



Fundación Universitaria
SAN MATEO

TÉCNICO PROFESIONAL EN
PROCESOS DE PRODUCCIÓN GRÁFICA



Fundación Universitaria
SAN MATEO

**TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
TECNOLOGÍA EN DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN GRÁFICA Y DIGITAL**

OLÍMPICOS GRÁFICOS

ANÁLISIS GRÁFICO E HISTÓRICO DE LAS PIEZAS GRÁFICAS MANEJADAS EN LOS

JUEGOS OLÍMPICOS DONDE COLOMBIA OBTUVO RECONOCIMIENTO

TRABAJO DE GRADO MODALIDAD DE OPCIÓN DE GRADO

LUISA FERNANDA BRIÑEZ PEDRAZA

HENRY ALEXANDER VARGAS CARDENAS

DIRECTOR (A)

OMAR ALONSO GARCIA MARTINEZ

BOGOTÁ D.C.

2019

NOTA DE SALVEDAD DE RESPONSABILIDAD INSTITUCIONAL

"La Fundación Universitaria San Mateo NO se hace responsable de los conceptos emitidos en el presente documento, el departamento de investigaciones velará por el rigor metodológico de la investigación".

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	15
CAPITULO I	17
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	17
PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	17
JUSTIFICACIÓN	18
OBJETIVOS	20
<i>Objetivo General</i>	20
<i>Objetivos Específicos</i>	20
CAPITULO II	21
MARCO TEÓRICO	21
CAPITULO III.....	95
DISEÑO METODOLÓGICO	95
TIPO DE INVESTIGACIÓN	95
POBLACIÓN	97
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	97
CAPITULO III.....	106
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	106
RESULTADOS DEL OBJETIVO ESPECÍFICO NO. 1	106
RESULTADOS DEL OBJETIVO ESPECÍFICO NO. 2	107

RESULTADOS DEL OBJETIVO ESPECÍFICO NO. 3	108
CAPÍTULO V.	113
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	113
BIBLIOGRAFÍA	115
ANEXOS	122

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: López, J. (2017). Sitios Web para crear los mejores prototipos de páginas y apps móviles.....	21
Ilustración 2: García, J. (2018). Crear una página web: guía para principiantes.	26
Ilustración 3: Tentulogo. (s.f.). Juegos Olímpicos, Los aros: origen, significado e historia	34
Ilustración 4: Xinhua. (2016). Refugiada siria portará antorcha olímpica en Brasilia.	35
Ilustración 5: Tentulogo (s.f.). Diferencias entre un logotipo, un isotipo, un imagotipo, una marca.	40
Ilustración 6: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO afiche Munich 1972	43
Ilustración 7: Tentulogo. (s.f.). Juegos Olímpicos, Galería de Logos (Emblemas) y Mascotas Olímpicas.....	44
Ilustración 8: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Mascota Munich 1972	45
Ilustración 9: Anchel. M. (2009). Logotipo Olimpiadas Los Angeles 1984	46
Ilustración 10: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Afiche Los Ángeles 1984	49
Ilustración 11: Tentulogo. (s.f.). Juegos Olímpicos Galería de Logos (Emblemas) y Mascotas Olímpicas	51
Ilustración 12: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Mascota LOS ÁNGELES 1984..	52
Ilustración 13: Lisotto. P. (25 julio de 2008). Los posters de los Juegos Olímpicos.	53

Ilustración 14: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Afiche Seúl 1988	55
Ilustración 15: Tentulogo. (s.f.). Juegos Olímpicos Galería de Logos (Emblemas) y Mascotas Olímpicas	57
Ilustración 16: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Mascota Seúl 1988	58
Ilustración 17: Metalmanias. (8 agosto 2016). Los afiches de los Juegos Olímpicos desde 1896	59
Ilustración 18: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Afiche Barcelona 1992	61
Ilustración 19: Gondar. P. (s.f.). Javier Mariscal el diseñador padre de Cobi la mascota de las Olimpiadas	63
Ilustración 20: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Mascota Barcelona 1992 ..	64
Ilustración 21: Pardo. C. (s.f.). Una piscina de oro	65
Ilustración 22: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Afiche Sídney 2000	67
Ilustración 23: Unknown. (8 de julio de 2014). Las Mascotas de los Juegos Olímpicos	69
Ilustración 24: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Mascota Sídney 2000	70
Ilustración 25: Metalmanias. (8 agosto 2016). Los afiches de los Juegos Olímpicos desde 1896	71
Ilustración 26: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Afiche Atenas 2004	72
Ilustración 27: Cubillas. J. (3 mayo 2016). Mascota Olimpiadas	74
Ilustración 28: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Mascota Atenas 2004	75
Ilustración 29: Metalmanias. (8 agosto 2016). Los afiches de los Juegos Olímpicos desde 1896	76

