos Juegos Olímpicos es un escaparate mundial para la sede organizadora, una inmensa campaña publicitaria que proyecta la imagen de la ciudad”.²¹ Daniel muestra algunos de los casos que tuvieron grandes beneficios, como son el caso de Barcelona (1992) o Sídney (2000). Por otro lado, los contrasta con aquellos que resultaron un fracaso tanto económico como cultural, Atlanta (1996)²² y Atenas²³ (2004).

Con este artículo afirmamos que la posibilidad de conseguir grandes beneficios se basa en unificar indispensablemente la imagen gráfica de los juegos con la de la ciudad. Si los valores no son realistas y no transmiten la verdad de el país, el balance de

²¹ Datos extraídos de M. Daniel (2012, 27 junio) “Los Juegos Olímpicos, ¿Gasto o beneficio para la ciudad sede?” [Artículo en línea] Recuperado 1 junio, 2020.

<https://www.20minutos.es/deportes/noticia/impacto-juegos-olimpicos-sedes-1548401/0/>

²² Atlanta organizó unos juegos sin infraestructuras previas, ni impacto urbano. Añadiendo que también que sufrió un atentado.

²³ La organización no fue la adecuada, y hubo muchos casos de corrupción. Aún siguen investigando analistas el por qué de la mala gestión y lo relacionan estrechamente con la crisis actual.

los juegos tenderá a dejar repercusiones negativas. De esta manera, podemos identificar la diferencia entre el éxito y el fracaso, que hace referencia Daniel Mateo (2012).

Sumándose al concepto de Daniel Mateo, Moragas (1992) afirma esta idea apostando por Barcelona como un claro caso de éxito. El diseño del emblema y su utilización para exponer su cultura al mundo fueron algunos de los aspectos más relevantes, “La ciudad anfitriona consiguió ingresar en la Europa moderna gracias a una estrategia de comunicación basada en la creación de una imagen moderna fuertemente ligada a la cultura catalana”.

Ni Barcelona, ni tampoco Catalunya o España” pueden vender una imagen de carácter tecnologista. Es innegable que internacionalmente Barcelona se asocia a Picasso, Miró, Dalí, Gaudí o Tàpies; esta evidencia conducía a la necesidad de definir un lenguaje más humano, más cálido, más artístico, más creativo, más personal, en suma, más coherente con los valores comunicativos que era preciso transmitir.²⁴

Con su artículo, Josep María Trías (2005), diseñador del logotipo y pictogramas Olímpicos de Barcelona, analiza con profundidad los Juegos de 1992 celebrados en España.

Miró se convirtió en el estilo elegido para el logotipo de Barcelona, pero muchos años antes, Tokio (1964) plasmó un círculo rojo muy característico de la bandera de su país, para el diseño de su edición de los Juegos.

Otro ejemplo que destacar es Londres, (2012) recurre directamente a representaciones simbólicas del estilo de vida de su pueblo. Por lo tanto, tanto el equipo encargado de diseño, como el de Marketing, deben tener en cuenta desde un inicio los objetivos principales marcados. El diseño de la imagen gráfica forma parte de estrategia de comunicación y debe estar integrada en su totalidad.

Tras esta pequeña investigación concluimos con un pequeño debate, que iremos respondiendo poco a poco durante el análisis de campo: El diseño del logotipo olímpico elegido por la ciudad sede, ¿Debe centrarse únicamente en el ámbito estético o ha buscar relación directa y obvia con la cultura?

²⁴ Datos extraídos de Trías J.M (2005) “Símbolo y logotipo de los Juegos Olímpicos de Barcelona’92” [Artículo en línea] Barcelona. Recuperado 31 mayo, 2020.
<https://www.yumpu.com/es/document/view/16225040/simbolo-y-logotipo-de-los-juegos-olimpicos-de-ceo-uab>

CAPÍTULO II
ANÁLISIS DE CAMPO



2. ANÁLISIS DE CAMPO

2.1 Introducción al análisis

La edición de carteles tiene una larga tradición olímpica, que ha seguido -como es lógico, - la evolución de las técnicas de la comunicación gráfica, en la que se puede claramente observar una maduración en el uso de técnica, colores y tipografías como consecuencia de su evolución con el paso de los años, absorbiendo en la mayoría de los casos las diferentes corrientes pictóricas de la época, durante el paso del S.XX Y S.XXI.

Las siete primeras ediciones, -al no haberse instaurado aún el concepto y uso del símbolo como logotipo propio-, la imagen gráfica se basaba en cartelería ilustrada, mayoritariamente utilizando la técnica de la litografía, muy común en la época. Todos ellos destacaban por representar los valores y el espíritu de los juegos antiguos.

Las imágenes gráficas de las olimpiadas celebradas en la era moderna desde su primera aparición en 1896 en Atenas hasta la actualidad han pasado por un largo recorrido en el que aprecia claramente una evolución del diseño gráfico a través del tiempo. Además de poder observar la iconografía de un país, podemos incluso estudiar las peculiaridades políticas en un preciso instante de la historia. Cada olimpiada tiene una historia, un héroe e incluso una leyenda que contar. La imagen gráfica de cada ciudad no está exenta de la filosofía de cada país, de hecho, es la primera impresión que dar a ver a el resto del mundo y nada se deja al azar.

Para realizar el análisis, - ya nombrado en el apartado de metodología- me basaré en la combinación de aspectos tanto gráficos como culturales y políticos que vayan transcurriendo a lo largo del paso del tiempo. Se hará hincapié en el diseño, viéndose estrechamente reflejadas las corrientes estéticas que albergan cada olimpiada. Para ello se han seguido una serie de puntos en concreto que darán forma a todo el análisis y que a posterior ayudarán a la obtención de resultados.



El esquema de análisis es el siguiente:

1. Datos artísticos. Breve explicación de la obra que se va a analizar, incluyendo año de la olimpiada, ciudad sede, y técnica de impresión empleada.
2. Contexto histórico. Se analizará un breve resumen de datos relevantes del país anfitrión y su situación histórica y/o política.
3. Análisis descriptivo. Descripción de los elementos que aparecen en la representación.
4. Corrientes pictóricas. Influencias del país anfitrión según la época histórica, para la realización de cada diseño.
5. Análisis gráfico. En este apartado, se describirá el uso del color y la relación con el país anfitrión. ¿Son determinantes para que resulte atractivo al ojo humano y para el público objetivo? ¿Qué se quiere transmitir? Combinación de formas y figuras con la tipografía.

Finalmente, se realizará un análisis de resultados que se han obtenido para llegar a cabo los objetivos marcados en el trabajo.



2.2. Estudio de campo (1896-2016)

OLIMPIADA I. ATENAS (GRECIA)



Figura 10: Cartel correspondiente a la I Olimpiada Moderna. Atenas (1896) extraída de: <https://www.olympic.org/>

La primera muestra de comunicación gráfica olímpica que se puede descubrir en los Juegos Olímpicos modernos es el caso de Atenas, 1896, que desde entonces hasta los Juegos de 1928 en Ámsterdam la imagen gráfica de éstos se aplicaría al programa de mano, que entonces cumplía con la función representativa que más tarde cumplirían los carteles.

Como dato relevante, no se hizo ningún cartel oficial para los juegos de 1896, pero se podría considerar como la portada oficial que se usaba para referirse a los Juegos celebrados en Atenas, por lo que desconocemos el autor de la obra.

Atenas se convirtió en la sede escogida para representar el inicio de una nueva era moderna. Pierre Coubertin fue el encargado de transmitir los valores “Citius, Altius y Fortius”, que perseguirían hasta la actualidad, manteniendo viva la llama olímpica y con ella, el olimpismo.²⁵

La estética se corresponde con la modernista, ya que, a finales del siglo XIX, el Art Decó jugaba un papel verdaderamente importante en los artistas de la antigüedad. El color que representa el diseño en su totalidad es el amarillo, con una alta gama de tonos cálidos. Característica destacable a la pintura de la época, en este caso la litografía, con el uso de colores primarios como base principal. El amarillo transmite diversión, color que cumple claramente con los objetivos que quiere transmitir el pueblo griego. En primer plano, encontramos presente la Acrópolis de Atenas, (Grecia). En ella podemos observar la representación gráfica de una mujer colocada de pie, y que, aunque no podemos saberlo con exactitud, probablemente estemos ante la diosa Atenea. En sus manos sujeta ramas de olivo silvestre, objeto con el que obsequiarían a los vencedores de los juegos, como símil a las medallas de bronce, plata y oro actuales. La mujer no tiende a resaltar en la imagen, ya que los trazos no están muy definidos y el fondo presenta un tono muy similar. Los colores usados están dentro del mismo tono cromático. Tampoco evoca ningún tipo de movimiento, característica que si destacaremos en futuros diseños olímpicos. La llama de olivo representa el vínculo de los juegos de la antigüedad y los primeros de la era moderna, junto a el estadio olímpico en forma de herradura, la acrópolis y la diosa Atenea. La tipografía utilizada para la creación de este

²⁵ Como dato curioso, la selección española no participó en estos juegos, debido a la ubicación y logística fue totalmente inaccesible. Atenas contó con un total de trece países participantes.

diseño gráfico imita a la de los manuscritos de la Grecia Clásica. No estamos ante un claro ejemplo de tipografía clara y limpia, por lo que puede pasar un poco desapercibida, pero sí observamos el claro ejemplo de nacionalismo, recalcando así la cultura griega. Manuscrito que traducido significa Olimpiadas de Atenas.

Como contexto cultural, ya vemos desde sus inicios, como la primera ciudad sede en representar los juegos modernos introducía el nacionalismo de recalcando la cultura griega.



OLIMPIADA II. PARIS (FRANCIA)

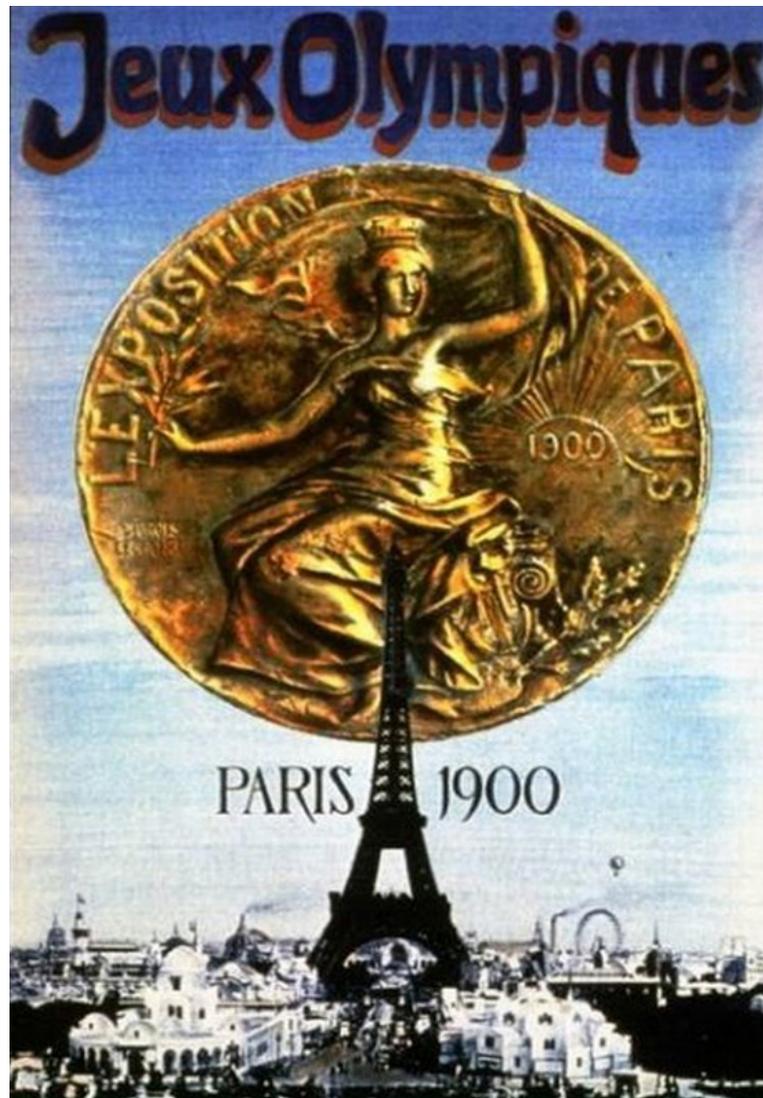


Figura 11: Cartel correspondiente a la II Olimpiada Moderna. París (1900) extraída de: <https://www.olympic.org/>

La segunda muestra de cartelería corresponde a los Juegos celebrados en París, 1900. Como he explicado en la olimpiada anterior, hasta los Juegos de Estocolmo, los carteles no se consideran oficiales, por lo que el medio de expresión del olimpismo a través del cartel fue en cierto modo tardío.

Desconocemos el autor de la obra, pero lo que sí sabemos a ciencia cierta, es que París, aprovechó la celebración de los Juegos Olímpicos para la promoción de la Exposición Universal de principios del siglo XX. Dicha celebración tuvo lugar entre marzo y octubre de 1900, con más de medio año de duración. Para su sorpresa, no resultó ser beneficioso, teniendo un desarrollo totalmente desigual. París, no contó con un alto número de público, - a diferencia con Atenas- y después de seis meses de celebración, el olimpismo les jugó una mala pasada. Los juegos pasaron desapercibidos, la Exposición Universal les arrebató su tiempo de gloria, tiempo que a Coubertin no agradó, ya que Francia era su lugar de procedencia y sus intentos de celebración en su país natal habían sido totalmente en vano. Alfred Picard²⁶, tenía unas ideas totalmente contradictorias a Coubertin, los valores de Olimpismo parecían no importarle en absoluto.

La mujer tendría por primera vez repercusión en los juegos, aunque no de manera oficial, ni cuantiosa, con un total de 19 mujeres. La estética que sigue es modernista, como era común a final de siglo XIX y principios de siglo XX. El cartel se encontraba en una época de desarrollo creciente, con autores muy destacables como es el caso de Toulouse-Lautrec's, con el que sirvió de inspiración para infinitos artistas con un estilo en el que naturaleza se vuelve protagonista, convirtiéndose en un medio de comunicación extraordinariamente valorado. Por todo ello, afirmamos, - sin ninguna duda- que el diseño de este cartel tiene un vínculo con la cultura francesa, con la aparición del diseño francés en auge y la influencia de carteles franceses a través del modernismo. La ilustración se consideraba como un medio muy solicitado en el arte de la época, con el uso del color con ayuda de la litografía, que con solo piedra se era capaz de conseguir cualquier color cromático. El cartel se convirtió en un movimiento publici-

²⁶ Además de ingeniero y administrador francés, fue comisario oficial de la celebración de la Exposición Universal de París de 1900.

tario, y en este caso, vemos muy bien reflejado este aspecto, con la publicidad directa de la Exposición Universal, - aunque finalmente no jugaron muy bien sus cartas-.²⁷

La imagen está dividida en dos partes. En primer lugar, situada en el centro, con el objetivo de llamar la atención al público, aparece una medalla de tono rojizo, con letras grabadas correspondientes a la exposición universal de París de 1900. Como ya había explicado antes, su principal objetivo era conectar los juegos con dicho evento. Un poco más abajo encontramos la torre Eiffel, considerado el elemento más representativo de Francia, también promocionado en la imagen y en la captación de futuro turismo hacia el país. Ambos elementos principales de la imagen los encontramos superpuestos, uno encima de otro, creando un efecto de dimensión. También situada en el centro de la imagen, rodeada de una pequeña parte del centro de París, también muy característico, como es el caso de los Campos Elíseos.

Por otra parte, encontramos la palabra “Jeux Olympiques”, Juegos Olímpicos, escrito en francés. Juegan con la opacidad y la tridimensionalidad, creando un efecto mucho más dinámico y efectivo. Aunque los tonos elegidos, no tienen nada que ver con el diseño de Atenas, podemos apreciar la aparición de tonos azules, poco cálidos y negros.

A rasgos generales, el cartel llama la atención por su utilización de los tamaños los elementos, con relación a la medalla y la Torre Eiffel, la medalla destaca sobre un fondo azul, aunque los colores elegidos para la tipografía no sean los más correctos.

²⁷ Nótese el sarcasmo. Describe con humor el fracaso de los juegos olímpicos por parte de la ciudad de París, no habiendo hecho hincapié en los juegos con relación a la exposición universal de 1900.

OLIMPIADA III. SAN LUIS (ESTADOS UNIDOS)

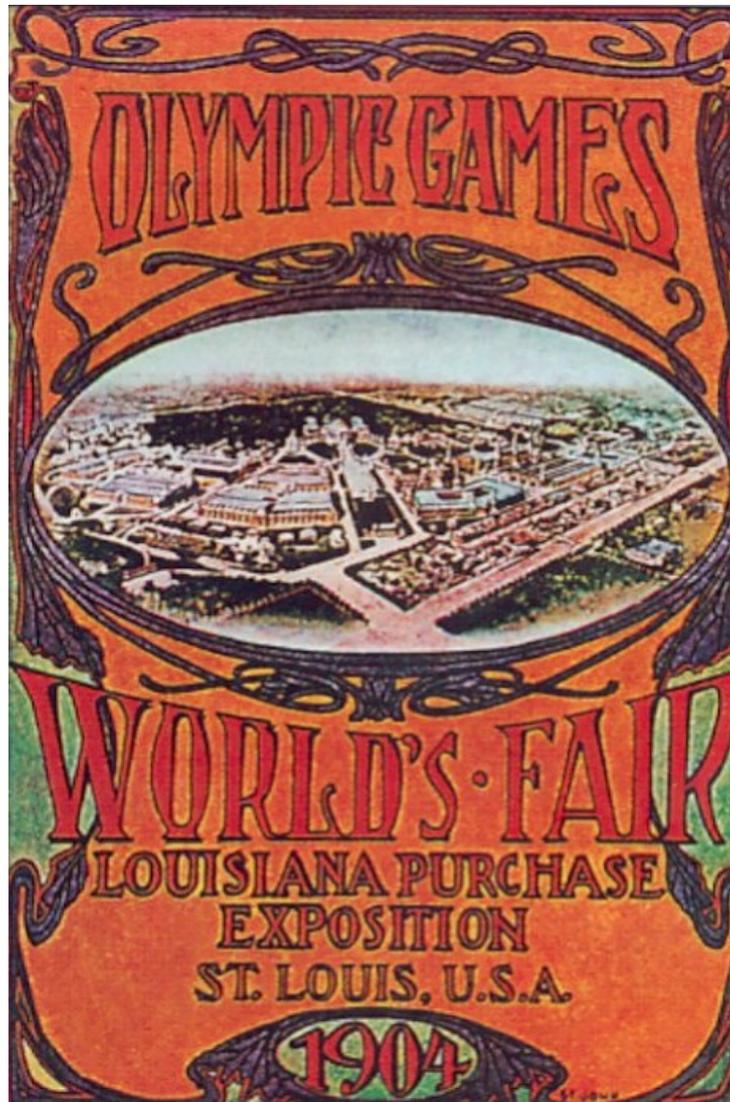


Figura 12: Cartel correspondiente a la III Olimpiada Moderna. San Luis (1904) extraía de: <https://www.olympic.org/>

El tercer cartel para analizar otorga protagonismo a las olimpiadas de 1904, celebradas en San Luis, Estados Unidos. Con esta celebración, se hacía realidad el sueño de Coubertin, por aquel entonces presidente del CIO, de concentrar los juegos olímpicos en las diferentes disciplinas internacionales, valores reflejados en la carta olímpica. Esta edición se recrea aún en la memoria de muchos en la actualidad. Primero de todo, considerada la primera olimpiada de la era moderna que tuvo lugar por primera vez fuera de Europa. En segundo lugar, la Exposición Universal, se convirtió nuevamente en un obstáculo para los Juegos, dejándonos totalmente en segundo plano. Estados Unidos, tuvo poca presencia internacional, ya que, por entonces, las comunicaciones aéreas o náuticas, tenían un elevado coste y los europeos no contaban con la facilidad absoluta para acudir masivamente. Aún la catastrófica olimpiada de 1900, los estadounidenses estaban convencidos de que iba a ser diferente, aunque nada llegó a ser más lejos de la realidad.

