

LORENA BOTELLO IBARRA
Curadora e investigadora independiente

74

LA IDENTIDAD VISUAL SOBREVIVE AL PASO DEL TIEMPO

De las Olimpiadas en México ha quedado el aporte cultural como su mayor trascendencia. Medio siglo después de llevarse a cabo, se continúa conviviendo con los espacios arquitectónicos, las esculturas todavía presentes, sus iconos y los trazos de su logotipo.

i Señalización para el acceso a las instalaciones deportivas en la Ciudad de México durante los juegos olímpicos, Boletín Número 9, México, Comité Organizador de los juegos de la XIX Olimpiada, 1968. Biblioteca Ernesto de la Torre Villar-Instituto Mora.



75

La celebración de los XIX Juegos Olímpicos en México concentró enormes esfuerzos del Estado para alcanzar un resultado exitoso. El gobierno, a través del Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada, buscaba proyectar al país hacia el exterior a través de una promoción turística excepcional, para la cual realizó diferentes campañas publicitarias. A mi parecer, podemos hablar de dos momentos en la organización de los juegos: antes y después del nombramiento de Pedro Ramírez Vázquez como presidente del comité organizador, por el entonces presidente Gustavo Díaz Ordaz, el 16 de julio de 1966, en sustitución del expresidente Adolfo López Mateos.

En un inicio, las campañas publicitarias fueron de carácter local y cívico, emitidas por todos los medios de comunicación para sensibilizar a la población frente al enorme compromiso adquirido por el país anfitrión. Con Ramírez Vázquez en la dirección de la organización, las campañas adquirieron otra dimensión, estuvieron dirigidas hacia una proyección ecuménica de un país moderno. El gobierno construyó una nueva imagen de México de carácter universal con el proyecto olímpico y lo consagró como una nación con una diplomacia de avanzada y una enorme riqueza cultural.

El comité organizador trazó una serie de objetivos al inicio de la organización. Este texto aborda dos aspectos centrales: primero, los esfuerzos por lograr una presencia activa del arte y la cultura, de manera simultánea a las competencias atléticas, con la finalidad de crear un ambiente integral para los asistentes; y segundo, la proyección de los ideales de solidaridad y paz asociados con los

valores físicos, tal y como se hiciera en las antiguas olimpiadas griegas. Así, por ejemplo, México estuvo comprometido con la política de la no intervención frente a la efervescencia política internacional que aconteció en aquel momento. El lema “Todo es posible en la paz” y la paloma de la paz, dibujada por el equipo de diseño del comité organizador, se difundieron por toda la Ciudad de México como parte de la campaña publicitaria que se propuso el comité.

Para la proyección internacional que buscaba el gobierno, el comité organizador desarrolló un programa gráfico sin precedentes, que definió un momento clave en el diseño contemporáneo. Otro esfuerzo para la proyección de las olimpiadas, y con ello el país, fue el programa cultural. Pretendió rescatar el espíritu de los antiguos juegos de Grecia, dedicados tanto “al cultivo del alma como al del cuerpo”, mediante una amplia agenda de eventos, como los dedicados a las competencias, en los que pudieran participar todos los países. El 19 de enero de 1968 dio inicio el programa cultural en el Palacio de Bellas Artes de la Ciudad de México, en el que participaron 97 países a lo largo de todo el año. El comité organizador concretó la presentación de diversas manifestaciones artísticas vanguardistas del mundo en el marco del programa que estuvo al alcance de toda la población, incluso en otros estados del país.

PROGRAMA GRÁFICO

76 Una vez que el arquitecto Pedro Ramírez Vázquez asumió el cargo –contaba con una amplia trayectoria en la arquitectura y la administración pública–, se llevó a cabo una reestructuración del comité. Hubo una sola presidencia y siete direcciones en la nueva estructura. El equipo multidisciplinario que dirigió logró una organización y coordinación excepcionales en poco tiempo. Recordemos que la Ciudad de México había obtenido la sede para los juegos en Baden-Baden, Alemania, en octubre de 1963, y fue hasta dos años antes del inicio de los juegos que se designó a Ramírez Vázquez para presidir la organización. En el equipo de trabajo estuvieron el arquitecto Eduardo Terrazas, al frente del Ornato Urbano y de Instalaciones; Beatrice Trueblood en Diseño de Publicaciones; Manuel Villazón en Diseño y Exposiciones, quien dirigió a los estudiantes de diseño de la Universidad Iberoamericana; Lance Wyman en Diseño Gráfico (originalmente dentro de la sección de Diseño de Publicaciones); Peter Murdoch en Proyectos Especiales y Mathias Goeritz en Promociones Internacionales y coordinador artístico de varios proyectos culturales, entre los que estuvo la Ruta de la Amistad.