Ilustración 30: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Afiche Beijing 200878

Ilustración 31: Juegos Olímpicos. (s.f.). Beijing 200880

Ilustración 32: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Mascota Beijing 200881

Ilustración 33: Kissclipart. (s.f.). Fondo de patrón de verano82

Ilustración 34: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Afiche Londres 201284

Ilustración 35: Listas 20 Minutos. (9 julio 2012). LAS MASCOTAS DE LONDRES 2012.
..... 86

Ilustración 36: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Mascota Londres 2012.
[Imagen]. Recuperado de: imágenes propias.87

Ilustración 37: García. M. (17 febrero 2011). Se presenta el logo de las olimpiadas
de Rio 2016..... 88

Ilustración 38: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Afiche Rio 201690

Ilustración 39: Mochón. S. (28 julio 2016). Vinicius y Tom, las mascotas para Río
201692

Ilustración 40: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Mascota Rio 201694

Ilustración 41: Vargas, Briñez. (2019). Bocetos páginas WEB 109

Ilustración 42: Vargas, Briñez. (2019). Bocetos logo página web. 111

Ilustración 43: Vargas, Briñez. (2019). Bocetos logo página web blanco y negro..
..... 111

Ilustración 44: Vargas, Briñez. (2019). Sitio WEB Múnich. 112

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Vargas, Briñez. (2019). Encuesta edad	100
Tabla 2: Vargas, Briñez. (2019). Encuesta pregunta 1.	100
Tabla 3: Vargas, Briñez. (2019). Encuesta pregunta 2.	101
Tabla 4: Vargas, Briñez. (2019). Encuesta pregunta 3	101
Tabla 5: Vargas, Briñez. (2019). Encuesta pregunta 4.	102
Tabla 6: Vargas, Briñez. (2019). Encuesta pregunta 5.	103
Tabla 7: Vargas, Briñez. (2019). Encuesta pregunta 6.	103
Tabla 8: Vargas, Briñez. (2019). Encuesta pregunta 7	104
Tabla 9: Vargas, Briñez. (2019). Encuesta pregunta 8.	104
Tabla 10: Vargas, Briñez. (2019). Encuesta pregunta 9	105
Tabla 11: Vargas, Briñez. (2019). Encuesta pregunta 10.....	105

DEDICATORIA

El proyecto está dedicado a Dios, a nuestra familia por su apoyo incondicional, a nuestros amigos, a la Fundación Universitaria San Mateo por permitirnos ser parte de esta gran familia y al docente Omar García por su colaboración durante todo el proceso de creación de nuestro Proyecto de Grado.

AGRADECIMIENTOS

La elaboración de este proyecto fue posible gracias al apoyo de algunas personas que hicieron parte del desarrollo de este proyecto, gracias al apoyo y ayuda, por lo cual por medio de estas palabras logramos transmitir nuestros agradecimientos en el desarrollo del proyecto.

Iniciando con nuestra familia y amigos, quienes son el motor principal, de nuestra vida, y uno de los grandes impulsos para crecer profesionalmente y personalmente, quienes han puesto de su confianza en nosotros.

Y principalmente agrade cedemos a Dios, quien nos da la fuerza para culminar nuestros sueños y metas.

Al igual agradecemos a nuestros docentes quienes fueron aquella guía para poder culminar este proyecto con éxito tanto en el ante proyecto con el profesor Jhon Velandia, como en el desarrollo de la investigación con el docente Omar Cortes, y al coordinador de la facultad Yubar Portilla, y aun a todos los docentes de la Fundación Universitaria San Mateo, del programa de Diseño Gráfico.

ABREVIATURAS

COI: (Comité olímpico internacional).

COC: (Comité olímpico colombiano).

HTML: (HyperText Markup Language).

CSS: (Cascade Style Sheet).

JS: (JAVASCRIPT).

JJOO: Juegos olímpicos

USA: (United States of America)

US: (United States)

URSS: La Unión de Repúblicas Soviéticas Socialista.

USFSA: (Unión de Sociedades Francesas de Ejecución).

E-commerce: (Comercio electrónico).