A diferencia de las anteriores ediciones, el cartel diseñado para San Luis sí tiene un nombre de autor que dar a la obra, la escultora Elisabeth St. John Matthews, - aunque no se está realmente seguro de si ella es la autora final-. Por entonces, y hasta la edición de 1932 de Los Ángeles, este dato no era de tal importancia por entonces. Para realizarlo, se utilizó la fotografía, mas concretamente de la Exposición Universal de San Luis. La fotografía esta tomada desde un punto de vista muy amplio, con un objetivo de gran angular, como es el caso del ojo de pez. Esto provocó una gran acogida por parte de su publico objetivo, ya que contaba con una característica innovadora y captaba su atención.

El cartelismo francés sigue siendo protagonista en casi todo el principio de siglo, y St. John, sin lugar a duda se basó en él. El cartel publicitario absorbió detalles muy concretos de el "Art Nouveau" apostando por tipografías, mas concretamente mayúsculas como es el caso de este diseño, reflejos de la vida cotidiana y mundo doméstico. En sus comienzos, el cartel fue un medio que creaba un impacto comunicativo e informativo, acercándolo a la realidad.

Los colores elegidos para este diseño destacan -evidentemente- por su intensidad, el naranja se adueña de el 80% de la imagen, brillando y captando totalmente la atención del lector, por lo que me atrevería a decir que el uso del color es lo más importante de



este cartel. Por primera vez, se introdujo en el diseño de la imagen el tono rojo, que desde entonces se ha convertido en uno de los colores más populares para caracterizar a los juegos y a el logo de las olimpiadas.

La imagen de la ciudad se encuentra posicionada en la parte central, rodeada de la tipografía, donde traducimos que se refiere a los Juegos Olímpicos de San Luis en Estados Unidos, y le suma la exposición Universal. La tipografía en mayúscula podría estar estrechamente relacionada con el estilo romano, con letras muy delgadas y parecidas a la conocida tipografía actual, "Times New Roman". También encontramos, - aunque en menor medida-, el color verde, con el que se consigue el efecto de profundidad y fondo en todo el cartel, creando así la forma de lienzo a la combinación de imagen y texto.



OLIMPIADA IV. LONDRES (INGLATERRA)

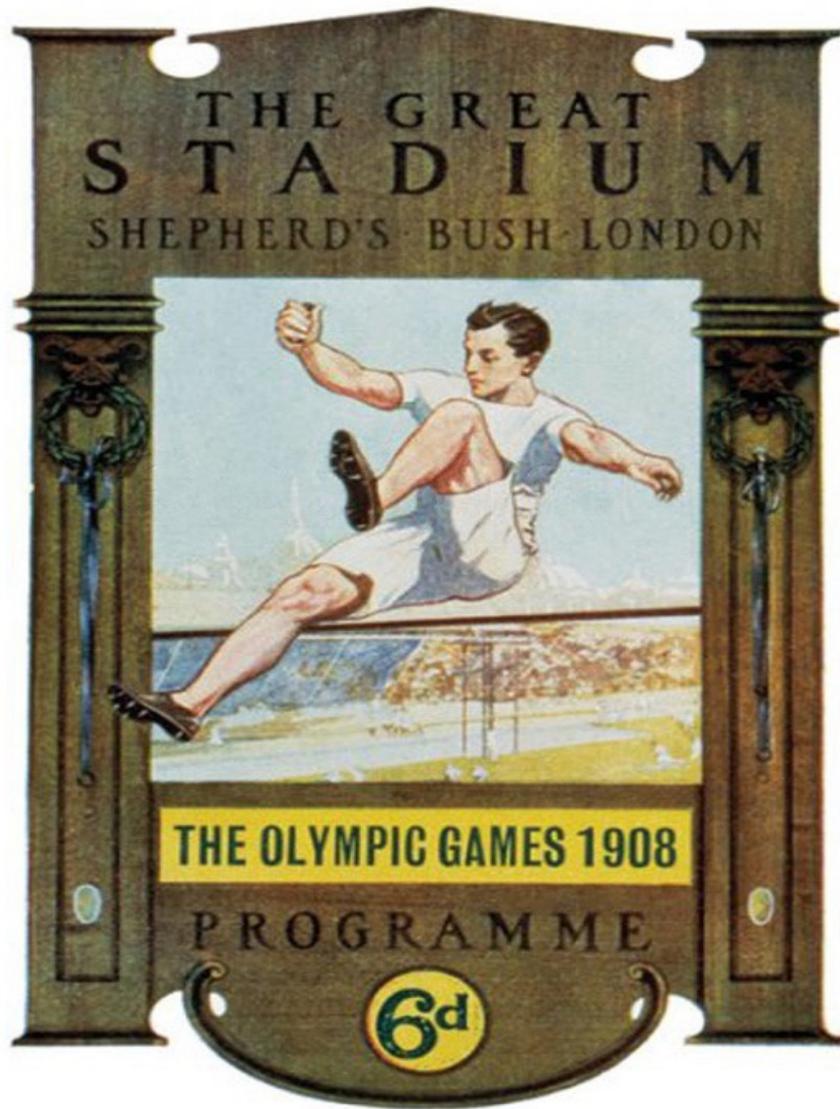


Figura 13: Cartel correspondiente a la IV Olimpiada Moderna. Londres (1908) extraída de: <https://www.olympic.org/>

Este diseño de cartel, con autor, Sir Arthur Stockdale Cope, pintor británico nacido en 1857, corresponde con las IV Olimpiadas, cuyas debían de celebrarse en Roma, (Italia) pero debido a inmensos problemas económicos y recelos con otras ciudades, ayudaron a que la capital romana renunciase a su puesto como ciudad sede olímpica. Londres tomó las riendas y se ofreció voluntaria, como una buena oportunidad considerándose la cuna del deporte moderno.²⁸, por lo que todo indicaba que serían unos grandes juegos.

Gran Bretaña implicó en el triunfo de estos juegos, con la presencia por primera vez de un estadio olímpico oficial para la celebración de estos, algo que antes no se había desarrollado. Además de introducir el desfile oficial que aún se sigue celebrando en la actualidad para la presentación de todos los países y candidatos.

Sin lugar a duda, estamos ante otra obra litográfica característica de la época, con un estilo totalmente modernista. Además, en pleno auge del cartel publicitario, el diseño de 1908 cobró verdadera importancia. El protagonista de la imagen es el estadio de Shepherd's Bush, diseñado especialmente para los juegos, y que el autor refleja muy bien en su obra, publicitando el buen desarrollo de estos juegos, dejando a Inglaterra como la mejor ciudad sede hasta el momento. Aparece la representación gráfica de un hombre saltando un obstáculo, vestido de color blanco, que, aunque parezca a simple vista como algo que pase totalmente desapercibido, refleja de forma general un deportista olímpico, como podría haber sido con los colores de la bandera de Inglaterra, haciendo alusión a una de las disciplinas instauradas en los juegos de Londres. Además, destacamos que por primera vez en el cartel se introducía la práctica de una disciplina olímpica, algo que, sin duda, pretende reflejar el sentimiento de diversión, esfuerzo y disciplina por parte de todos los participantes, valores que conforman el olimpismo.

El diseño trata de imitar dos columnas con elementos griegos, como es el caso de coronas de olivo, ya retratadas en el cartel de Atenas de 1896, como memoria a los juegos olímpicos antiguos.

²⁸ En Gran Bretaña se redactaron los reglamentos de la mayoría de las disciplinas, se alojaban una inmensa cantidad de deportistas y disponían de una de las mejores instalaciones deportivas del momento.

La tipografía utilizada imita el estilo modernista, inspirado en la época Eduardiana²⁹, la cual destaca por la utilización de formas decorativas pero simplificadas. Influenciada por su estilo británico de la época, basado en la solemnidad y elegancia. En ella pretende reflejar el estadio olímpico de Londres, como “El gran estadio”. Además, alude a una ilustración centrada, clara y con una leve separación entre letra y letra, característica muy típica de principios del siglo XX. La parte en la que se concreta, Los Juegos de 1912, es uno de los elementos de la obra que más destaca, utilizando un color que contrasta con los demás utilizados. El amarillo centra la visión del lector más rápidamente, siendo esto lo más importante de la imagen.

Este cartel, marca el comienzo de un cambio de enfoque en la visión a la hora de realizar el diseño, centrándose en un evento en concreto o un aspecto importante, al contrario de otras, en lo que el tema principal es contar la historia completa y general de los juegos.

²⁹ Periodo también conocido como la Bella Época o la Bella Era, que a pesar de ser corto, es un periodo muy caracterizado en la moda, el estilo de vida y lo arquitectónico. El modernismo tuvo en particular una fuerte influencia. Reino Unido. (1901-1910)



OIMPIADA V. ESTOCOLMO (SUECIA)

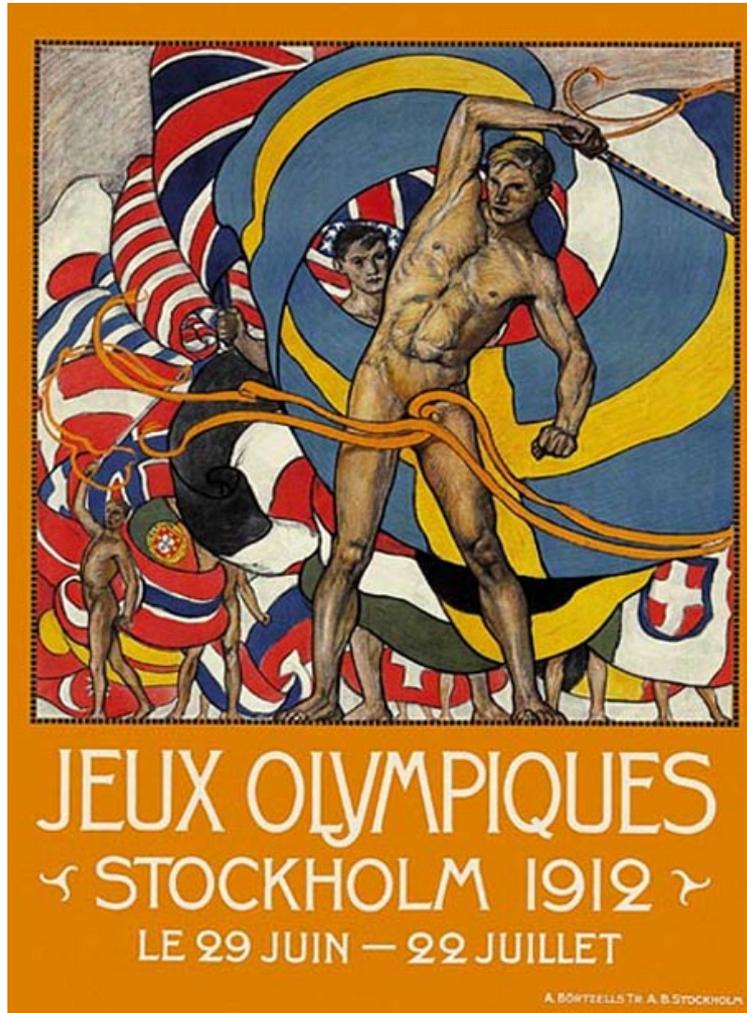


Figura 14: Cartel correspondiente a la VI Olimpiada Moderna. Estocolmo (1912) extraída de: <https://www.olympic.org/>

Los juegos de la V olimpiada se celebraron en Estocolmo, esta vez la duración fue inferior, de tan solo dos meses, considerados como los primeros juegos de verano. Por primera vez el cartel podemos considerarlo como oficial, presentado a concurso para su utilización como la imitación a una campaña publicitaria. Los suecos se ganaron la confianza del CIO debido a su alto movimiento gimnástico difundido a todo el mundo. La calidad de las pistas y estadios mejoraban consideradamente. Sin lugar a duda, los juegos de Estocolmo fueron un éxito en todos los sentidos, los países participantes aumentaron y con ello el número de atletas olímpicos. Comenzamos a ver repercusiones económicas tras los juegos.

Composición litográfica ilustrada, diseñada a partir de las influencias del Art Nouveau, como parte del programa cultural proyectado por Pierre Coubertin. El autor de la obra pertenece a Gustaf Alof Hjortberg, pintor e ilustrador sueco. El estilo como ya he mencionado corresponde al Art Nouveau, caracterizado por el reflejo de arte decorativo, elegante y en especial, innovador. Además, podría estar influenciado por el estilo de secesión³⁰, muy común a principios de siglo, en el que el autor refleja en la musculatura del hombre el reflejo de las condiciones del fuerte proletariado sueco. La imagen central muestra un hombre desnudo, evocando a los juegos de la antigüedad y la tradición clásica de los juegos olímpicos, que se realizaban totalmente al desnudo. El hombre que aparece en el centro de la imagen imita a un estilo totalmente mitológico, totalmente lejos de la realidad deportiva. Se dice que la versión original no estaba diseñada con los lazos que cubrían los genitales, lo que hizo que el cartel se prohibiese en muchos países por considerarse como deshonesto e inmoral. Fue muy criticado, aunque gracias a esto provocó estar en boca de todos, y lo que conlleva la publicidad

³⁰ Término que se refiere a varios movimientos artísticos, identificados historiográficamente con el modernismo, caracterizados por un grupo de artistas que pretendían crear un nuevo arte, moderno y libre, en contra de las instituciones oficiales.

directa entre unos países y otros por los medios de comunicación de aquella época. Algo que en nuestros días ocurre con frecuencia.

Las banderas que aparecen detrás del protagonista representan las 21 naciones, distribuidas artísticamente en función de los colores y no por sus intereses políticos, además de imitar a la figura de un círculo haciendo referencia a la ceremonia de apertura, como es el caso de la bandera principal ondeada por el hombre situado en la parte central.

Hasta 1912, la paleta de colores estaba muy limitada, como hemos podido observar en el diseño de los anteriores carteles olímpicos, los tonos se basaban en colores cálidos y terrosos. Por ello, las olimpiadas de 1912 marcan un comienzo a el diseño con la utilización de colores más sólidos y planos. El simbolismo y los iconos también empezaron a hacer hincapié en el diseño, al igual que la tipografía, que pasó a ser uno de los elementos más importantes a la hora de realizar un diseño gráfico. En este caso, la tipografía es muy parecida a la conocida San Serif, mucho mas legible que las anteriores, pero sin perder el ornamento. Colores sencillos, pero que contrastan con el fondo del diseño, como es el blanco y el naranja. La utilidad de la tipografía de este diseño se basa principalmente en aportar mera información, con la combinación de fechas, apareciendo por primera vez de forma exacta, mes y día.

Cabe destacar, que, durante esta época, existen grandes pintores como es el caso de Picasso o Kandinsky, en el que empiezan a romper con los cánones de belleza presentes hasta entonces, creando un estilo totalmente innovador. Aunque no es el caso de el diseño de la imagen olímpica de los juegos de Estocolmo.



OLIMPIADA VII. AMBERES (BÉLGICA)



Figura 15. Cartel correspondiente a la VII Olimpiada Moderna. Amberes (1920) extraía de: <https://www.olympic.org/>

Este cartel pertenece a la VII olimpiada, celebrada en Amberes en 1920, ocho años después de los juegos de 1912 en Estocolmo, que, debido al estallido de la Primera Guerra Mundial, no pudieron celebrarse. Berlín fue la sede que representaría a la VI olimpiada, pero Amberes, presentó su candidatura como forma de compensar a el país belga por las penurias en el conflicto recibido en la gran guerra. El CIO, dejaría fuera a países como Alemania, Bulgaria, Hungría, Austria y Rusia, considerándolos como responsables directos del inicio de la guerra.

El ganador del concurso organizado por el CIO fue el afortunado Walter van Der Ven, pintor belga nacido en 1884. Los juegos de Amberes aún siguen en la memoria como los primeros juegos donde se instauraron la bandera y los anillos olímpicos, aunque no se ven reflejados en el cartel oficial, si estuvieron presentes en todo el país. El olimpismo y el sentimiento de unión, ambos símbolos reflejados con la combinación de banderas. De esta obra se diseñaron varias copias en los diferentes idiomas de las naciones participantes.

El estilo de toda la obra diseñada por Walter tiende a imitar a la obra de 1912, motivo por el cual fue criticado por varios artistas modernistas de la época. De nuevo se observa el afán por lo mitológico, en este caso, el protagonista de la imagen sería un hombre desnudo, de una estética muy similar a la anterior, pero esta vez con un disco en la mano, haciendo referencia a el lanzamiento de disco, una de las tantas disciplinas existentes en estos juegos. Con la imagen de este hombre se tiende a exaltar el canon de belleza, convirtiéndolo en un estilo neoclasicista, destacando la belleza, pero sin perder el ornamento. Se encuentra en la parte central, y detrás de el se aprecian las diferentes banderas de las naciones participantes. En la parte derecha y al fondo de la imagen, el pintor representa gráficamente la ciudad de Amberes, con su singular torreón de la catedral, representada de forma muy realista y con un alto nivel de detalle.

Otro punto que quiero resaltar es la utilización de las luces y sombras que ha llevado a cabo el pintor belga. Aunque pudimos apreciarlo en obras anteriores, como es el caso de Estocolmo, en el cuerpo desnudo, en esta obra se refleja muy bien el alto nivel de maduración del diseño gráfico.