La fiesta olímpica adquirió una dimensión distinta de la que había planteado el antecesor de Ramírez Vázquez. Esta nueva fase implicó la creación de un lenguaje gráfico, probablemente el inicio del diseño gráfico moderno. Sin embargo, el proceso creativo del diseño gráfico durante el desarrollo de la organización, que duró casi cinco años, transitó de una estética nacionalista con López

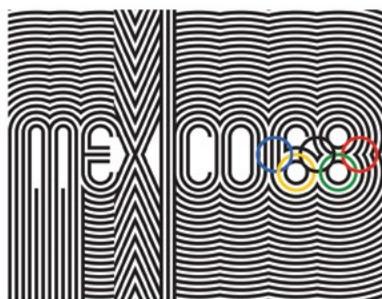
Mateos –nacida en el periodo posrevolucionario, que generó estereotipos de “lo mexicano”–, a la creación de una gráfica olímpica propia con Ramírez Vázquez, alejada de los estereotipos mexicanos que definió a la primera. El programa gráfico incluyó logotipos, calcomanías, carteles, iconos, estampillas postales, tipografías, esculturas, diseño de ropa, murales, mapas, papelería, sistema de señalamiento, ornato urbano e instalaciones (torres de difusión y quioscos de información), publicaciones –entre las que estaban el *Boletín Oficial*, la *Carta Olímpica*, la *Reseña Gráfica* (suplemento de la carta), el *Noticiero Olímpico*, guías, folletos, reglamentos, programas, catálogos de exposición, etc.– y *souvenirs* (ceniceros, cajas de música, lápices y plumas, mancuernillas, banderas, tarjetas postales, juguetes tradicionales, etcétera) que permitirían recordar el tiempo y lugar donde fueron adquiridos: México 68.

Ramírez Vázquez armó su equipo de colaboradores dándoles la tarea de comunicar a los visitantes, que hablaban diferentes idiomas, la organización e información del evento. De ahí que pensaron en diseñar un sistema de simbología funcional a partir del diseño del logotipo “México 68”. Este diseño geométrico mostraba “México 68” en línea de color negro, a partir de la integración de la palabra *México*

Una vez que el arquitecto Pedro Ramírez Vázquez asumió el cargo se llevó a cabo una reestructuración del comité. Hubo una sola presidencia y siete direcciones en la nueva estructura. El equipo multidisciplinario que dirigió logró una organización y coordinación excepcionales en poco tiempo.

ii

La creación de un símbolo, ilustración en XIX Olimpiada, Boletín Número 5, México, Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada, 1968. Biblioteca Ernesto de la Torre Villar-Instituto Mora.



77

y los seis aros olímpicos con los colores originales –azul, amarillo, verde, rojo y negro, que simbolizan la “reunión de todo el mundo” y con los que se pueden formar los colores de todas las banderas de los países– sobre el número 68. El conjunto de elementos estaba formado por la repetición de líneas sinuosas alrededor que provocaban un efecto visual de movimiento. Esta propuesta, como se ha dicho innumerables veces, estaba vinculada con dos estéticas: el arte *Op* –en boga durante los años cincuenta y sesenta en Nueva York– y el arte popular. En cuanto a la primera, los elementos predominantes son la repetición de líneas en diferentes formas y los contrastes cromáticos que obligan al espectador a participar activamente

al observar el efecto que produce la composición. Este fue el diseño más difundido y el que conformó el cartel oficial con el despliegue de líneas en su totalidad. A partir de ahí, el equipo de diseñadores creó el alfabeto olímpico y una serie de símbolos para cada uno de los eventos de la Olimpiada Cultural (que incluía los eventos científicos), para cada uno de los deportes y para los servicios públicos. La composición de los iconos deportivos consistió en la asignación de un color por deporte sobre un cuadrado con esquinas redondeadas. El dibujo del deporte –usualmente en blanco o negro y con el fondo de color– sintetizaba la actividad con un elemento representativo: una bicicleta para representar el ciclismo, un guante para el box y un balón con una red para el voleibol, por ejemplo.