UX: (experiencia de usuario).

RESUMEN

En este proyecto se realizó un proceso de investigación y de análisis de componentes gráficos utilizados para promocionar cada uno de los Juegos Olímpicos. Esto permitió recopilar datos históricos y gráficos que fueron importantes para generar una correcta comunicación, enfocados en las representaciones y premiaciones que obtuvieron los deportistas colombianos. (Múnich 1972, Los Ángeles 1984, Seúl 1988, Barcelona 1992, Sídney 2000, Atenas 2004, Beijing 2008, Londres 2012 y Río 2016).

Este análisis será representado por medio de un sitio web donde encontrarán las piezas gráficas manejadas en los juegos olímpicos. El sitio web se dividirá en cada uno de los eventos deportivos, se encontrará información relevante relacionada a un análisis gráfico de componentes, como lo son diseñador, estilo de arte, composición, construcción, relación cromática, tipografía. También en el sitio WEB se encontrará información histórica, específicamente sobre los deportistas premiados y deporte destacado de cada uno de los encuentros enfocado al deporte colombiano.

PALABRAS CLAVE:

Diseño Gráfico (WEB), Historia, Deportes.

ABRACSTT

In this project, the research and analysis of the graphic components used to promote each of the Olympic Games was carried out. This allowed to gather historical and graphic data that were important to generate a correct communication, focused on the representations and awards that Colombian athletes obtained. (Munich 1972, Los Angeles 1984, Seoul 1988, Barcelona 1992, Sydney 2000, Athens 2004, Beijing 2008, London 2012 and Rio 2016).

This analysis will be represented through a website where you will find the graphic pieces handled in the Olympic games. The website will be divided into each of the sporting events, relevant information will be found related to a graphic analysis of components, such as designer, art style, composition, construction, color ratio, typography.

Also on the website you will find historical information, specifically about the winning athletes and outstanding sport of each of the meetings focused on Colombian sport.

KEY WORDS:

Graphic Design (WEB), History, Sports.

INTRODUCCIÓN

El diseño gráfico surge con el fin de brindar una información de forma creativa, en este caso orientado a la información en la web con Olímpicos Gráficos, conociendo el valor de la profesión del Diseñador, busca resaltar su desarrollo en el proceso de creación de la publicidad de los Juegos Olímpicos, y al mismo tiempo darle una relevancia a Colombia como participante de este evento, y a los deportistas que han obtenido reconocimiento con algunas de las medallas que allí se medallas de Oro, Plata y Bronce.

Esta información se expresará por medio de un Sitio WEB, con una información detallada del diseño y de las participaciones colombianas. (Múnich 1972, Los Ángeles 1984, Seúl 1988, Barcelona 1992, Sídney 2000, Atenas 2004, Beijing 2008, Londres 2012, Río 2016).

Para el desarrollo del primer del primer capítulo fue importante tener claro en que estaría enfocado el tema, donde se lograra dar un resumen del proyecto que permitiera en el mismo dar una respuesta a la problemática por medio del desarrollo de la justificación y objetivos, principal y específico.

Para lograr llevar una mejor información de contenido en el sitio web, se realizó un análisis previo que se encontrará más detallado en el marco teórico, donde se podrá ver información relevante como diseñador, estilo de arte, composición, relación cromática, tipografía, deportista y deporte destacado, además de información histórica del evento y el impacto en Colombia (Daza Orozco y Cera, 2018, p. 18).

Encontraremos el método de análisis el cual es cualitativo, las tareas a realizar, y las tareas asignadas para cada uno de los puntos a analizar, estarán en la metodología. Donde la historia gráfica colombiana se vea destacada en cada uno de los diferentes deportes en los que se participó (Valdez, 2019). También encontraremos el público objetivo a quien va dirigido el proyecto.

Por último, se realizó una representación visual donde se dejó ver los diseños del sitio web, Olímpicos Gráficos, que se empezaran a trabajar para el grado de profesional en programación html5.

CAPITULO I

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

¿Cómo se puede mostrar el desarrollo del diseño gráfico en los juegos Olímpicos donde Colombia ha tenido participaciones destacadas en un sitio web? ¿Cómo llevar una información deportiva, de manera atractiva que permita al público conocer el análisis y las investigaciones previas a la realización de estas piezas gráficas que se utilizaron para publicitar los juegos olímpicos?