El estilo de esta obra no tiene un punto en concreto al que podamos focalizarlo, por aquel entonces, se encontraba ante una época de transición, con el abandono del Art Nouveau, se apuesta por las formas más geométricas, y limpias, centrándose en los



elementos decorativos y dejando atrás lo funcional. Estaríamos hablando del nacimiento del Art Decó, con formas cúbicas y aerodinámicas. Sin olvidarnos de la tipografía, el autor de la obra introduce la combinación de diferentes tipologías, añadiendo también la negrita por primera vez en su diseño.

La utilización de colores brillantes y llamativos, hacen que esta composición, llame la atención del lector, introduciendo un alto número de colores, haciendo de esta una obra mucho más especial e innovadora, característica de los artistas de la época.



OLIMPIADA VIII. PARÍS (FRANCIA)



Figura 16. Cartel correspondiente a la VII Olimpiada Moderna. París (1924) extraída de: <https://www.olympic.org/>

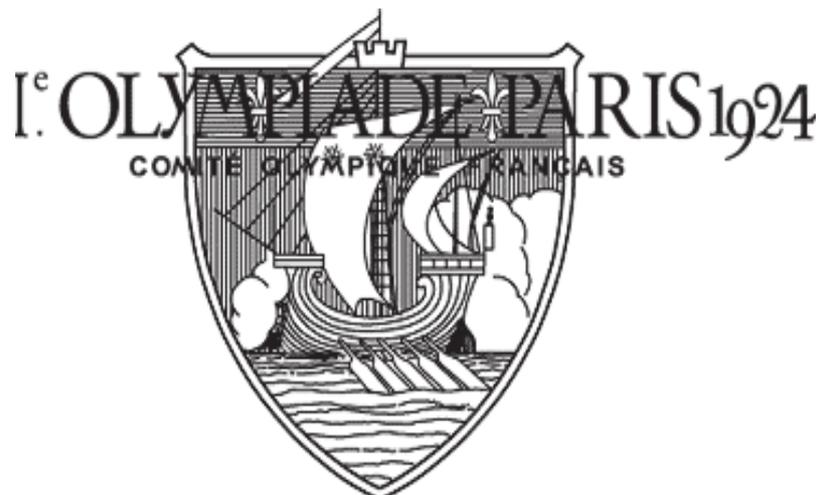


Figura 17. Emblema correspondiente a la VIII Olimpiada Moderna. París (1924) extraída de: <https://www.olympic.org/>

Por segunda vez, París se convierte en la ciudad sede elegida para representar los juegos olímpicos de 1924. En este caso, veinticuatro años después, imponiéndose a ciudades como Roma, Los Ángeles o Ámsterdam. El deseo de Coubertin era borrar de la mente de todos, el fracaso de la última edición celebrada en París, por lo que una de las primeras cosas que instauró fue la presencia de una villa olímpica, en la que todos los atletas conviviesen entorno a un mismo centro, con el objetivo de promulgar los valores del olimpismo como son la solidaridad y compañerismo. El número de participantes aumentó, con un total de 44 países, a excepción de Alemania y Austria, que seguían excluidas. Por varias cosas podemos considerar como un caso de éxito a los juegos de 1914, aunque no fue fácil, Coubertin lo consiguió con creces, despidiéndose así de las olimpiadas y dejando el cargo de líder olímpico.

En primera lugar, París creó un diseño siguiendo la estética de cartelería, pero a su vez, apostó por la creación, por primera vez en la historia de los juegos, de la representación de un imago tipo, en el que combinaba una imagen con una tipografía.

En el cartel, se descarta totalmente la idea de del hombre al desnudo. En el, aparecen tres hombres con vestimenta y con una rama de olivo. También desaparecen las banderas, debido a que la cantidad de participantes era tan elevada que no podrían introducir todas en una sola obra. Detrás de los hombres situados en la parte central, sí que hay presencia de una bandera, - aunque no para nuestra sorpresa-, sería la de la capital francesa. El autor de la obra fue Jean Droit³¹, pintor e ilustrador francés. Los colores utilizados para esta obra se centran en un solo punto, utilizando el rojo, azul y blanco para la bandera, y dejando el resto de los elementos bajo un tono muy monótono, como es el color carne de los cuerpos de los atletas. La estética de este cartel madura notablemente, en ella podemos destacar ya la presencia de un encuadre o marco que engloba toda la imagen.

En segundo lugar, el emblema está dividido en dos partes, como ya he dicho anteriormente, por un lado, la imagen, en la que se puede apreciar un escudo de armas de un solo mástil, característico de la ciudad de París. El diseño del escudo está formado por un barco, que hace referencia a la fundación de la ciudad en la antigua

³¹ Jean Droit, considerado uno de los artistas de la época con mayor repercusión. Valorado por su profesionalidad e identidad artística, supo plasmar paralelamente la historia del país con el reclamo artístico de una forma brillante.

isla de Íle de la Cité. Por otro lado, encontramos una tipografía superpuesta en la imagen, a diferencia de ediciones anteriores, nos transporta directamente a el Art Decó. Bajo la leyenda de Octava Olimpiada, París, 1924. Comité Olímpico Francés. Ambas partes conforman el primer emblema oficial de la historia de los Juegos Olímpicos, diseñando en un tono monocromo. No recuerda a un cartel estándar, no hay colores y las formas son simples y se representan en un formato artístico. A diferencia del cartel, se desconoce el autor que diseño la obra.

Como ya sabemos, el CIO, cada cuatro años, saca a concurso el diseño de el emblema olímpico, y con la participación de nada mas y nada menos que 150 diseños, el elegido, tuvo una gran repercusión mediática. Se repartieron cientos de ejemplares divididos entre los diferentes comités olímpicos y federaciones, y nada mas y nada menos que 12.000 tiradas destinadas a teatros, espacios deportivos, dándosele al cartel, por primera vez, el valor de reclamo publicitario.

Dependiendo del uso que se le daba, se diseñaron diferentes formas de representación del emblema, variando las líneas y formas en aplicaciones más pequeñas, como puede ser el caso de un sello postal.

Para concluir con el éxito de este diseño, Igor Uriarte comenta³², “Atendiendo a la época y el contexto en el que se concibió, sólo nos queda reseñarlo para intentar rendirle homenaje.” El diseño anunció un nuevo enfoque, la creación de un emblema como icono olímpico supone un gran paso, tanto en el diseño, como en el reclamo publicitario.

³² Datos extraídos de Igor Uriarte (2011) “Repasamos la historia de los logos de los Juegos Olímpicos” [Artículo en línea]. Recuperado 31 mayo, 2020. <http://www.brandemia.org/repasamos-la-historia-de-los-logos-de-los-juegos-olimpicos>

OLIMPIADA IX. AMSTERDAM (HOLANDA)



Figura 18. Cartel correspondiente a la IX Olimpiada Moderna. Ámsterdam (1928) extraía de: <https://www.olympic.org/>



Figura 19. Emblema correspondiente a la IX Olimpiada Moderna. Ámsterdam (1928) extraía de: <https://www.olympic.org/>

Las olimpiadas de 1928, tras varios intentos, por fin pudieron ser celebradas en la capital holandesa. Ámsterdam asumió el puesto de ciudad sede, pero con un gran número de dificultades que afrontar. Por otra parte, los juegos ofrecieron varias novedades, por primera vez la llama olímpica se mantuvo encendida durante la totalidad de los juegos. Además, la famosa marca de refresco Coca-Cola, se convirtió en el primer patrocinador oficial de los Juegos Olímpicos de la historia. En estos juegos, volvieron a participar, después de varias ediciones sin hacerlo, Austria y Alemania, sumando así un número muy elevado de países participantes en esta edición. Fueron los primeros juegos oficiales sin Coubertin al mando, motivo por el cual favoreció la participación femenina, idea que el francés no aceptaba. Por ello, se consideró la primera “olimpiada femenina”.

A diferencia de anteriores juegos, (Citus, Altius, Fortius 2013; 21- 59)³³ no se convocó un concurso con premios al diseño, sino que, el CIO, apostó por la idea altruista de convertirlo en una actividad sin ánimo de lucro. El comité invitó a varios artistas a presentar sus obras, pero finalmente el ganador fue Joseph Johannes. El cartel alcanzó un nivel alto de difusión, debido a que los ferrocarriles holandeses, garantizarían la aplicación de él en diferentes idiomas, como el holandés, el francés, alemán e inglés. La distribución a través del mundo del deporte, también fueron colocados en ayuntamientos para llevar a cabo la acción publicitar al evento. Se llegó a un total de 10.000 ejemplares. El diseño del cartel rompió con la tradición anterior de plantear una única figura en los carteles, limpiando la existencia de banderas, y apostando por la propia, aportando un estilo muy patriota, revalorizando la idea de símbolo olímpico y del deportista.

La primera figura, corresponde con uno de los carteles que fueron diseñados para estas olimpiadas. No sabemos a ciencia cierta cual de ellos se consideró como el oficial, pero si sabemos cual se utilizó con mayor frecuencia. En él, se muestra una vez más, un hombre sujetando una rama de olivo. La postura, es bastante expresiva, ya que podemos asemejarlo a un atleta olímpico, llegando a la meta en sus últimos se-

³³ Datos extraídos de la revista Citus, Altius, Fortius (2013) “Expresión artística y olimpismo. El cartel” [Artículo en línea]. Recuperado 15 junio, 2020.

https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/667679/CAF_6_1_3.pdf?sequence=1

gundos. La utilización de sombras es mucho más madura que en ediciones anteriores, incluso si nos fijamos detenidamente, podemos ver las venas y articulaciones del torso y brazos del atleta. La tipografía, sigue con la estética de años anteriores, San Serif, de uso muy común en la época del Art Decó, creando un efecto muy estilizado con la imagen. El autor de la obra, Joseph, consigue crear un diseño basándose tan solo tres colores, el azul, el rojo y el blanco. Colores de la bandera de los Países Bajos, utilizados muy correcta y inteligentemente. En la parte de abajo, esta situada la bandera, creando un efecto de movimiento.

En la segunda figura, nos encontramos ante el emblema de los juegos de Ámsterdam, adicionalmente colocado también en parte superior del cartel, fusionando ambos elementos. Este, fue modificado e impreso en diferentes variantes de color. Este símbolo, utilizando formas muy geométricas pero alteradas, juega con un diseño típico de su tiempo. El estilo holandés, Stijl³⁴, fue uno de los estilos de los cuales se basó el diseñador, utilizando formas geométricas y trazos limpios. La combinación de tonos rojos y negros equilibrados asimétricamente se convirtió en algo muy común de la tipografía de vanguardia de los años 20, algo que sin duda se ve reflejado en este emblema. Solo con el uso de la tipografía, nos transporta a un estilo muy poco visto anteriormente, más futurista, con un concepto llamativo que influye en el arte y el diseño. A diferencia de París, el diseño de este emblema no fue oficial, y, por lo tanto, no es considerado emblema olímpico.

³⁴ Fue considerado como una de las expresiones artísticas más importantes del Siglo XX. Estilo que se conformó a partir de la gran guerra, con el deseo de romper con todo lo anterior. Conformado por varios artistas pertenecientes a los Países Bajos. Uno de los más destacados, Piet Mondrian.

OLIMPIADA X. LOS ÁNGELES (CALIFORNIA, ESTADOS UNIDOS)

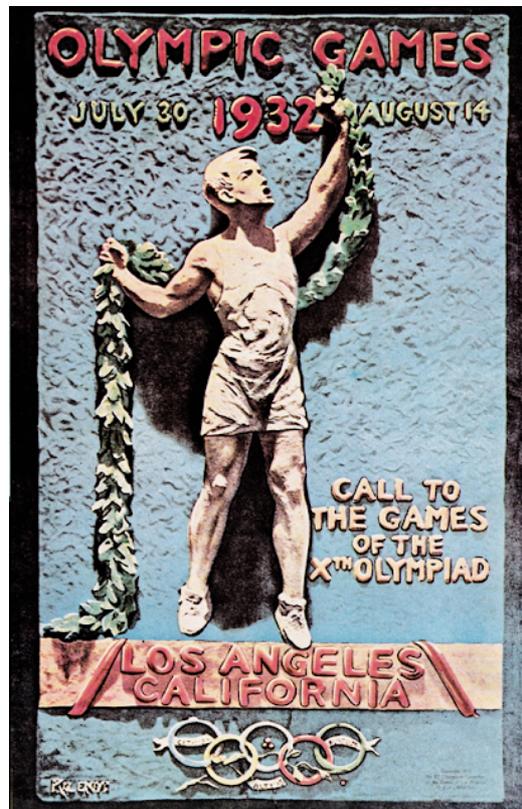


Figura 20 Cartel correspondiente a la X Olimpiada Moderna. Los Ángeles (1932) extraía de: <https://www.olympic.org/>



Figura 21 Emblema correspondiente a la X Olimpiada Moderna. Los Ángeles (1932) extraía de: <https://www.olympic.org/>

Las olimpiadas de 1932 significaron un cambio importante en el diseño artístico. Los juegos una vez más, volvieron a América. Aunque el éxito en el diseño fue algo innegable, con la participación de atletas y países sucedió algo parecido a San Luis, la distancia con Europa se convirtió de nuevo en un impedimento para su asistencia, sumando la grave situación económica a nivel mundial que había dejado el Crack del 29.

Más de un millón de espectadores asistieron a estas olimpiadas, aunque la mayoría fueron público americano, debido a las masivas campañas publicitarias que se hicieron para promocionar los juegos entre la población.

Los organizadores de esta olimpiada, se propusieron la tarea de renovar el cartel olímpico con la idea de diseñar una obra más novedosa y atractiva que las ediciones anteriores. El ganador del concurso de diseño fue el escultor estadounidense Julio Klunyi, sumándole también el protagonismo del diseño de las medallas olímpicas. Como bien observamos en la primera imagen, el diseño del cartel tiene una alta influencia con la escultura. Julio, creó un modelo en arcilla, que más tarde reprodujo mediante la litografía. El cartel presenta un joven, que simula un atleta enviado desde la antigua Grecia, para anunciar así la celebración de los juegos, sujetando una cinta de laurel, que imita el triunfo.

Por primera vez, la idea de bandera desaparece, aportando mayor protagonismo a los anillos olímpicos, colocados en la parte inferior de la obra, heredando aún detalles característicos del Art Decó. La tipografía, sigue con la estética de las ediciones anteriores, usando San Serif, sobre fondo azul. Los anillos se presentan coloreados, exactamente como el diseño de Coubertin. El idioma que se usó para la descripción del diseño fue el inglés, aunque fue traducido a posterior a muchos más idiomas para su publicidad y comercialización.

La base del emblema olímpico de los juegos de 1932 es la bandera estadounidense, que se presenta en forma de escudo. Trece estrellas blancas, que representan los trece estados pertenecientes a los Estados Unidos, y las seis franjas blancas con fondo rojo, simulando la bandera estelar. Superpuestos en el, encontramos los anillos olímpicos, por primera vez en la historia de los juegos, colocados en el emblema, entrelazados con una rama de laurel en forma de pergamino, dividido en tres y simulando la victoria.



Los anillos, uno de cada color, recrean el valor de estado de unión, simulando los cinco continentes. En cada pergamino, aparece descrito el lema olímpico, también impuesto por Coubertin, Citus, Altius y Fortius, - Más rápido, más alto, más fuerte-.

La leyenda con el numero de la edición, la ciudad y el año coronan el conjunto combinando todos los elementos. Observamos, como ya he dicho anteriormente, que, en esta propuesta, al igual que en los futuros juegos, el símbolo de los aros olímpicos se presenta totalmente integrado en la composición del logotipo, marcando la diferencia y otorgándose el primer puesto en utilizar todos los elementos característicos de los valores y colores impuestos por Coubertin. Además, de demostrar la fortaleza de la nación americana y su deportividad.



OLIMPIADA XI. BERLÍN (ALEMANIA)

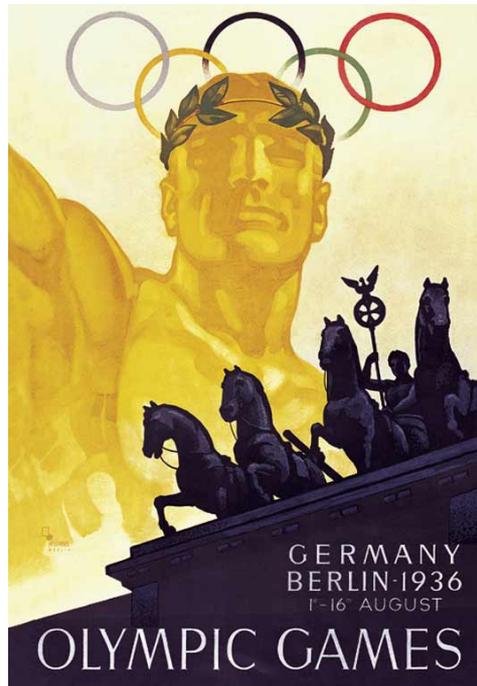
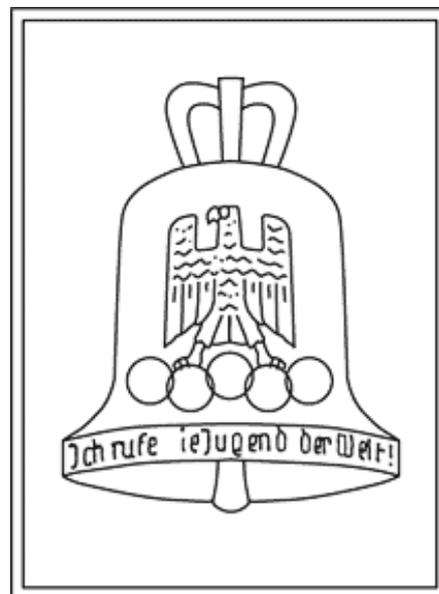


Figura 22. Cartel correspondiente a la XI Olimpiada Moderna. Berlín (1936) extraída de: <https://www.olympic.org/>



THE
XITH OLYMPIC GAMES
BERLIN, 1936

Figura 23. Emblema correspondiente a la XI Olimpiada Moderna. Berlín (1936) extraída de: <https://www.olympic.org/>



Los juegos de 1936 volvieron a Europa, esta vez a manos de Berlín, como ciudad sede para la celebración olímpica. Berlín marcaría un punto decisivo para la historia del olimpismo. Bajo el régimen nazi de Adolf Hitler³⁵, destacamos la precisión alemana con la que se organizaron y desarrollaron los juegos, contando con protagonismo de la simbología nacionalsocialista nazi. Además de introducir también un claro sentimiento de nacionalismo en el diseño del emblema olímpico.