La otra estética que inspiró el logotipo provenía del arte popular (entendido como de origen mestizo). El diseño tomó de las tablas huicholas –cuadros formados con estambres de colores pegados con cera y resina sobre una tabla de madera, inspirados en aspectos de su cultura y de sus creencias– las líneas radiadas y los colores vivos. La conjugación de ambas formas artísticas en una moderna síntesis fue, sin duda, uno de los grandes aciertos del diseño.

El otro emblema que apareció en las primeras publicaciones del comité olímpico (al menos desde 1964) y en documentación oficial impresa, integraba los siguientes elementos: los aros olímpicos (elemento genérico de todos los juegos olímpicos) en la parte superior con los colores originales, después el calendario azteca, luego el año 1968, después el nombre de México y, finalmente, los tres colores de la bandera, enmarcados por un rectángulo gris. Otra variante del emblema fue con el calendario azteca en la parte superior, los aros en blanco y después el nombre de México con el número XIX de fondo; todos los elementos aparecían dentro de un rectángulo con fondo negro, más dos líneas horizontales con los colores de la bandera mexicana en la parte inferior. La piedra del sol fue adoptada como el símbolo oficial de los juegos porque, según los criterios de los organizadores, era mundialmente conocida e identificada con México y representaba la cosmovisión de los más antiguos mexicanos. Además, consideraron que existía una afinidad en los “conceptos de universalidad y medida de tiempo entre el calendario y las olimpiadas [griegas]”. Así, este emblema cumplía con las funciones publicitarias: “representar el modo de ser de algo”, el cual se vinculaba con la tradición prehispánica, dispuesto en el diseño de manera actual.

Los carteles fueron una de las grandes aportaciones al diseño moderno, circularían por todo el país, en las ciudades más importantes del mundo y se harían llegar a los museos de arte de los países que participarían en el programa cultural. Sin embargo, no todo fue obra de los diseñadores del taller de diseño gráfico de la sección de Publicaciones. El comité organizó diversas estrategias incluso antes del nombramiento de Ramírez Vázquez. Para la solución de esta parte del proyecto olímpico, convocó a un concurso de carteles para la publicidad de los juegos. Una vez al mando, el arquitecto no sólo dio continuidad a aquel proyecto, sino que lo amplió.

A través del arquitecto Luis Aveyra Arroyo de Anda, director de Actividades Artísticas y Culturales, el comité organizador invitó a varios pintores del país para que enviaran propuestas de pinturas para anunciar la celebración de los juegos. El cartel debería tener forma cuadrada, llevar los cinco aros olímpicos, la palabra “México” y la fecha 1968 de manera obligatoria. El resto del diseño, como contenido, mensaje, colorido y composición, dentro de “un sentido esencialmente moderno”, quedaba a criterio de los artistas. Entre los artistas convocados en distintos momentos del proceso estuvieron David Alfaro Siqueiros, Raúl Anguiano, Alberto Beltrán, Rafael Coronel, José Chávez Morado, Pedro Friedeberg, Arturo García Bustos, Alberto Gironella, Leopoldo Méndez, Carlos Mérida, Pablo O’Higgins, José Reyes Meza y Rufino Tamayo. Aunque la invitación no obtuvo respuesta por parte de algunos, según muestran los documentos del Fondo Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada ubicado en el Archivo General de la Nación, Mérida y Gironella respondieron favorablemente a la solicitud.

Con todos estos recursos, queda claro que los organizadores crearon un diseño gráfico que pretendió una apropiación plástica de los juegos con una propuesta que mezclaba una vez más la tradición mexicana y la modernidad. En la construcción de la imagen de los juegos, el programa cultural contribuyó a la identidad olímpica de manera significativa. La integración de elementos prehispánicos y del arte popular (con un peso mayor de este) con lo moderno era en realidad una tendencia que ya estaba en México y a la que aportaron personajes destacados del diseño, quienes habían llegado desde la década de los treinta a México, traían consigo tendencias vanguardistas bauhausianas y encontraron en México formas autóctonas como inspiración para la creación de nuevas formas originales, la cubana Clara Porset puede contarse entre ellos.

Incluso, en algunas de las propuestas arquitectónicas más destacadas de Ramírez Vázquez es visible la integración de dichas tradiciones.