Por primera vez en la historia, la llama olímpica fue transportada desde Olimpia por atletas, imitando una prueba de relevos con un recorrido de atravesando seis países. Esto y los juegos en su totalidad fueron retransmitidos en la televisión por primera vez, aunque debido a los medios existentes en aquella época, solo pudo ser posible para la ciudad de Berlín.

Dejando a un lado las ideologías, estos fueron los juegos mejor organizados hasta entonces, motivado por los dirigentes alemanes a demostrar su superioridad con respecto a otros países.

Adentrándonos en el ámbito artístico, en la primera imagen nos encontramos ante el cartel propagandístico de los juegos de 1936 y que se ha convertido en uno de los más famosos en toda la historia. En él podemos apreciar varias partes. En la primera, presenta la quadriga de la Puerta de Brandenburgo, símbolo muy característico de la ciudad de Berlín. Detrás, no más allá de los símbolos tradicionales, encontramos la figura de un atleta vencedor, aunque esta vez no sujeta ningún tipo de rama de olivo, si lleva una corona de laurel. El color elegido para el cuerpo del atleta es el dorado, resaltándolo como vencedor, y a su vez, imitando el aspecto de un trofeo olímpico, como algo grandioso y brillante, ensalzado como figura. Detrás de él, observamos los famosos aros olímpicos, en cinco colores y en totalmente simetría con el resto de los elementos. Este cartel fue diseñado por Franz Wurbel, donde utilizó un estilo basado en el Art Decó, muy asemejado al de ediciones anteriores, que se venía ya acostumbrado de aquella época. La tipografía elegida es San Serif, que, sin lugar a duda, se había convertido en la tipografía más elegida por los autores, por excelencia. Que repre-

³⁵ **Adolf Hitler:** Político, dictador y militar alemán. Llevó el cargo Nacionalsocialista Obrero Alemán, o más conocido como Partido Nazi, estableciendo un régimen totalitario durante el periodo de la Segunda Guerra Mundial.

sentaría en el cartel, la fecha y día exactos de la duración de los juegos, el año y el país representante, en este caso Berlín, Alemania.

En segundo lugar, en la segunda imagen, vemos el emblema representativo de estos juegos. Su autor fue Johannes Boehland, que, tras varias modificaciones del diseño, este sería el emblema oficial. El primer diseño contenía los cinco anillos olímpicos, el águila imperial y a sus pies la puerta de Brandenburgo, algo muy parecido a los elementos que aparecen en el cartel. Theodor Lewald, presidente del CIO por entonces, no quedó satisfecho con el resultado y la combinación de los símbolos, acercándolo a simbologías nazis. Así es como la puerta se modificó y sustituyó por una campana, con la superposición del águila imperial y los anillos olímpicos. Fue diseñado para aparecer como emblema olímpico visible en todos los medios del país, pero no se añadió al cartel, como si hemos podido apreciar en otras obras. Bajo la imagen aparece la inscripción “¡Llamo a la juventud del mundo!” mensaje basado totalmente bajo la simbología nazi, con el objetivo de utilizarse a posterior para propaganda nazi. Además, el logotipo analógico, podríamos decir que muestra gran austeridad en el trazo, transmitiendo un fuerte carácter político alemán.

El diseño gráfico en estas olimpiadas se basó totalmente en la fuerza nacionalista, a diferencia de otras ediciones, esta vez no había sido con intenciones patriotas sin ningún objetivo en concreto mas allá de los valores que representan la ciudad, sino con intenciones políticos creando increíbles fuerzas de impacto.

La cita olímpica posterior, sería en Tokio, Japón, pero, tras el estallido de la Segunda Guerra Mundial, se crear un amplio paréntesis en la historia del olimpismo, con una interrupción de doce años.



OLIMPIADA XIV. LONDRES (INGLATERRA)



Figura 24. Cartel correspondiente a la XIV Olimpiada Moderna. Londres (1948) extraída de: <https://www.olympic.org/>



Figura 25. Emblema correspondiente a la XIV Olimpiada Moderna. Londres (1948) extraída de: <https://www.olympic.org/>

En 1940, comenzó de nuevo una nueva era para el deporte olímpico. Tras la suspensión de los juegos de Helsinki y Tokio, no pasaron desapercibidos los carteles donde jugarían un papel verdaderamente importante para transmitir a todo el mundo el mensaje de paz y hermandad y los valores que aportan los juegos olímpicos. Pese a todo, se consiguió batir el record de asistencia y participación hasta la fecha en estos juegos.

Por ello, Londres sería la ciudad convocada por el CIO, para sanar la herida que durante doce años de espera la guerra había dejado por todo el mundo. He de destacar, que no dio tiempo a convocar el tradicional concurso para seleccionar el cartel adecuado, recayendo así la cobra en el artista Walter Henz, famoso ilustrador y abogado checo.

Por primera vez, se utilizó una parte arquitectónica de la ciudad como símbolo de los juegos. Seguido de Londres, la ciudad de Helsinki, también llevo a cabo esta acción. En el cartel, se homenajea la tradición griega con una representación gráfica del discóbolo, en este caso, la copia de la estatua de mármol, conocida como Mirón de Eléuteras, originaria del siglo IV, a.C. En ella se muestra un atleta practicando la disciplina olímpica de lanzamiento de disco. Detrás de él, como parte arquitectónica característica de Londres, observamos el edificio del parlamento con su torre del reloj, más conocido como Big Ben. Como dato curioso, las manos del reloj del Big Ben marcan las cuatro de la tarde, hora oficial en la que se inaugurarían los juegos en el estadio de Wembley. Apreciamos una evolución de la cartelería, donde encontramos varios elementos superpuestos, que no tienden a introducir mucho detalle, pero si representan a la perfección la representación del país, mezclando como es en este caso, lo moderno con lo clásico. Los colores utilizados son muy variados, el autor, refleja el Parlamento en tono dorado, otorgándole protagonismo y así creando un contraste con el atleta griego. Además, el fondo en todo azul y simulando un cielo azul, hace de la obra un estilo totalmente discreto y sencillo.

Gracias a ello, conseguirá una mayor captación del público en los datos más importantes, como puede ser las manillas del reloj con la hora oficial del comienzo de los juegos, que para a mi asombro, el autor utilizó de forma muy ingeniosa y perspicaz.

Para la realización del emblema de Londres, se utilizó en su totalidad la parte del cartel, siendo esto una idea bastante inteligente, mostrando los verdaderos deta-



lles que querían enseñar a el mundo. El imago tipo, se basa en la imagen de la torre de Westminster, el famoso Big Ben, en blanco y negro, las manecillas del reloj apuntando las cuatro en punto. Los anillos olímpicos decoran el edificio del parlamento, sobre la base de este, se diseñaron diferentes emblemas, dependiendo del uso que se les otorgaría, ya sea simplificado, o más elaborado, basándose en los detalles. La tipografía utilizada es muy similar a la conocida “Caslon³⁶”, donde describe en la parte inferior, Londres 1948, y lo completa en la parte superior, curvada, el número de la edición que enmarca el conjunto. La utilización del inglés, y los elementos característicos de Londres hacen que este emblema sea típicamente diseño inglés.

³⁶ Se refiere a una extensa familia de tipos de letra, que se originan en los dibujos fundidos por el tipógrafo británico William Caslon. Salió a la luz por primera vez en 1734.



OLIMPIADA XV. HELSINKI (FINLANDIA)

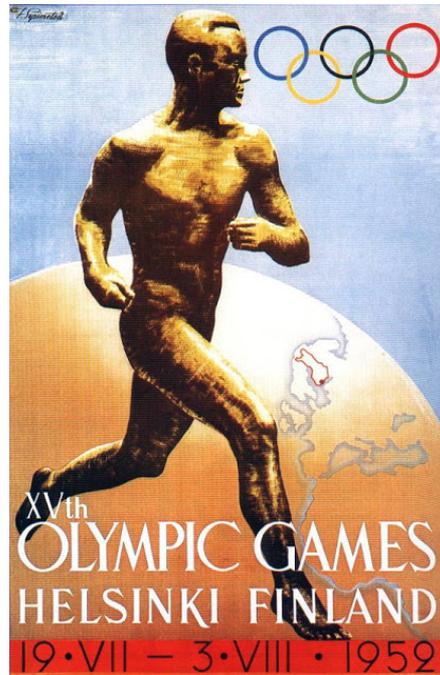


Figura 26. Cartel correspondiente a la XV Olimpiada Moderna. Helsinki (1952) extraída de: <https://www.olympic.org/>



Figura 27. Emblema correspondiente a la XV Olimpiada Moderna. Helsinki (1952) extraída de: <https://www.olympic.org/>

Una vez más, la peculiaridad entre la arquitectura y los anillos olímpicos, se convierten en una forma extrañamente memorable. Las olimpiadas de Helsinki debían haberse celebrado antes, pero debido a la Segunda Guerra Mundial, no pudieron representar los juegos como ciudad sede hasta 1952. Junto a Londres, estas dos capitales europeas, marcaron la normalización y el cumplimiento de los ciclos olímpicos. Helsinki, destacó sin lugar a duda por su meticulosidad entre los deportistas, el público y las organizaciones. Además, se utilizaron por primera vez, nuevas lenguas, el inglés y el francés, junto a las lenguas nacionales sueco y finlandés.

La novedad del cartel de estas olimpiadas fue la introducción de un mapamundi en su representación, marcando el contorno del país en tono rojo, dejando claro de que país estábamos hablando. El autor de la obra, F. Sisimetod, marcó un estilo de Art-Decó poco común, basándose en la geometría de los elementos que forman el conjunto de la obra y alejándose de lo decorativo. En la parte central, aportando protagonismo, observamos un joven atleta ensalzado como figura, con la clara intención de mostrar el ideal de hombre de la época. Siguiendo a los autores de anteriores, utilizó también la tipografía San Serif, con un trazo muy sencillo y fino, y en mayúsculas. En la parte de detrás el autor diseñó el mapa mundial donde aparece destacado el país. En la parte de arriba a la derecha, los aros olímpicos a color.

En cuanto a el emblema, siguiendo la línea de su antecesor, Helsinki plantea un imagotipo analógico sencillo de estructura rectangular utilizando tonos azules y blancos. Algo muy sencillo, pero con gran impacto visual, centrando la mirada del lector a lo verdaderamente importante. Los colores utilizados son los tonos monocromáticos de la bandera finlandesa. En el diseño aparecen tres elementos, en primer lugar, la torre blanca al lado del estadio olímpico, construido especialmente en 1940 para albergar los juegos de 1940 que no pudieron ser celebrados. Sentados encima de la torre y el estadio, los anillos olímpicos, y como elemento restante, el año, el número de edición y el nombre de la ciudad, "1952", "Helsinki" y "XV Olimpiada", consecutivamente.



OLIMPIADA XVI. MELBOURNE (AUSTRALIA)

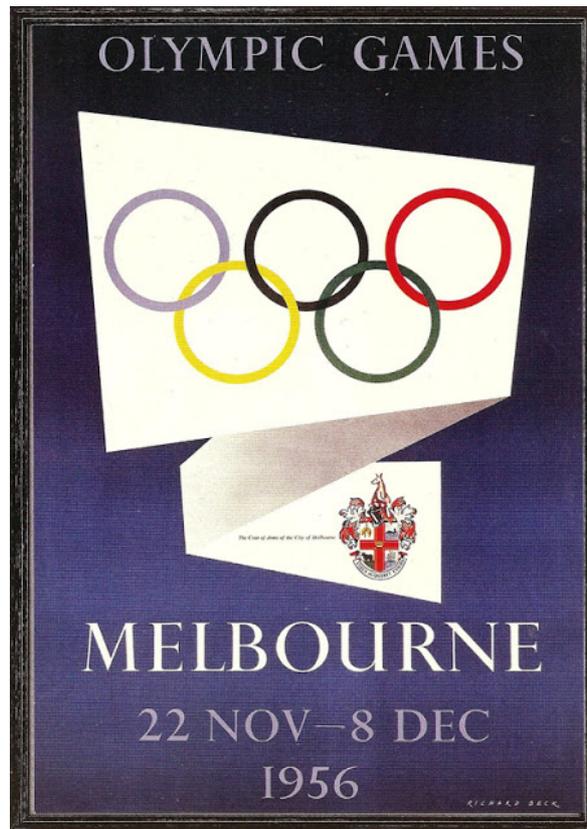


Figura 28. Cartel correspondiente a la XVI Olimpiada Moderna. Melbourne (1956) extraía de: <https://www.olympic.org/>



Figura 29. Emblema correspondiente a la XVI Olimpiada Moderna. Melbourne (1956) extraía de: <https://www.olympic.org/>



Los juegos de 1956 se vieron ensombrecidos por el uso del deporte como medio de reivindicación política, lo que parecía haberse solucionado en la XV olimpiada, se rompió en Melbourne. Por primera vez, se realizaron los juegos a través del continente oceánico. Australia era un país con una fuerte tradición olímpica, por ello el CIO decidió premiar a la ciudad de Melbourne. En plena Guerra Fría, se tradujo en el boicoteo de varios países, poniendo un ejemplo, Hungría, fue invadida por las tropas soviéticas y esto provocó la protesta de varios países y lo que derivó a su retirada en los juegos.

Los juegos, no se celebraron en verano, esta vez fueron entre noviembre y diciembre de 1956, ya que, en Australia, su primavera no coincide con la de Europa y varias disciplinas se veían afectadas por el clima.

Al igual que en ediciones anteriores, la distribución y propaganda fue llevada a cabo por las compañías de transporte, las agencias de viajes o las organizaciones deportivas.

Para la realización del cartel correspondiente a estos juegos, el autor, utiliza la técnica de offset³⁷, derivando este proceso avanzado de la litografía, con el que se consigue un acabado con mayor calidad. Además, el proceso es más rápido, y por ello, el número de copias aumentó considerablemente. Claro ejemplo de maduración de la técnica de diseño gráfico, característica de los años 50 y 60.

El CIO eligió entre cinco artistas a Richard Beck para elaborar el diseño de la identidad olímpica de Melbourne en el que representó una carta de invitación plegada. Este diseño modernista, no tiene nada que ver con los anteriores, eliminando completamente la figura del atleta en el cartel. En este caso, en su primer plano, se muestran en su portada los anillos olímpicos, y en su reverso, cierra con una versión del escudo de la ciudad de Melbourne. El folleto en tono blanco contrasta con el fondo, en tono azul oscuro. El autor, encuadra la obra como si de un cuadro se tratase, dejando en el interior del marco el verdadero diseño. En cuanto a tipografía, no se notan cambios, se sigue con el trazo de “palo seco” o Serif y la combinación del uso de la negrita, en este caso en el nombre de la ciudad de Melbourne.

³⁷ Método de impresión indirecto, en el que la superficie a imprimir no tiene contacto con la plancha. Consiste en aplicar la tinta, normalmente oleosa, sobre una plancha metálica, cubierto por un material flexible que recibe la imagen para transferirla.

El emblema oficial de los juegos, a diferencia con el cartel, si hace hincapié en la utilización de elementos olímpicos, como son las ramas de laurel, la antorcha y los anillos. Juega con un carácter clásico y simple y el autor apuesta de nuevo por un solo color, el verde. A la composición se le añade también el mapa de Australia, y los textos circunscritos dentro de una similitud de un estadio olímpico, donde se realizó la ceremonia de inauguración.

Personalmente, el autor encargado de la realización de este diseño quiso introducir tantos elementos en la composición, que, en este caso, lo encuentro monótono, y muy recargado, y que, en menor medida, pero para mi punto de vista, monótono, repitiéndose una vez mas, el laurel, los anillos y la antorcha.



OLIMPIADA XVII. ROMA (ITALIA)

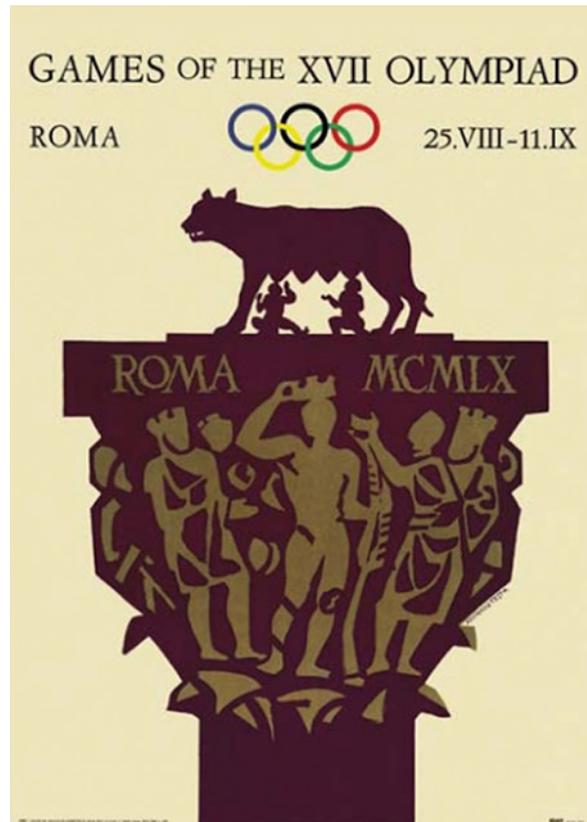


Figura 30. Cartel correspondiente a la XVII Olimpiada Moderna. Roma (1960) extraída de: <https://www.olympic.org/>



Figura 31. Emblema correspondiente a la XVII Olimpiada Moderna. Roma (1960) extraída de: <https://www.olympic.org/>

La organización de los juegos de 1960 recayó en manos de Italia, que, tras varios años, mas específicamente en la olimpiada 1908, tuvo que cederle el puesto a Londres por su incapacidad para realizar los juegos. Con la presencia de estos Juegos, se realizaron meses después por primera vez los juegos paralímpicos, adaptando el estadio olímpico a las necesidades de los deportistas.

Como ya había ocurrido años antes, con la maduración de la técnica de impresión, este cartel también se construyó en base a la técnica offset. Gracias a ello se consiguieron imprimir hasta 200.000 copias.