En el campo de la museografía mexicana, el arte popular y prehispánico se incluyeron en la narrativa de la historia del arte mexicano que configuró la primera generación de los museógrafos mexicanos: Fernando Gamboa, Miguel Covarrubias y Daniel Rubín de la Borbolla en los espacios de exhibición, durante los años cincuenta y sesenta y que provenía del MoMA de Nueva York. La narrativa comenzaba con el arte mesoamericano, le seguía el virreinal, luego el moderno (decimonónico) y posteriormente la Escuela Mexicana de Pintura y el popular. Todo ello se hizo visible en las exposiciones que preparó Gamboa durante su trayectoria profesional, discurso que continúa vigente hasta nuestros días. Recordemos que hubo una relación laboral cercana (poco explorada) entre Ramírez Vázquez y Gamboa que tuvieron a partir de múltiples colaboraciones juntos para exposiciones internacionales, como los pabellones mexicanos en las ferias mundiales de Bruselas (1958) y Nueva York (1965). Probablemente Ramírez Vázquez tomó sus ideas de este diálogo profesional o viceversa.

CREATIVIDAD MEXICANA

Más allá de cómo se conformaron los equipos de diseño y de las disputas que ha suscitado en los últimos años la autoría del logotipo “México 68”, podemos señalar que se trató de un trabajo en etapas por parte de las mentes más creativas de los arquitectos, artistas y diseñadores que conformaron el equipo. Hubo una propuesta gráfica inicial que poco a poco se sintetizó. No podía ser de otra manera, pues el proceso de construcción de una identidad gráfica conlleva la experimentación y la transformación a partir de la reflexión de su aplicación y funcionalidad en el contexto. Cada parte del equipo aportó elementos que en su conjunto constituyeron la estética olímpica. En México el diseño gráfico era incipiente, aunque existía una tradición importante vinculada al circuito de la plástica mexicana con los grabadores del Taller de Gráfica Popular, los pintores y la carrera profesional de dibujante publicitario de la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP, 1959).

Quienes estaban desarrollando la gráfica olímpica, por un lado, eran arquitectos y diseñadores que provenían

79

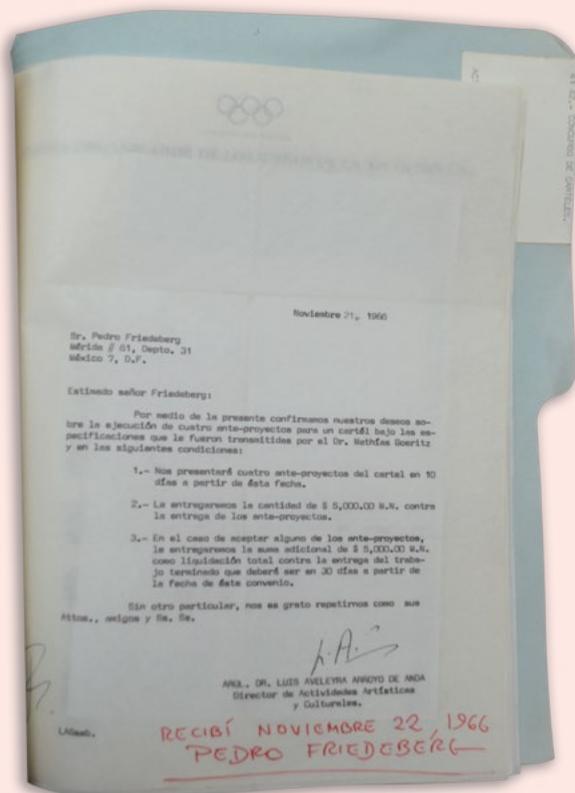


iii

Tercera edición de timbres postales "olímpicos" de México 68. Boletín Número 9, México, Comité Organizador de los juegos de la XIX Olimpiada, 1968. Biblioteca Ernesto de la Torre Villar-Instituto Mora.

iv

Carta de Luis Avelera a Pedro Friedeberg, 21 de noviembre de 1966. Archivo General de la Nación, Comité Organizador de los XIX Juegos Olímpicos, caja 757, 204519/8, exp. 41-42.





de la carrera de Diseño Industrial de la Universidad Iberoamericana (UIA), fundada pocos años antes (1959) de la primera gráfica olímpica –con Adolfo López Mateos–. Por su parte, la carrera de Diseño Industrial en la UNAM se creó diez años después, en 1969. En la misma universidad se fundó la carrera de Artes Visuales en la década de los setenta –incluía pintura, escultura y grabado, diseño gráfico y comunicación gráfica– en sustitución de la carrera de Dibujo Publicitario. Es decir, durante el proceso de creación de la identidad olímpica, una parte de los diseñadores estaba pensando más en un diseño de tipo industrial, quizá por su formación profesional y porque se hallaban en la sección de Diseño y Exposiciones. Podemos suponer que Lance Wyman pensó desde el diseño editorial, porque buena parte de su trabajo se desarrolló en las publicaciones oficiales, sin olvidar que se había graduado como diseñador industrial en Nueva York. Hay que recordar aquí que el diseño gráfico apenas empezaba a popularizarse en Estados Unidos en los años sesenta.