En la primera imagen, claramente ilustrativa, nos encontramos ante el cartel oficial de 1960. Con carácter escultórico, la imagen hace una alegoría al nacimiento de la ciudad de Roma, mediante la recreación de una figura muy característica, la loba Luperca. Es una obra muy original, ya que jamás antes se había utilizado la figura de un animal para la imagen de unos juegos. Los gemelos Rómulo y Remo, fundadores de la ciudad, también aparecen en la imagen, amamantados por la loba. Una de las imágenes mas características de Roma, que nos invita directamente a pasear por su historia. Debajo de ellos, se muestra el capitel de una columna, dejando así a la loba como un elemento importante situándose en la parte de arriba del capitel. Adornando la columna, observamos la figura de varios hombres, en la parte central, un hombre coronado sosteniendo una hoja de palma en su mano izquierda. Rodeando la figura central, el conjunto de varias figuras, simulando ser la corte, alabando al hombre central, que simula haberse hecho con la victoria. En la parte de arriba el autor sitúa los anillos olímpicos a color, enmarcados con la fecha exacta de los juegos, escrita en números romanos, haciendo hincapié en lo nacional, y el jugar de celebración. Donde no se observan cambios es en la tipografía, de nuevo el autor de la obra, Armando testa, pintor, diseñador y publicista italiano, escoge la opción de palo seco o San Serif. Los colores elegidos, consiguen un alto nivel de contraste entre el fondo y los elementos, destacan el tono dorado, para las figuras representativas, y el granate o marrón oscuro, para la columna.

Con este cartel, se elimina totalmente el protagonismo a los símbolos olímpicos más representativos con cuyo único objetivo es crear un vínculo con la antigua era romana.

En segundo lugar, podríamos decir que por primera vez se usa el emblema para construir todo el cartel, por lo que la importancia del emblema pasa a primer lugar, dejando al cartel como algo mero ilustrativo que tiende a seguir con la tradición olímpica, pero creando un símbolo aplicable a todas las plataformas y formatos, que represente a los juegos y sea reconocido por todo el mundo. Aquí vemos un claro ejemplo de maduración de el diseño gráfico y como se va introduciendo cada vez más ese afán por la crear insights en la mente de las personas, para su fácil reconocimiento, aunque pase un largo periodo de tiempo.

Igor Uriarte comenta³⁸, “con una ejecución técnica basada en el claroscuro, el imago tipo adquiere en conjunto un aspecto de escultura clásica, que, si bien consigue transmitir los conceptos señalados, analizado bajo los criterios de diseño gráfico actuales, se nos antoja un ejemplo excesivamente barroco.”

³⁸ Datos extraídos de Igor Uriarte (2011) “Repasamos la historia de los logos de los Juegos Olímpicos” [Artículo en línea]. Recuperado 20 junio, 2020. <http://www.brandemia.org/repasamos-la-historia-de-los-logos-de-los-juegos-olimpicos>



OLIMPIADA XVIII. TOKIO (JAPON)

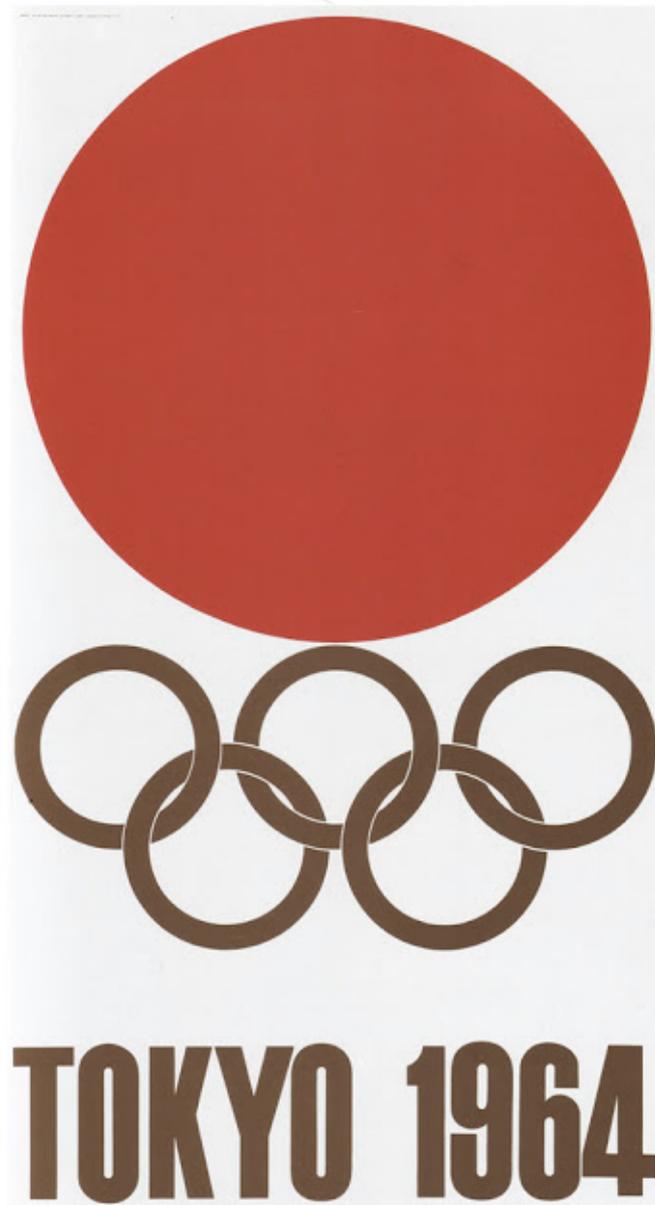


Figura 32. Emblema correspondiente a la XVIII Olimpiada Moderna. Tokio (1964) extraída de: <https://www.olympic.org/>

Los juegos de 1964 fueron los primeros en celebrarse en Asia. Era el turno de Tokio, que, introduciendo también el diseño de pictogramas de cada disciplina olímpica, de forma sintetizada, y desde entonces hacia adelante, las evoluciones gráficas cobrarían más sentido, siendo más complejas y ambiciosas y satisfaciendo las necesidades de la publicidad. Tokio debió ser la candidata representante en los juegos de 1940, pero como ya expliqué ediciones anteriores, debido a la Segunda Guerra Mundial, no han podido llevarlo a cabo hasta veinticuatro años después.

La organización japonesa no quería dejar atrás la ocasión de mostrar al mundo la cultura occidental, además de exhibirse con los avances conseguidos después de ser derrotados en 1945 en el conflicto bélico contra China, permitiendo a la ciudad transformarse para acoger a los juegos lo mejor posible, y convirtiéndose en referente para ediciones posteriores por su excelente organización. Tokio, decidió utilizar la misma imagen mediática para el uso del cartel que para el emblema olímpico. Después de varias propuestas, el diseñador gráfico, Yusaku Kamekura, sería el encargado de reproducirlo, transmitiendo los valores que el comité japonés quería reflejar al mundo.

Dibujado de forma analógica, el característico sol naciente de la bandera japonesa formaría el punto de mira del símbolo olímpico japonés. Nada más y nada menos que un círculo de color rojo que ocupa la mitad de la imagen, tonando un degradado ligeramente en el tono. Debajo de él, encontramos los anillos olímpicos, diseñados también de color terracota, sin salirse del tono cromático del rojo de la bandera. Más abajo y para concluir con el diseño, nos informan de la ciudad sede y del año de la celebración de los juegos, en este caso Tokio y 1964. Aunque la elegida fue la de palo seco, observamos una maduración del uso de tipografía, siendo utilizada con un tamaño superior, negrita y en mayúsculas, muy característico de la cartelería publicitaria de los años 60. La composición, utiliza símbolos y elementos mínimos obteniendo un diseño muy eficaz. El gran círculo rojo, además de ser el elemento más característico del país, se convierte en un gran punto focal, logrando destacar y brillar en comparación con los diseños anteriores.



OLIMPIADA XIX. MEXICO (MEXICO)

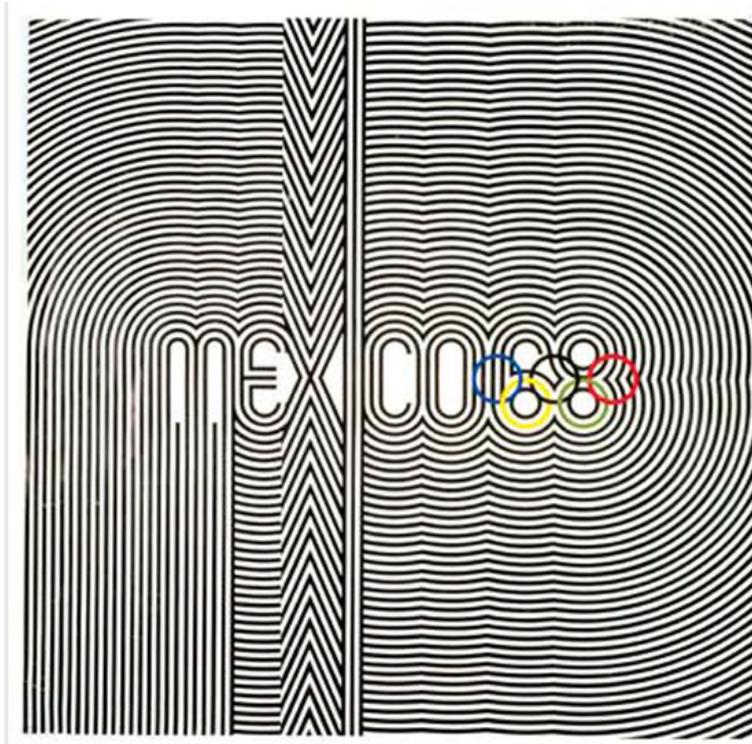


Figura 33. Cartel correspondiente a la XIX Olimpiada Moderna. México (1968) extraía de: <https://www.olympic.org/>



Figura 34. Emblema correspondiente a la XIX Olimpiada Moderna. México (1968) extraía de: <https://www.olympic.org/>

Los juegos de México, una vez más, cumpliendo con los valores de deportividad y estado de unión de Coubertin, se desarrollaron por primera vez en Latinoamérica. El CIO comunicó la noticia en 1963, y nadie, - ni el propio México – podrían creerlo. Debido a que México por entonces se consideraba un estado “Tercer mundista”³⁹, no se esperaban de esas olimpiadas un gran impacto ni gráfico ni cultural. Sumando a esto, los deportistas se preguntaban como sería su rendimiento, ya que México se encuentra a 2.250 metros sobre el nivel del mar.

Para la sorpresa de muchos, dando un paso más allá que su predecesor Tokio, la imagen gráfica representativa de los juegos de México pasaría a cobrarse el primer puesto. Considerado así uno de los emblemas más originales de todas las olimpiadas. De ahora en adelante, los emblemas olímpicos se desvincularán de los conceptos clásicos y de las figuras arquitectónicas, dando lugar a emblemas mucho más trabajados, sencillos y perfectos.

El diseño vino de la colaboración de Pedro Ramírez Álvarez presidente de el CIO, y los diseñadores, Eduardo Terrazas y Lance Wyman, con el único reto de dar cuenta de la tradición cultural mexicana y de manifestarse como moderno e innovador. En esta ocasión, la máxima protagonista es la tipografía, sobredimensionada y combinada con los tonos gris, negro y blanco. Está compuesta por líneas negras, creando un patrón lineal, que compone toda la imagen y ubicándose dentro el nombre de la ciudad, junto al año y los aros olímpicos. Algo -en mi opinión- un tanto arriesgado, ya que el año es apenas distinguible por la superposición a los anillos. Los autores se han basado para la composición de la totalidad de la imagen, en los patrones de los indios Huicholes⁴⁰ e influenciado por la estética Pop-Art, las vanguardias de los años 60, con la salida del arte a la calle. El Pop Art se había considerado una de las estéticas gráficas más importantes de la década de los 70, caracterizada por figuras geométricas, líneas convergentes y divergentes, y contrastes cromáticos, algo que, sin duda, se ve capturado en el diseño de este logotipo. La vanguardia y la salida a la calle de la publicidad, se convirtió en una etapa muy importante en la historia, desarrollando

³⁹ Término que hace referencia a el desarrollo de la vida humana en un determinado país, basándose en mediciones cuantitativas sobre la calidad de vida de los habitantes, siendo producto del colonialismo occidental y sus derivaciones posteriores.

⁴⁰ Grupo étnico perteneciente a el estado de Nayarit, México. Su espiritualidad tradicional incluye la recolección y el consumo de peyote, un cactus que posee efectos alucinógenos.

nuevas culturas, como puede ser lo “hippie” dando lugar a carteles influenciados por los países occidentales. Una de las características que predomina el diseño es el uso de lo hipnótico, creando una coherencia visual nunca vista.

He de destacar que el juego con el símbolo se adaptó a diferentes contextos, construyendo la imagen en distintos materiales, creando diferentes formas o presentarlo en infinidad de colores. Incluso llegó a estar presente en los vestidos y sombreros de los azafatos y azafatas de los juegos. Personalmente, considerando el desarrollo total de la identidad, pienso que estamos ante un gran trabajo, caracterizándose como pionero y aprovechando de forma brillante la oportunidad de entrar a la modernidad como país moderno.



OLIMPIADA XX. MUNICH (ALEMANIA)

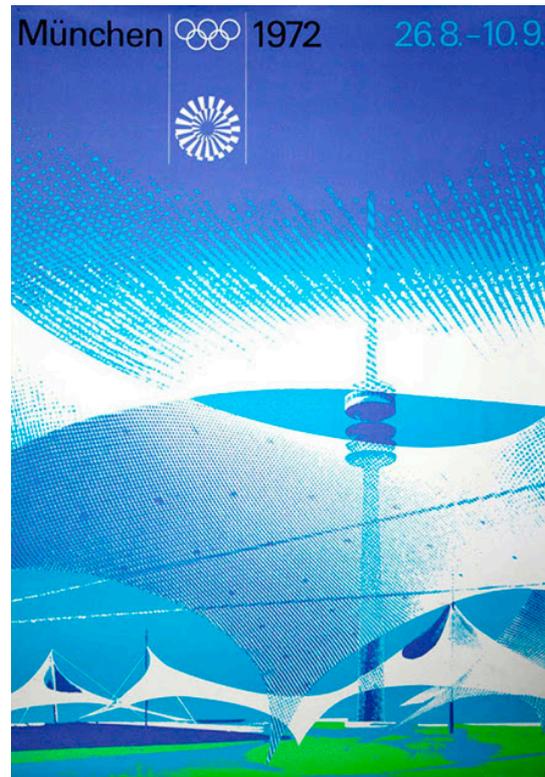


Figura 35. Cartel correspondiente a la XX Olimpiada Moderna. Múnich (1972) extraía de:
<https://www.olympic.org/>

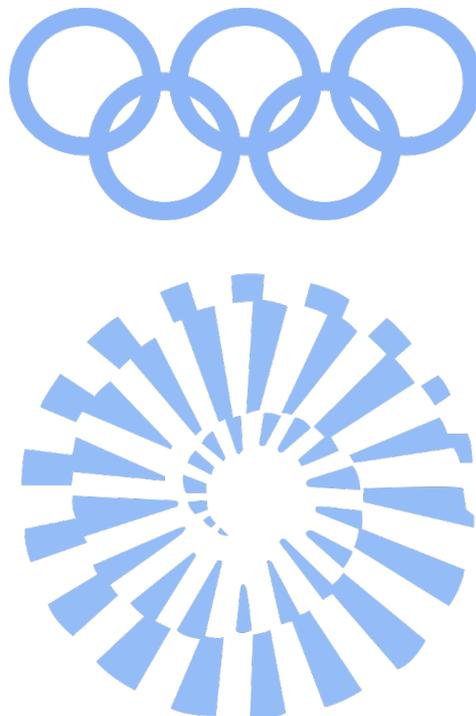


Figura 36. Emblema correspondiente a la XX Olimpiada Moderna. Múnich (1972) extraía de:
<https://www.olympic.org/>

Los juegos de 1972 se celebraron en Múnich, ciudad occidental alemana. Marcados por el secuestro y asesinato del equipo olímpico de Israel a manos de un grupo palestino, tuvieron que ser suspendidos durante 24 horas, aunque finalmente se terminaron con total normalidad. Además de la construcción de el estado olímpico, los alemanes aprovecharon la excusa de los juegos para la ampliación de el aeropuerto y también, como era habitual, se organizaron manifestaciones artísticas y culturales. Además, Múnich presentó oficialmente a su mascota olímpica, el perro Waldi.

Esta vez si se presentó un cartel gráfico con el objetivo de la presentación de los juegos, aplicando sobre el, el emblema oficial. Los responsables del CIO buscaban algo arquetípico, comprensible, simple y que pudiera integrarse en el código formal del resto del concepto de diseño gráfico. Viéndose presionados por el brillante diseño de México, tuvieron que recurrir a una solución, tras varios intentos fallidos para el diseño de el emblema olímpico, se buscó una solución. Siguiendo con la estética simple y color monocromo, dieron con el diseño perfecto.

El diseño corrió a cargo de Otl Aicher, director del Instituto de las Artes Gráficas de ULM, convirtiéndose en la persona que marcó un hito en la historia del diseño, creando no solo la cartelería y el emblema, sino todo el movimiento gráfico de los juegos, desde los pictogramas hasta la mascota. Aún en día, se siguen utilizando la estética artística que dejo Aicher.

Así es como salió a la luz, volviéndose apostar por el color azul, no usado desde los juegos de Ámsterdam, Otl Aicher, diseñó una corona de rayos luz, creada de manera analógica, que representa en cierto modo el espíritu de los juegos y nace de la llama olímpica, encendida en el acto de inauguración. La espiral representa los destellos de luz creados en ese mismo instante. Además, quiero destacar que el diseño nos evoca conceptos como la frescura o la generosidad. El enfoque que se le da es sintético y sencillo, muy similar a el de Tokio, donde la forma de la espiral sirve como el punto de atracción de la mirada del lector. La imagen cuenta con unas dimensiones claramente equilibradas y ofrece un movimiento visual.

Uno de los carteles con base rectangular, también diseñado por Aicher, muestra el estadio olímpico construido exclusivamente para su celebración, el cual fue caracterizado por una estética modernista y la utilización de colores fríos. En la parte de



arriba, podemos encontrar el emblema olímpico, muy bien situado, junto a el año y el nombre de la ciudad sede.

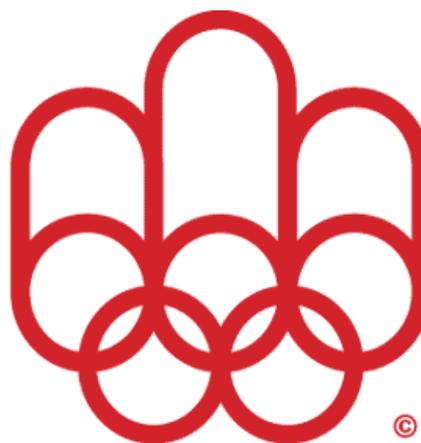
El diseño de Aicher, es el icono más conmemorado de toda la colección, y considerado por muchos expertos como el mejor emblema de la historia de los juegos olímpicos. En la nueva idea y maduración de los emblemas olímpicos, se elimina el análisis de color, ya que, para su utilización en los diferentes soportes o medios, se puede jugar con infinidad de tonalidades.



OLIMPIADA XXI. MONTREAL (CANADA)



Figura 37. Cartel correspondiente a la XXI Olimpiada Moderna. Montreal (1976) extraída de: <https://www.olympic.org/>



Montréal 1976

Figura 38. Emblema correspondiente a la XXI Olimpiada Moderna. Montreal (1976) extraída de: <https://www.olympic.org/>



Montreal sería la ciudad elegida por el CIO para representar los juegos de 1976. Los juegos sufrieron el primer boicot por parte de varios comités olímpicos. Nueva Zelanda, fue excluida por considerarse como un país racista en contra de Sudáfrica, además a consecuencia de ello veinticuatro países africanos se retiraron de la competición. Económicamente hablando, Montreal recurrió al igual que Alemania, a la ampliación de aeropuertos, construcción de autopistas, incluso el diseño de una “ciudad” subterránea destinada a comercios.

Esta vez, si se realizó la parte gráfica de cartel oficial y la de emblema olímpico, claramente añadido a la composición del cartel, ambos diseñados por Georges Huel.

El emblema olímpico, apuesta de nuevo por la utilización de los aros olímpicos, transformados mediante líneas en la letra M, inicial de la capital canadiense. Además, bajo el conjunto de los elementos, podría decirse que también se hace referencia al pódium de los vencedores, elemento crucial para la realización de las diferentes disciplinas olímpicas, -primero, segundo y tercer lugar-. En el medio del emblema el autor sitúa visualmente un óvalo, que representa la pista de los atletas en el estadio olímpico, algo que para muchos simboliza el corazón de los juegos. En la parte inferior, aparece el nombre y el año de los juegos, para estos juegos de escogió la tipografía Univers 75, coloreada en negro. Gráficamente estamos ante otro de los claros ejemplos de emblemas más simple y potentes de la historia. No sabemos con exactitud si la M es lo más importante del logotipo, pero si que podemos apreciar el valor que se le da a la nación y la marca. Con una visión más madura y experta, incluso podemos apreciar la figura de la hoja de la bandera de Canadá. El imagotipo se presenta como abstracto, integrando varios elementos en una misma composición, creando así una figura geométrica de color rojo en su totalidad.

La disposición es similar a la de Múnich, colocando el emblema en la parte superior y la tipografía con el nombre de la ciudad y el año en la zona inferior.

En cuanto a la parte gráfica del cartel, se trata de un diseño totalmente influido por las tipologías de arte moderno, basadas en lo abstracto geométrico y simple, algo que en la actualidad también se demanda mucho. En él podemos ver la utilización de los aros olímpicos con efecto degradado cuyo concepto representa a las oleadas de llamada hacia los países participantes. Una de las tendencias elegidas para el diseño de

esta obra, es la Psicodelia⁴¹, caracterizado por utilizar una estética impactante y atractiva, con difícil legibilidad y efectos de vibración óptica. Además de el uso de colores intensos y eléctricos.

En conclusión, el emblema canadiense cumplió con varios objetivos. Por una parte, encarnaba los ideales olímpicos. En otro lugar, simbolizaba la victoria de los atletas, con la utilización del pódium olímpico. Por todo ello, por su simpleza y homogeneidad, hacen de este emblema un claro ejemplo ideal para su uso en una amplia gama de soportes.

⁴¹ Movimiento que se inspira de la cultura y la política, derivado del espíritu de protesta ocurrido en EE. UU. durante la década de los 70. La cartelería psicodélica provocó una cultura hippie.

OLIMPIADA XXII. MOSCÚ (RUSIA)



Figura 39. Cartel correspondiente a la XXII Olimpiada Moderna. Moscú (1980) extraída de: <https://www.olympic.org/>



Figura 40. Emblema correspondiente a la XXII Olimpiada Moderna. Moscú (1980) extraída de: <https://www.olympic.org/>

Las XII olimpiadas fueron desarrolladas en Moscú, Rusia. Primera vez, que se celebrarían los juegos en la zona del este de Europa. Sin la presencia de los estadounidenses, o de otras potencias mundiales debido a el boicot realizado un año antes a consecuencia de la Guerra Fría, se notó una notable ausencia en los atletas participantes. Como resultado, los juegos fueron dominados por los alemanes.

Cinco años antes, se celebró el concurso de emblemas, tradicionalmente organizado por el Comité Olímpico, en el que además de participar profesionales del diseño, también dieron opción a los aficionados. La participación superó todas las expectativas. La victoria recayó en Vladimir Arsenyev. Autor se encargó de diseñar un emblema simple, pero con una alta potencia nacional.

La figura principal se compone de tres líneas paralelas que convergen de izquierda a derecha y se unen formando cinco líneas ascendentes. He de destacar que el espacio entre cada línea es igual. Las líneas forman la figura de un hipódromo o pista de atletismo de un estadio, ambas disciplinas olímpicas, aunque también se refiere a los siete rascacielos de Moscú denominados "Siete Almas"⁴². Además, vemos influenciado el diseño de la obra, con el del monumento de Kremlin, coronando el diseño con la estrella de cinco puntas característica de la bandera de la unión soviética y en la parte inferior, sobre la figura de la torre, se encuentran los anillos olímpicos, todo, por su puesto en color rojo, color que evoca un sentimiento comunista y nacional, característico del país y de la bandera de Rusia.

Por otra parte, la tipografía en color negro se añade sin relación alguna a la imagen, y en idioma ruso, poco legible a ojos de el resto del mundo, teniendo en cuenta que el idioma universal por aquel entonces ya era el inglés.

Con este diseño el autor pretende vincular lo deportivo con la arquitectura rusa, y el poder soviético, creando así el mismo diseño de cartel y de emblema, refiriéndose así a una única imagen, aunque en el caso del logotipo, se utiliza sobre un fondo y tipografía diferente. Aunque, bajo mi opinión, debido a la racionalidad aplicada, podría presentarse como un elemento frío y un poco inquietante. Es considerado como uno de los emblemas más controversiales de los juegos, debido a el símbolo soviético.

⁴² Conocido por el conjunto de siete rascacielos construidos en una elaborada combinación de estilo barroco ruso y gótico, situado en la ciudad de Moscú. Este conjunto fue conocido como el Rascacielos de Stalin, presidente del partido comunista de la Unión Soviética.

Tanto el emblema ruso como el posterior de los Ángeles, observamos gráficamente los valores e ideales contradictorios consecuentes de la Guerra Fría. Por un lado, el emblema de Rusia representa el poder del comunismo, en segundo lugar, Estados Unidos, tiende a representar a su país como un país libre. Ambos no acudieron a sus respectivas olimpiadas.



OLIMPIADA XXIII. LOS ÁNGELES (CALIFORNIA, ESTADOS UNIDOS)



Figura 41. Cartel correspondiente a la XXIII Olimpiada Moderna. Los Ángeles (1984) extraía de: <https://www.olympic.org/>



Figura 42. Emblema correspondiente a la XXIII Olimpiada Moderna. Los Ángeles (1984) extraía de: <https://www.olympic.org/>

Como era de esperar, la URSS y los bloques vecinos, devolvieron el boicot que habían sufrido en los juegos celebrados en Moscú cuatro años antes. Además, Rusia no quería poner en peligro la vida de sus deportistas amenazados también por el comité americano. Aún así, las olimpiadas de 1984, celebradas en Los Ángeles, contaron con gran participación y un alto nivel de impulso económico, proclamándose una de las primeras ciudades en conseguir beneficio tras su finalización. Se aprovecharon las instalaciones construidas para la celebración de las olimpiadas de 1932, añadiendo algunos estadios importantes para la realización de nuevas disciplinas como la existencia de una piscina olímpica o un velódromo.

Como ya había explicado en la olimpiada de 1984, el dualismo político mundial entre Rusia y Estados Unidos se vio reflejado en las representaciones gráficas, dejando muy claro el concepto y valores que querían transmitir al mundo. Los Ángeles, a diferencia de Rusia, supuso un ejercicio contrario, proyectando dinamismo económico y libertad, ambos plasmados en la introducción de las estrellas estadounidenses en su obra. El patriotismo y la sencillez ligados en una sola imagen.

Además de realizarse el cartel oficial, se diseñaron 750 ejemplares de una serie de 15 diseños anteriormente firmados por varios artistas reconocidos de la época, con el objetivo de obtener beneficio económico.

El primer paso del CIO, era marcar los objetivos de las propuestas y se ayudó de la realización de una competencia exclusiva entre varios diseñadores, dejando un método de estudio. En primer lugar, estableció dos condiciones que el emblema debía cumplir. En primer lugar, el diseño tenía que estar de acuerdo con los anillos olímpicos, y en segundo lugar el emblema debía de funcionar visualmente independientemente de otras figuras gráficas. El ganador del concurso, Robert Miles Runyan, dotó de potencia el diseño, que reflejaría los aspectos nacionales e internacionales de los juegos, y que llamó "Star in Motion" "Estrellas en movimiento".

El diseño se basa en la figura principal de una estrella, símbolo universal que recuerda directamente a las aspiraciones más altas de la humanidad, debido a que no solo Estados Unidos contaban con estrellas en su bandera, si no que infinidad de banderas estatales tienen estrellas. Las estrellas colocadas tridimensionalmente se diseñaron mediante la utilización de líneas horizontales. Estas crearían una representación diferente y dinámica de la bandera estadounidense, utilizando sus tres colores más



característicos, el rojo, el azul y el blanco. El patrón de la estrella repetido tres veces connota el espíritu de competitividad, movimiento y energía del deporte, al igual que los tres colores elegidos, que crean el valor tradicional de los premios, primero segundo y tercer puesto, basándose en la sencillez y creando un diseño muy creativo.

El diseño se completa con la descripción escrita en inglés, del número de olimpiada, el año y la ciudad sede, todo en cursiva y en color negro. La tipografía elegida por el autor podríamos asemejarla a la conocida “Arial”.

Algo que destacamos en la construcción de este logotipo, y que posiblemente se repita en los posteriores años, es la desvinculación de los anillos olímpicos con el diseño gráfico, colocando el emblema olímpico de forma obligatoria y sin ningún tipo de relación.

En cuanto al cartel, observamos el mismo patrón y diseño, pero se deja atrás los colores característicos de la bandera de Estados Unidos, utilizando imágenes de fotografías tomadas de las diferentes disciplinas olímpicas, dejando así claro, que estos juegos se basarían la competitividad universal, valores redactados en la carta olímpica por Coubertin.



OLIMPIADA XXIV. SEÚL (COREA DEL SUR)

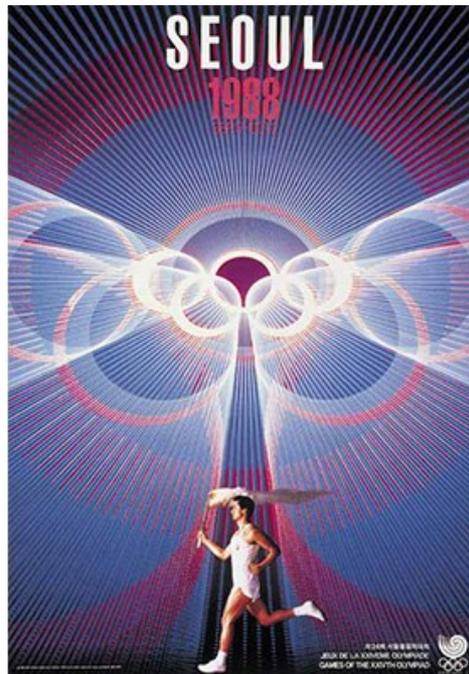


Figura 43. Cartel correspondiente a la XXIV Olimpiada Moderna. Seúl (1988) extraía de: <https://www.olympic.org/>



Figura 44. Emblema correspondiente a la XXIV Olimpiada Moderna. Seúl (1988) extraía de: <https://www.olympic.org/>

Aún superando las presiones internacionales para evitar la celebración, Seúl fue escogida por el CIO como ciudad sede para representar los juegos de la XXIV olimpiada. Corea del Sur se consideraba un país con régimen dictatorial, - de hecho, en la actualidad aún sigue existiendo esa dictadura-. Finalmente, obtuvieron un grado de participación y asistencia record con un total de 9.417 participantes, de los cuales 2.471 fueron mujeres. Se caracterizaron, además, por la primera puesta en práctica del patrocinio deportivo, impartido por el CIO, en el que permitía a un conjunto de empresas comercializar una categoría de productos usando el símbolo olímpico.

Para la elección del emblema olímpico, el comité coreano recompensaría a el ganador con un premio en metálico de nada mas y nada menos que tres millones de wones, moneda oficial coreana. De todos los participantes, solo tres fueron preseleccionados, y finalmente Yang Sung-Chun se coronaria ganador. Yang, eligió un patrón muy característico tradicional de la cultura coreana, llamado “Samtaegeuk⁴³”. Estética que influenció también a la bandera oficial coreana. Este patrón es usado de forma centrípeta y centrífuga, que representa a las personas como una línea dirigiéndose hacia el evento, situado en el centro de la imagen, el punto donde quiere el autor focalizar la visión del lector. El movimiento centrípeto simboliza una armonía globalizada y centralizada en la unión de Corea, y aunque lo centrífugo simboliza la marcha de las personas, también se asimila a la búsqueda de felicidad y prosperidad del hombre. Está formado por 3 líneas, colocadas en forma de espiral tricolor, usando el amarillo, azul y rojo, que representan el conjunto de la humanidad, cielo y tierra respectivamente. Destacar también, que el final de las franjas representa los trigramas de la bandera coreana. El conjunto del emblema lo completa los anillos olímpicos, colocados una vez mas, sin ningún tipo de conexión. El idioma elegido para la inscripción del número de edición, ciudad y año, Yang, utilizó el inglés- idioma internacional-, tipografía simple y en color negro.

En cuanto a el uso del cartel o poster oficial, se diseñó a raíz de los valores aportados en el emblema olímpico. Consta de dos partes, en la primera podemos ob-

⁴³ Símbolo coreano que expresa polaridad en las fuerzas que conviven en el universo. Influido del taoísmo, también conocido como la dualidad Yin-Yang. Los patrones son usados como elementos decorativos del arte popular, como la decoración de puertas de las casas típicas de Corea del Sur, el diseño de objetos y pinturas tradicionales coreanas.

servar los anillos, centralizados en la imagen, que simbolizan el espíritu olímpico y se representan de forma brillante y fugaz, evocando el ideal olímpico de paz y deportividad para todos los países participantes. Por otro lado, el autor refleja la figura de un atleta practicando una disciplina, sujetando la antorcha olímpica, que simboliza, como ya habíamos destacado antes en el diseño del emblema, el progreso de la humanidad hacia la felicidad y prosperidad. Decir, que los diseños fueron diseñados a ordenador, donde vemos que la tecnología iba madurando y con ella, el diseño gráfico.

A diferencia de otras ediciones, Corea consiguió crear un emblema muy característico de la cultura coreana, implicando totalmente los valores orientales y filosóficos de la época.



OLIMPIADA XXV. BARCELONA (ESPAÑA)



Figura 45. Emblema correspondiente a la XXV Olimpiada Moderna. Barcelona (1992) extraía de:
<https://www.olympic.org/>

Las olimpiadas de 1992 también pasaron a la historia. El CIO llevó a las XXV olimpiadas a su celebración en Barcelona. España, superando varios de los conflictos políticos que repercutieron negativamente en la participación de ediciones anteriores, consiguieron dejarlo atrás y seguir adelante con el éxito rotundo de las olimpiadas. Estamos ante otro sobresaliente en creatividad y en organización.

El Comité Olímpico encargado de organizar los juegos de Barcelona, decidió innovar y integrar de alguna manera al público VIP que visitaría las olimpiadas, obsequiándoles con una obra exclusiva. Por ello, involucró 58 carteles, agrupados por cuatro coleccionistas. Todos ellos, serían oficiales, diseñados por pintores o diseñadores, o incluso fotógrafos. Además de todos los carteles, se realizó una obra de edición limitada en serigrafía y litografía firmada por los autores.

Gracias a este acto, el CIO de Barcelona, ya en 1988, presentó un emblema basado en las ideas artísticas de los diseñadores citados anteriormente. Josep María Trías fue el encargado de diseñar la imagen gráfica de los juegos de Barcelona. La idea principal era muy clara, buscando la necesidad de ser una imagen inteligible tanto en España como en el ámbito internacional. Además, por primera vez, Josep, creó un diseño basado especialmente en el atleta olímpico, además de demostrar paralelamente los valores que a Barcelona se refieren, alejándose de la estética de ediciones anteriores, donde los autores se centraban en lo geométrico.

Josep María Trías, estableció la conexión de Barcelona con lo moderno y mediterráneo y se asoció a la tradición artística española, a las obras de uno de los pintores más conocidos, Joan Miró⁴⁴, además de otros autores como es el caso de Dalí o Gaudí. Para ello utilizó tres colores, el amarillo para los brazos, en primer lugar, para la visión de Miró que simboliza la bandera de Barcelona, Cataluña y España. Por otra parte, el uso del rojo utilizado para las piernas nos transporta totalmente a la parte flamenca que lleva España en su interior, además del fuego ardiente o sangre caliente de los españoles. Estos dos colores, podrían partir también del clima que Barcelona tanto caracteriza, como una ciudad cálida. Sumándose el azul para la cabeza, nos transporta

⁴⁴ Joan Miró, es conocido por la búsqueda de inspiración en la fantasía y lo irracional en sus obras. Pertenece a la época surrealista, simplificando las formas de los personajes y transformándolos en objetos en símbolos. Los colores que lo caracterizan son los tonos planos y neutros, y en su mayoría predominan los negros, azules rojos y amarillos. Los símbolos mas utilizados por el autor se basaban en líneas, puntos y estrellas.

al mediterráneo, combinando, equilibrando y contrastando con los dos colores cálidos existentes.

El diseño constaba de tres trazos totalmente abstractos, realizados a mano alzada. El conjunto de los trazos representaba una figura humana dinámica, con la postura de un atleta saltando un obstáculo, en este caso Josep, colocó inteligentemente los aros olímpicos en la parte inferior de la figura, creando así el vínculo la imagen, sugiriendo que ese era el obstáculo. Las líneas simples y gestuales dieron vida a la figura, por lo que es inevitable pensar cuantas referencias humanas, valores y emociones nos hacen sentir cuando vemos el logotipo. He de destacar, que la postura de los brazos en color amarillo connota la hospitalidad que Barcelona quería transmitir al mundo.

Josep, además introdujo Barcelona 92, eligiendo la tipografía “Times New Roman” haciendo así del emblema un carácter mas serio e institucional, sin obviar la alegría que ya de por sí trasmite.

Quiero destacar que el autor, además de poner cara a todas las aplicaciones y diseños de los juegos de Barcelona, es considerado como el autor encargado en diseñar uno de los mejores trabajos de la historia de las olimpiadas en su totalidad.