Asimismo, los derechos de autor, que reconocen al creador de una obra artística o intelectual –en este caso de un diseño– la facultad para autorizar su reproducción y recibir parte de los beneficios económicos que esta pueda generar, hoy en día se siguen definiendo, así como la delimitación de sus usos y alcances. Durante el desarrollo de la creación de la gráfica olímpica la carga de trabajo debió ser enorme y no se consignó con el debido cuidado la autoría porque la prioridad en ese momento fue crear la imagen del país y generar un lenguaje visual común para los visitantes. La información editorial que aparecía en las publicaciones del comité organizador –y que hoy día es una de las fuentes principales para el estudio de este tema–, así como los créditos del diseño en general, probablemente no se cuidaron lo suficiente. Hasta el momento no conocemos contratos que hablen sobre la respectiva autoría porque, se trataba de un trabajo en equipo realizado para el comité.

La aportación de Pedro Ramírez Vázquez y sus colaboradores representa un momento clave de la imagen de México en términos culturales, para el propio país y su proyección internacional. La identidad gráfica es una

de las más grandes innovaciones para el diseño contemporáneo que debemos al comité organizador. Fue obvio el éxito del proyecto olímpico, incluso en medio del conflicto estudiantil conocido por todos. Para México el costo resultó enorme, aunque en relación con los de otras ediciones de los juegos olímpicos fue un proyecto barato. Y se puede decir que la mayor aportación para el propio país, a 50 años de la celebración de los juegos, fue la cultural. Todos seguimos conviviendo con los espacios arquitectónicos que se construyeron o adaptaron, con las esculturas al sur de la ciudad y conocemos bien las formas de los iconos deportivos y los trazos del logotipo “México 68” porque esas formas continuaron usándose.

Para terminar, me gustaría decir que este artículo se desprende del proceso de investigación para la exposición *El Viaje de los Objetos. Exposición Internacional de Artesanías Populares 1968* (29 de junio-9 de octubre de 2016) –colaboré como curadora adjunta–, realizada en la Sala de Colecciones Universitarias del CCU Tlatelolco de la UNAM. La exhibición mostró la colección de artesanías de varios países expuesta en el programa de la Olimpiada Cultural, que actualmente resguarda la Dirección General de Artes Visuales de la UNAM y que fue conformada por especialistas liderados por Daniel Rubín de la Borbolla. La colección fue donada a la Universidad Nacional Autónoma de México en 1969 por el comité. En este proyecto nos propusimos hacer una revisión crítica de la colección a partir de diversas motivaciones e intereses profesionales que teníamos como equipo curatorial. Sabíamos que se trataba de una importante y majestuosa colección que queríamos sacar de las bodegas, investigar su historia, rescatarla del olvido y explorar las nociones de “artesanía”, “diseño artesanal”, “diseño industrial” y “arte popular” en el espacio museístico actual.

iv

Letrero México 68 en la villa olímpica. Archivo General de la Nación, fondo Hermanos Mayo, Transparencias a color, sobre 058.

81



La mayor aportación para el país fue la cultural. Todos seguimos conviviendo con los espacios arquitectónicos que se construyeron o adaptaron, con las esculturas al sur de la ciudad y conocemos bien las formas de los iconos deportivos y los trazos del logotipo "México 68".

PARA SABER MÁS

Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada, *Carta Olímpica 17: Símbolos olímpicos y Carta Olímpica 21: Alfabeto para los Juegos de la XIX Olimpiada*, México, 1968.

Diseñando México 68: una identidad olímpica, catálogo de la exposición, México: Museo de Arte Moderno, 2008.

WYMAN, LANCE, *México, catálogo de la exposición*, Ciudad de México, Museo Universitario Arte Contemporáneo/RM, 2014.

Visita el Fondo Colección Olimpiada México del 68, del Centro de Documentación Arkheia del MUAC (Museo Universitario Arte Contemporáneo), UNAM. <http://muac.unam.mx/centro-de-documentacion.php>