OLIMPIADA XXVI. ATLANTA (GEORGIA, ESTADOS UNIDOS)



Figura 46. Emblema correspondiente a la XXVI Olimpiada Moderna. Atlanta (1996) extraída de:
<https://www.olympic.org/>

EL CIO, proclamó a Atlanta como la ciudad sede encargada de representar los juegos de 1996. Esta vez, Estados Unidos tenía una responsabilidad, debía representar las olimpiadas cumpliendo el centenario de los juegos, además de marcar el regreso de las olimpiadas a la ciudad de Atlanta, después de 92 años. Por ello, el diseño elegido debía de cumplir muy bien los objetivos marcados por el CIO.

Una vez más, Estados Unidos introdujo estrellas en uno de sus diseños, al igual que en las tres ediciones anteriores, demostrando así el nivel de patriotismo del que constan. Las estrellas representan la bandera estadounidense, aunque en el caso del emblema de 1996, serán colocadas con tamaños y colores diferentes a las de la bandera oficial americana, desvinculando los colores rojos azul y blanco.

Las estrellas de cinco puntas colocadas estratégicamente forman la figura de la llama olímpica, buscando la transición con los tamaños de forma sutil y suave. Colocada sobre una columna griega, asociando así con la antigua Grecia los juegos y conmemorando el centenario. Debajo de la llama, se encuentran los anillos olímpicos, dibujados en tono dorado, al igual que el número 100, situado un poco mas abajo que los anillos. El color dorado simula valores como el poder, la fuerza y la celebración de algún evento importante, además de ser también el color de las medallas de oro de los ganadores. Para cerrar el logotipo, el autor coloca “Atlanta 1996” del mismo color que la columna, los anillos y el número cien, colocado todo céntricamente. El conjunto de los elementos se encuadra dentro de un rectángulo de color verde oscuro, simulando el color de las hojas de laurel tan características de la antigua Grecia. Además, muchos artistas asemejan el diseño en fondo verde con la reputación de la ciudad de Atlanta como la “ciudad de los árboles.” Concluye todo dentro un marco de dorado.

Para concluir con el diseño, Igor Uriarte⁴⁵, comenta que “curiosamente, de las tres ocasiones en que una ciudad estadounidense ha presentado sus propuestas, observamos que en todas emplean en su emblema la figura de la estrella; aunque es en la presente, sin duda, la vez en la que la inclusión se realiza de manera más sensible y menos ostentosa.” Los colores elegidos son correctos, contando con el nivel de responsabilidad que contaba Atlanta para conseguir la conexión con la antigüedad.

⁴⁵ Datos extraídos de Igor Uriarte (2011) “Repasamos la historia de los logos de los Juegos Olímpicos” [Artículo en línea]. Recuperado 22 junio, 2020. <http://www.brandemia.org/repasamos-la-historia-de-los-logos-de-los-juegos-olimpicos>

OLIMPIADA XXVII. SÍDNEY (AUSTRALIA)



Figura 47. Emblema correspondiente a la XXVII Olimpiada Moderna. Sídney (2000) extraída de: <https://www.olympic.org/>

Sídney en el año 2000, tras imponerse a ciudades como Pekín, Estambul y Mánchester sería la encargada de dar paso a un acontecimiento histórico, dando, comienzo al nuevo milenio de las olimpiadas.

De nuevo la ciudad sede cumple con los objetivos marcados, transmitiendo la esencia de la ciudad como una metrópoli moderna. Sídney, además, buscaba la necesidad de relacionarse con la tierra antigua y el pasado de Australia. Aunque el diseño, le jugó una mala pasada.

Siguiendo la estética del emblema de Barcelona, la capital australiana centró su diseño en el trazo de tres elementos coloreados en azul, rojo y amarillo respectivamente. En primer lugar, observamos el primer trazo en la parte superior, que recuerda indiscutiblemente a el techo de la reconocida Ópera de Sídney, considerado uno de los monumentos más importantes a nivel arquitectónico de todo mundo. Además, también recuerda el trazo al de la llama olímpica y la vitalidad con la que se celebraran los juegos, tratándose de tres picos estratégicamente colocados. Debajo de este, encontramos una figura compuesta por dos elementos imitando el contorno de un boomerang, coloreados en tono rojo y amarillo. La ciudad australiana coronó a la obra dándole el nombre de “El atleta del Milenio”, atleta representado simbolizando velocidad y agilidad. Los tres colores escogidos se asocian con el azul, debido a que Sídney es una ciudad repleta de agua, el sol de Australia el amarillo y, por último, el rojo, simbolizando la tierra. Además de recordarnos la figura del emblema a la de un atleta practicando la disciplina de atletismo, podría incluso asemejarse a la disciplina de gimnasia rítmica, recreando la imagen de una chica utilizando la cinta sobre el tapiz.

Completamos el diseño de este emblema con los anillos, colocados en la parte inferior, sin ningún tipo de conexión la imagen, y con una tipografía que nos recuerda al trazo de los elementos de la imagen, donde el autor colocó el nombre de la ciudad y el año.

A pesar de que Australia defendiese el diseño basado en la simbología y cultura australiana, se excede por su similitud en cuanto a forma y colores con el diseño de Barcelona en 1992, restándole así creatividad y singularidad.



OLIMPIADA XXVIII. ATENAS (GRECIA)



TM ©

ATHENS 2004

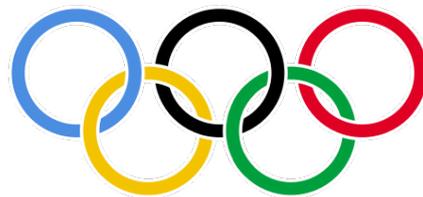


Figura 48. Emblema correspondiente a la XXVIII Olimpiada Moderna. Atenas (2004) extraída de:
<https://www.olympic.org/>

Tras varios intentos sin resultar seleccionada, Atenas albergó los juegos olímpicos de 2004. Han pasado más de 100 años sin que Grecia volviese a ser protagonista, todos- incluso los propios griegos- confiaban en que las olimpiadas de 1996 correrían a cargo de Atenas, pero lamentablemente el título de ciudad sede de lo llevó Atlanta.

Aunque durante el paso de los juegos se hayan reflejados siempre- o casi siempre- los valores ya propuestos por Coubertin, como la competitividad, el respeto y el amor por el deporte, Atenas tenía claro que los objetivos de su identidad se basarían en tradición y elegancia combinados en una imagen.

Los griegos respondieron con un imago tipo con la representación de un “kotinos”⁴⁶ situada en el centro de un cuadrado de color azul con bordes irregulares, y que, por su estética, posiblemente el trazo haya sido dibujado con pintura tipo acuarela bañada en agua y a mano alzada. Los diferentes tonos de azul están claramente asociados a Grecia, asemejándolo al cielo y al mar que recorre todo el país. Estos colores se transportaron a el campo griego.

He de destacar que el azul y el blanco son los colores que conforman la bandera oficial griega, por lo que la utilización de los tonos cumple totalmente con su finalidad.

En la parte inferior de la imagen, se encuentra “Atenas 2004”. La tipografía que se eligió fue “Verdana”, coloreada una vez mas en tono azul. En último lugar, y sin existir ningún tipo de conexión con el resto de la identidad, los aros olímpicos.

Desde el inicio de los juegos olímpicos de la era moderna en la antigua Olimpia, el olivo había sido y es el símbolo oficial de la victoria. Este logotipo representa a Grecia como el lugar de nacimiento de los juegos, centrando los valores como el patrimonio, la participación, celebración y escala humana.

⁴⁶ **Kotinos:** Corona de olivo que se le entregaba al ganador en los antiguos Juegos Olímpicos a modo de premio. Ramas de árbol silvestre, que entrelazadas formaban la forma de un círculo o herradura.

OLIMPIADA XXIX. PEKÍN (CHINA)



Figura 49. Emblema correspondiente a la XXIX Olimpiada Moderna. Pekín (2008) extraída de:
<https://www.olympic.org/>

Los juegos de la XXIV Olimpiada, se celebraron en Pekín en 2008. El presidente del Comité Olímpico, Juan Antonio Samaranch, cumplió su sueño antes de morir en 2010, de llevar a China y abrir frontera a los juegos. La organización china, se encargó personalmente de que todo fuese perfecto, triplicando el presupuesto para crear unas infraestructuras imponentes y un sorprendente centro acuático para la realización de disciplinas que implicasen su construcción. A pesar de que algunos puntos políticos provocasen polémicas, estos juegos fueron un gran éxito a nivel organizativo.

De las más de 1500 propuestas de diseño para representar la identidad olímpica de 2008, el jurado olímpico escogió la idea del diseñador Guo Chunning. Con su propuesta titulada “Dancing Beijing” el autor pretendía combinar el sello tradicional chino con los valores olímpicos del movimiento atlético, llegando a crear así una figura que representaría tanto a el pueblo chino, como a todos los participantes. Desde la propuesta de J. María Trias, esta es la tercera vez que una ciudad sede escoge la opción de representar centrar como protagonista la figura de un atleta. Pekín, escogió el color rojo, dotándole de personalidad y carácter distintivo. El personaje dibujado recuerda a un ideograma chino llamado “Jing”, que representa la capital china y que hace claramente referencia a el país anfitrión. El autor, representa la figura humana corriendo y danzando hacia la victoria.

Además, el trazo que utilizó el autor nos transporta al simbolismo chino característico del dragón volador sobre un río, simbolizando vitalidad a la nación china. Como en el diseño de la identidad española, una vez más la ciudad sede utiliza los brazos de la figura para dar a entender que China nos desea una feliz acogida a sus juegos.

Bajo el símbolo, una vez aparece una vez más, como estamos viendo en el diseño de todas las ediciones anteriores, se repite la colocación de la tipografía debajo de la imagen y un poco mas abajo, los aros olímpicos.

La tipografía nos recuerda al sello de caligrafía china, típica de la señalética occidental, mezclando así modernidad y tradición en una sola identidad.



OLIMPIADA XXX. LONDRES (INGLATERRA)



Figura 50. Emblema correspondiente a la XXX Olimpiada Moderna. Londres (2012) extraída de:
<https://www.olympic.org/>

Londres fue la ciudad sede encargada de organizar los juegos de 2012. Era la primera ciudad que por excelencia, albergaba tres ediciones de Juegos Olímpicos. Además, se convirtió en la primera cita olímpica que incluían mujeres en todas sus disciplinas.

Esta vez Londres, puso en sus las manos la identidad olímpica a la consultora londinense Wolff Olins. Su intención era crear un emblema de fácil reconocimiento en todo el mundo. Se basó en la creatividad e innovación y jugó con la representación del número 2012 y los anillos incrustados dentro del número cero, algo que nunca antes habíamos visto en el diseño en más de veinticinco ediciones.

Como dato curioso, en una encuesta de la BBC⁴⁷ realizada en junio de 2007, recalcan la reacción del público negativamente, con un más del ocheta por ciento de votos le dio la calificación más baja posible. Sin embargo, muchos lo consideraron como uno de los mejores emblemas por su innovación.

El emblema, como ya he explicado anteriormente, esta compuesto en cuatro partes. Cada forma geométrica da lugar un número, y todos juntos combinan el número 2012, año oficial de la XXX Olimpiada, y los anillos y “Londres” completan el emblema básico. Como novedad, aclarar que dicha identidad, por primera vez en la historia de los juegos,-aunque no tuviesen lugar al mismo tiempo- se utilizó para dar imagen a los juegos Paralímpicos.

La intención principal que se quería conseguir con la elección de esta imagen corporativa, era atraer al público joven, la llamada generación de internet. El diseño se inspira en las estéticas ochenteras y la cultura pop, característica de la década de 1980, así es como pretenían crear ese vínculo con los jóvenes, aludiendo a la estética de un “grafitti”, incluso con un poco de imaginación, a la de un “flyer discotequero”. El estilo urbano inundó sin duda el pensamiento del Comité Olímpico. Como inspiración también se encuentran similitudes, por el uso de las formas geométricas, a un cuadro del famoso pintor Matisse⁴⁸, o incluso a la portada del disco “It’s a Kind of Magic” de artista Queen.

⁴⁷ Datos extraídos Tentulogo “Juegos Olímpicos | Galería de logos” [Artículo en línea]. Recuperado 26 junio, 2020. <https://tentulogo.com/juegos-olimpicos-galeria-de-logos-emblemas-y-mascotas-olimpicas/>

⁴⁸ **Henri Émile Benoit Matisse**: Pintor francés distinguido por el uso del color y lenguaje expresivo en sus obras. Conocido junto a Picasso, como uno de los grandes artistas del siglo XX.

Importante destacar que los colores utilizados se alejaron totalmente de lo tradicional, ni amarillo, ni rojo ni azul conformaban el diseño. La elección cromática se correspondía con el color naranja, rosa, azul y verde, por lo que se diseñaron varios ejemplares utilizando las distintas tonalidades. Puede que no sea la elección más acertada, pero el emblema de los juegos de 2012 cumple con los objetivos, plasmando los valores de la juventud y dinamismo para introducir a los jóvenes el espíritu olímpico.



OLIMPIADA XXXI. RÍO DE JANEIRO (BRASIL)



Figura 51. Emblema correspondiente a la XXXI Olimpiada Moderna. Río de Janeiro (2016) extraída de:
<https://www.olympic.org/>

Estamos ante la última olimpiada celebrada de manera oficial. Río de Janeiro acogió los juegos de 2016 de la mejor manera posible. Gráficamente hablando, el trabajo de diseño de Río era totalmente lo opuesto a Londres, realizado con unos valores y criterios impecables. La firma de diseño brasileña, Tátil Design, resultó la ganadora del concurso organizado por el CIO en el que participaron más de 100 agencias entre los que trabajaron centenares de diseñadores, redactores, fotógrafos para conseguir el gran resultado.

El logotipo estaba formado por una imagen compuesta por figuras cogidas de la mano, simbolizando el compañerismo, la unión la pasión y la modernidad. La conexión de las tres figuras crea una perspectiva tridimensional, convirtiéndolo en el primer diseño tridimensional de la historia. Incluso el primer boceto creado por la agencia Tatil, se realizó en soportes 3D, por lo que llamó más aún la atención del Comité considerando esto como una táctica innovadora. Los colores elegidos están totalmente relacionados con la cultura brasileña, además de ser los colores que conforman la bandera de Brasil, el verde, azul y amarillo. Además, el azul simboliza el Océano atlántico y sus famosas playas, el verde la increíble vegetación de la que consta y el amarillo el sol brillante de la ciudad de Río. Con un poco de imaginación hasta podemos ver la palabra Río en el emblema olímpico de forma totalmente susceptible.

Creando una combinación del espesor y las diferentes curvaturas, los diseñadores consiguiendo conectar cada letra del alfabeto a los valores que querían transmitir.

Una de las cosas en las que se basaron para crear el contorno de el conjunto de la figura fueron las montañas más características de Rio de Janeiro, entre ellas la llamada "Pan de Azúcar". No obstante, como ocurrió con el emblema de Londres, el pintor Matisse también influyó de manera indudable en el diseño, donde vemos claramente una similitud en las figuras creadas por Tatil con el cuadro "La danza" de Henri Matisse.

La identidad visual de los Juegos de Río inspiró en la diversidad armonioso, y en la energía que tanto caracteriza a los brasileños. No solo es fuerte porque tiene un sentimiento de unión y fuerza para los brasileños, sino entre todas las culturas.

Para concluir, Río ofreció a todo el mundo una vía de escape para disfrutar de el deporte y del olimpismo, demostrando su valentía y sentimiento de progreso nacional.



Brasil quería mostrar en todo lo que se han convertido y en todo lo que les queda por crecer como país, mirando siempre hacia el futuro próximo y hacia la esperanza.





CAPÍTULO III
RESULTADOS Y CONCLUSIONES



3. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Desde las primeras manifestaciones artísticas, como es el caso de Atenas en 1896, la cartelería ha jugado con una de las partes más importantes de la popularización de los Juegos. Asimismo, servían para identificar la ciudad anfitriona con tan solo una imagen visual, actuando de una forma u otra tratándose de el contexto social, cultural y político en el que estaban inmersos.

La evolución de la cartelería olímpica no solo muestra la evolución de cómo los juegos se presentaban a medida que pasaba el tiempo, sino también marcan paralelamente el desarrollo evolutivo del arte y el diseño desde 1896 hasta nuestros días.

Comenzando por los primeros prototipos de diseños olímpicos, al no estar aún establecida la definición de logotipo, predomina considerablemente el uso del cartel publicitario ilustrado. No fue hasta 1924, en París, cuando se utilizó por primera vez el logotipo como símbolo sede, marcando un punto de partida en el diseño que seguirá hasta la actualidad.

Prácticamente en casi más de la mitad del siglo XX podemos destacar la litografía como la técnica más utilizada en el diseño de cartelería, combinando el uso del color y la tipografía. El palo seco o Serif es la tipografía por excelencia de los Juegos, desde el inicio hasta casi la actualidad. Aunque he de recalcar que en las últimas candidaturas se observa incluso la creación de una tipografía especializada, a medida adaptada a las características y formas del diseño.

El color era otro punto de partida en el que el país anfitrión ponía toda su atención y énfasis. Años antes, incluso antes de saber si serían o no seleccionadas como ciudades candidatas, las ciudades crearían un estudio y marcarían unos objetivos que a posteriori deberían cumplir. Algo muy curioso que he ido observando con el paso de los años es que aunque el número de participantes para la elección del emblema sea infinito, si no cumple con esos requisitos, no habrá ningún autor elegido. El comité olímpico encargado de elegir los emblemas es muy estricto y se juegan mucho, ya que es la primera imagen que el resto el mundo va a ver de esos juegos, y que pueden incluso influir considerablemente en el número de participantes o público.



El uso del color puede jugar malas pasadas, pero en los juegos olímpicos en la mayoría de los casos, jugó un papel muy importante. Año a año, ciudad a ciudad, los colores que predominaban en el diseño estaban estrechamente relacionados con los tonos que hacían característico a un país, dotaban al diseño de patriotismo y un alto nivel de potencia nacional. Como es el caso de Tokio en 1964, con el uso del enorme círculo de color rojo que abarcaba más del ochenta por ciento del diseño del emblema.

Sin olvidarnos de los valores políticos que interfieren en los emblemas, destacamos el ejemplo de Moscú de 1980, en el que no deja lugar a la imaginación situando la estrella de cinco puntas característica de la Unión Soviética, dejando claro al mundo un mensaje político con el que pretendía evocar ese sentimiento de tendencia comunista. De la mano de Rusia, Alemania, bajo un régimen nazi de Adolf Hitler, eliminó totalmente el sentimiento de olimpismo y los valores impuestos por Coubertin, y aprovechó los Juegos como una forma de introducir sus ideologías para la propaganda nazi. Con el diseño de su emblema, Berlín, quiso hacer una llamada a los jóvenes, bajo el mensaje “subliminal” “¡Llamo a la juventud del mundo!”, y dotó al diseño de un alto nivel de superioridad por encima del resto del mundo.

Otro ejemplo destacable con el uso de la estrella es el de Estados Unidos, pero este caso es totalmente utilizado de forma natural e inteligente. Estados Unidos y las estrellas van de la mano, considerándolo como uno de los símbolos por excelencia que casi todo el mundo asocia a este país. Esto es algo con lo que quiso jugar sus cartas tanto Los Ángeles 32, Los Ángeles en el 84 y Atlanta en el 96, colocando las estrellas y los tonos blancos, azules y rojos que tanto predominan en su bandera.

La figura del atleta cobró un valor importante en la primera parte del diseño de los emblemas olímpicos, asociándolo con los atletas de la antigüedad, y colocándolos primordialmente desnudos o y tapados con hojas de olivo y laurel. Esto es algo que fue desapareciendo cuando los diseños comenzaron a incluir partes arquitectónicas de las ciudades que tan características les hacían. Varios años después, la idea de colocar como protagonista a un atleta volvió aparecer en un diseño, Barcelona 92, con la presentación de su diseño, despertó el sentimiento del olimpismo entre los espectadores creando por primera vez en la historia de los juegos, la figura de un atleta, dibujado con tres trazos asimétricos. Además, es inevitable destacar como Sídney, ocho años después, recrea una réplica idéntica a la de Barcelona, que desde mi punto de vista,



no se consideró como un diseño singular ni original, y fue totalmente una copia exacta: mismos colores, mismos trazos y mismo diseño.

Por último, y no por ello menos importante, debo hacer referencia al valor de las corrientes pictóricas que transmitían en los diseños. Al igual que ocurre en la actualidad, toda influencia pictórica que se plasma en la creación de un diseño es relativamente fácil de apreciar. En este caso, los Juegos Olímpicos son un buen marco que dan contexto a la evolución a la historia del diseño y viceversa. En las primeras manifestaciones artísticas, observamos la influencia del Art Decó, con el uso de colores llamativos y brillantes y sobre todo, la tipografía San Serif. Con el paso del tiempo observamos pequeñas manifestaciones artísticas como es el caso del Pop-Art, relacionándolo con las figuras geométricas y colores primarios, incluso apreciamos aportaciones estéticas en un corto periodo de tiempo, como es el caso de México en el 68, inspirado en el arte maya. La psicodelia por su gran impacto visual predominó en el diseño de varios emblemas, México 68, Múnich 72 y Montreal 76.

Para concluir con este trabajo, las diferentes partes del diseño se van distinguiendo a medida que la publicidad va aumentando, al principio tan solo todo queda en un cartel, pero más adelante se empiezan a distinguir cartel y tipografía, hasta llegar al concepto de logotipo tal y como lo conocemos en la actualidad.

A simple vista, las Olimpiadas se iniciaron como un evento al cual se le ponía poca intención, incluyéndolo como un evento dentro de la feria universal. Poco a poco se consideró como un evento propio adquiriendo su propia identidad. Con la inclusión de símbolos a la aceleración de los juegos olímpicos se desarrolló la imagen de cada país adoptando la identidad que cada sede creaba.

Los Juegos Olímpicos constituyen uno de los grandes marcos de la comunicación, creando un gran deseo por parte de cada una de las ciudades sede para la celebración y elección de sus candidaturas. Cada país es consciente de lo que eso conlleva, empezando por grandes beneficios económicos y finalizando en el honor que esto supone para el país anfitrión. Así pues, el proceso de diseño de la imagen gráfica se ve condicionada por las expectativas que se quieren evocar al resto del mundo, y nada se deja al azar.



REFERENCIAS

- Barcelona Cat. (1992) *“Memoria Oficial de los Juegos de la XXV Olimpiada Barcelona 1992”* Volumen I. Edición COOB’92. S.A. Barcelona. Recuperado 11 mayo, 2020 de https://www.barcelona.cat/25anysolimpica/sites/default/files/bcn92_cast1.pdf
- Bartolozzi, M^o del M. (2015) *“El cartel publicitario, instrumento de la creatividad artística, años 60 del siglo XX”* pp. 57-78. Universidad Zaragoza.
- Bibliografías y vidas. *“Pierre de Coubertin”* [Imagen] Recuperado 12 abril, 2020 de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/c/coubertin.htm>
- Brandemia. (2011, 12 diciembre) *“Repasamos la historia de los logos de los Juegos Olímpicos”* Igor Uriarte. Recuperado de <http://www.brandemia.org/repasamos-la-historia-de-los-logos-de-los-juegos-olimpicos>
- Buitrón, F. C. (2004) *“Citus, Altius, Fortius” Las Olimpiadas y sus mitos*. Prólogo de Manuel Martínez. Capitán del Equipo Olímpico de Atletismo Español. Ed. Everest. León. España.
- Carta Olímpica. (2004, 1 septiembre) *“Carta Olímpica”* Comité Olímpico Internacional [Artículo en línea] Recuperado 27 abril, 2020 de <https://www.um.es/documents/933331/0/CartaOlimpica.pdf/8c3b36b2-11a2-4a77-876a-41ae33c4a02b>
- Costa. J. (2008) *“Cien años de juventud, Identidad Corporativa”* Periódico de economía cinco días. Madrid.
- Coubertin. P. (2005) *“Olimpismo”* COMITÉ INTERNACIONAL. Ed. Edipucrs.
- De Moragas Spá, M. (1992). *“Los Juegos de la Comunicación” Las múltiples dimensiones comunicativas de los Juegos Olímpicos*. FUNDESCO Madrid.
- Durántez, C. (2004) *“Las olimpiadas modernas”* España.
- El Copo y la Rueda. (2017, 3 junio) *“El cartel publicitario y el cartel art Nouveau”* [Artículo en línea] Recuperado 15 abril, 2020 de <https://www.elcopoylarueda.com/cartel-publicitario-cartel-art-nouveau/>



- El deporte es el mundo. (2014, 19 marzo) “Ediciones olímpicas de 1916 a 1936” Recuperado 9 mayo, 2020 de <http://eldeporteelmundo.blogspot.com/2014/03/ediciones-olimpicas-de-1916-1936.html>
- El Mundo Olímpico. (2016, 13 Julio) “Los Carteles Olímpicos: un recorrido desde ATENAS HASTA río 2026” Recuperado 27 mayo, 2020 de <https://elmundoolimpico.blogspot.com/2016/07/los-carteles-olimpicos-un-recorrido.html>
- El Mundo Olímpico. (2012, 7 junio) “Un recorrido por la historia de los logotipos olímpicos.” Recuperado 27 mayo, 2020 de <https://elmundoolimpico.blogspot.com/2016/06/un-recorrido-por-la-historia-de-los.html>
- El Mundo Olímpico. (2011, 23 mayo) “¿Qué son los Juegos Olímpicos?” [Tabla ediciones de los juegos olímpicos] Recuperado 30 abril, 2020 de <https://elmundoolimpico.blogspot.com/2016/05/los-juegos-olimpicos.html>
- García. B, Dolores. C. (2007) “Movimiento olímpico y diseño. Los juegos de México’68” (EDU) Recuperado 12 junio, 2020 de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=11&id_articulo=5476
- Gráfica. (2012, 26 julio) “La historia de las Olimpiadas contada gráficamente” [Blog] Recuperado 10 junio, 2020 <https://grafica.info/la-historia-de-las-olimpiadas-contada-graficamente-1ª-parte/> Google académico. “Contexto histórico y cultural en el siglo XX” Recuperado 10 abril, 2020 de <https://sites.google.com/site/profesordelenguaespanola/cronologia-siglo-xx>
- Haz Historia. “Diseñadores famosos, Cassandre” [Imagen] [Blog] Recuperado de <https://www.hazhistoria.net/blog/diseñadores-famosos-5-cassandre>
- Hidalgo, S. (2013, 1 octubre) “La Identidad Olímpica de México 68” Recuperado 20 junio, 2020, de <https://cultura.nexos.com.mx/?p=3407>
- Historia del diseño. (2008, 12 junio) “Estilo de Joan Miró” [Blog] Carolina Costas, Recuperado 12 junio, 2020 de <https://historialdedisenio.wordpress.com/2008/06/12/estilo-de-joan-miro/>.



- Infobae. (2020, 24 marzo) “Solo las guerras mundiales habían logrado parar unos Juegos Olímpicos” Recuperado 30 abril, 2020 de <https://www.infobae.com/america/agencias/2020/03/24/solo-las-guerras-mundiales-habian-logrado-parar-unos-juegos-olimpicos/>
- Isoramacías. (2020, 20 agosto) “Evolución gráfica de las olimpiadas” Recuperado 10 junio, 2020 de <http://www.isoramacias.com/evolucion-grafica-carteles-olimpicos/>
- Moovemag magazine. “Pop Art, movimiento artístico del siglo XX” [Imagen] Recuperado 3 junio, 2020 de <https://moovemag.com/2013/04/pop-art-movimiento-artistico-del-siglo-xx/>
- Moreno, A. (2014) “Diseño y tipografía de Stijl” (UMA) Vol. 9 Recuperado 15, junio 2020 de http://www.disenio.uma.es/i_disenio/i_disenio_9/moreno.html
- Lennartz. K. “La Historia de los anillos” Citius, Altius, Fortius, Humanismo, Sociedad y Deporte. (2008) pp.97-132 Repositorio (UAM) . Recuperado 14 mayo, 2020 de http://cdeporte.rediris.es/revcaf/Numeros%20de%20revista/Vol%201%20n1/Vol1_n1_Lennartz.pdf
- Olympic Org. [Imágenes emblemas] <https://www.olympic.org>
- Periódico El Extremeño. “Los orígenes del cartel publicitario” [Artículo en línea] Recuperado de <http://extremeño.com/los-origenes-del-cartel-publicitario/>
- Pymehelp. “Logo e Identidad Corporativa” [Artículo en línea] Recuperado 3 abril, 2020, de <http://www.pymehelp.com.ar/articulos/logo.pdf>
- Reason Why. (2015, 28 julio) “La historia de los JJOO a través de sus logos” Recuperado 27 junio, 2020 de <https://www.reasonwhy.es/actualidad/disenio/la-historia-de-los-jjoo-traves-de-sus-logos-2015-07-28>
- SlideShare. (2012, 11 julio) “Juegos Olímpicos, su imagen en el tiempo a través del cartel” Sandoval, S. Recuperado 12 junio, 2020 de <https://es.slideshare.net/ssimonsandoval/juegos-olmpicos-su-imagen-en-el-tiempo-a-travs-del-cartel>
- Tamayo, J.A. (2005) “Historia de España en los Juegos Olímpicos de verano de la era moderna. “S.L Editorial Deportiva Wanceulen.

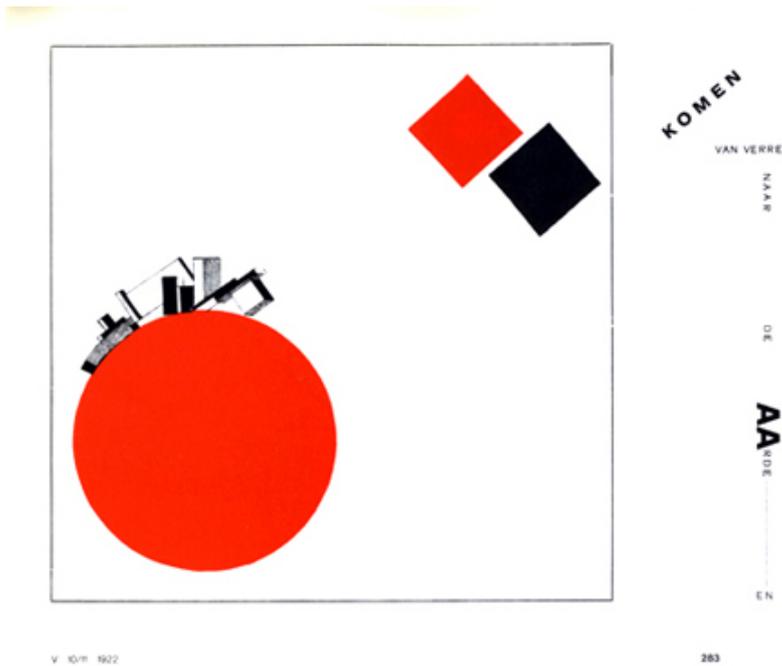


- Tentulogo. “Juegos Olímpicos. Galería de logos, emblemas y mascotas Olímpicas” [Artículo en línea] Recuperado de <https://tentulogo.com/juegos-olimpicos-galeria-de-logos-emblemas-y-mascotas-olimpicas/>
- The Olympic Design. [Blog] Recuperado 1 junio, 2020 <https://www.theolympicdesign.com>
- Tinta estudio. (2012, 25 julio) “Olimpiadas gráficas” [Blog] Recuperado 21 junio, 2020 de <https://tintaestudio.wordpress.com/2012/07/25/olimpiadas-graficas/>
- Trias, J.M “Símbolo y logotipo de los Juegos Olímpicos de Barcelona’92” [Artículo en línea] Recuperado 23 junio, 2020 de <https://www.yumpu.com/es/document/read/16225040/simbolo-y-logotipo-de-los-juegos-olimpicos-de-ceo-uab>
- Trion. (2018, 12 octubre) Victor Bo. “Las formas memorables de México 68” Recuperado 15 junio, 2020 de <https://trion.fm/2018/10/12/las-formas-memorables-de-mexico-68/>
- V. Manuel, Calzado. Z, Gragera, M. (2013) “Expresión artística y Olimpismo. El cartel” Repositorio (UAM) *Revista Citius, Altius, Fortius*. pp.21-59. Recuperado 21 abril, 2020 de https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/667679/CAF_6_1_3.pdf?sequence=1
- Yes we drop magazine. (2011, 27 noviembre) “Londres 2012” Recuperado 21 abril, 2020 de <http://yeswedrop.blogspot.com/2011/11/londres-2012-porque.html>



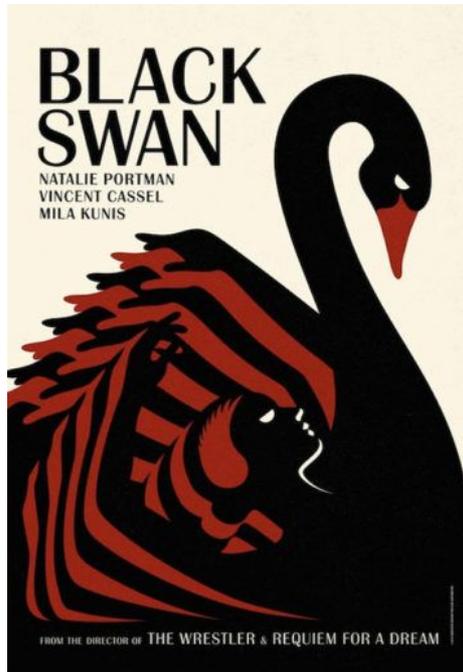
ANEXOS

ANEXO I



Stijl. Corriente pictórica que inspiró al diseño del emblema de **Ámsterdam, 1928**. Recuperado de http://www.disenio.uma.es/i_disenio/i_disenio_9/moreno.html

ANEXO II



Art Decó. Corriente pictórica que inspiró el diseño del emblema de Helsinki 1952.

Recuperado de <http://artec.es/el-art-deco/>

ANEXO III



Tipografía San Serif. Inspiración para el diseño de Tokio 1964. Recuperado de <https://www.paredro.com/5-fuentes-sans-serif-que-debes-tener/>

ANEXO IV



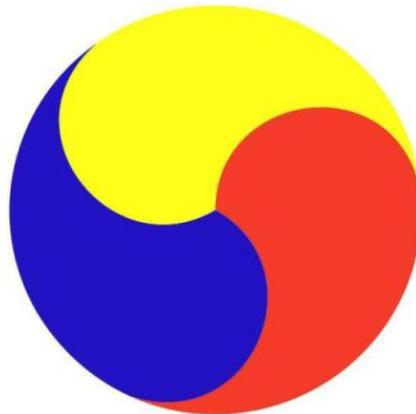
Pop-Art. Corriente pictórica que inspiró el diseño del emblema de México 1968. Recuperado de <https://moovemag.com/2013/04/pop-art-movimiento-artistico-del-siglo-xx/>

ANEXO V



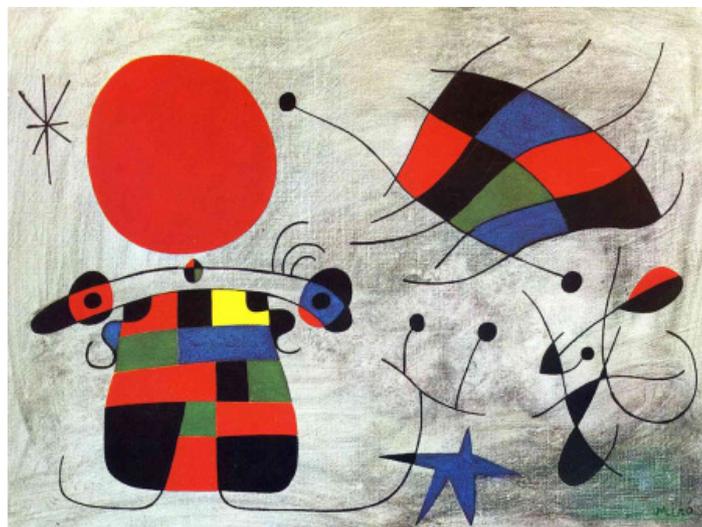
Psicodelia. Corriente pictórica que inspiró el diseño del emblema de Montreal 1976. Recuperado de <https://www.disycom.com/el-diseno-psicodelico-de-los-60-y-su-herencia/>

ANEXO VI



Samtaegeuk. Patrón utilizado típico de la cultura coreana para el diseño del emblema de Seúl 1988. Recuperado de <https://daolongxian.files.wordpress.com/2013/04/sam-taegeuk.jpg>

ANEXO VII



Joan Miró. Autor del que inspiró el diseño del emblema de Barcelona 1992. Recuperado de <https://www.todocadros.es/pintores-famosos/miro/>

ANEXO VIII



Jing. Ideograma chino del que se inspiró para el diseño del emblema de Pekín 2008.
Recuperado de <https://www.proyectomtc.com/termino-chino-jing-en-la-medicina-china/>

ANEXO IX



Montaña “Pan de Azúcar”. Se inspiró para el diseño de Río 2016. Recuperado de <http://esculturasy monumentos.com/c-brasil/pan-de-azucar-en-brasil/>