Presentación del problema de investigación

La trayectoria que tiene un evento tan grande como los son los juegos olímpicos, deja ver el gran concepto de publicidad gráfica que se maneja desde finales del siglo XIX. En 1900 año en el cual los juegos olímpicos restablecieron una tradición de manera mundial, con la instauración del COI (Comité olímpico internacional),

Análisis gráfico e histórico de las piezas gráficas manejadas en los juegos olímpicos donde Colombia obtuvo reconocimientos. Busca brindar una información analítica e histórica de los componentes que se manejaron para que las olimpiadas llegaran a ser tan reconocidas como uno de los eventos deportivos más grandes del mundo (Daza y Cera, 2018, p. 278).

Justificación

Este trabajo está pensado en analizar las piezas gráficas en de los juegos olímpicos como lo son el afiche y la mascota. Que permita brindar información de manera dinámica al público, mediante la elaboración de un sitio WEB, en este sitio WEB se detallará toda la investigación realizada en el marco teórico, que fue acompañado de la ayuda de ilustraciones, imágenes y datos relevantes.

El desarrollo del proyecto se busca resaltar la importancia de la profesión del diseñador gráfico, y la evolución en el desarrollo gráfico durante el transcurrir el tiempo, para ello como diseñadores se resaltaran las características necesarias para un diseño, que permita entender el concepto que requiere para que se pueda expresar el mensaje correcto en cada evento, dando relevancia tanto al diseño como al diseñador, y evaluando los puntos importantes como lo son el estilo de arte que se utilizó en cada uno de los eventos, la composición, la relación cromática, y la tipografía de los poster y mascotas.

Con este análisis describió cada uno de los de diseños realizados durante la historia de los Juegos Olímpicos, con sus diferencias artísticas, la evolución creativa y cambios de concepto y de tendencias.

El fin de realizar como objeto entregable un Sitio web, es lograr por medio de él, la expresión de forma organizada de cada análisis, y permitir llegar por medio de ella no solo llegar al target group, sino a toda persona que tenga acceso a internet.

Objetivos

Objetivo General

Realizar un sitio web en que se vea reflejado el análisis las piezas gráficas utilizadas en los juegos olímpicos, en los que deportistas colombianos obtuvieron reconocimientos.

Objetivos Específicos

- Investigar y analizar las piezas gráficas utilizadas en los juegos olímpicos. (Múnich 1972, Los Ángeles 1984, Seúl 1988, Barcelona 1992, Sídney 2000, Atenas 2004, Beijing 2008, Londres 2012, Río 2016).
- Demostrar cómo ha sido el avance del diseño gráfico como medio de comunicación publicitaria.
- Resaltar a los deportistas colombianos que han logrado triunfar en los Juegos Olímpicos.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 EL DISEÑO GRÁFICO Y LOS SITIOS WEB.

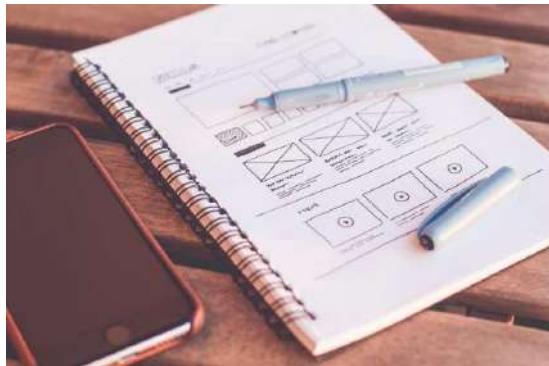


Ilustración 1: López, J. (2017). Sitios Web para crear los mejores prototipos de páginas y apps móviles [Imagen]. Recuperado de: <https://hipertextual.com/2017/03/crear-los-mejores-prototipos-paginas-apps-moviles>

Internet puede ser resumido como la red de información y publicidad de mayor alcance en el mundo, muchas personas y empresas han tomado esto como una prioridad a la hora de darse a conocer. Tomando los sitios web como una plataforma que los impulse en su crecimiento (Cera, 2016, p. 210).

En sus varias clasificaciones, empresas de todo el mundo han tomado la World Wide Web como su primer portafolio de información y venta de productos. Para ello no solo el contenido de estos sitios debe ser agradable

al público, la buena realización de un diseño que refleje los valores y la identidad visual y única de cada organización será la base para un buen reconocimiento.

Muchos de estos sitios se caracterizan en, mantener una constante relación empresa-cliente y la actualización de sus datos. (Páginas de ventas, e-commerce).

Otras dan sus comentarios personales, de uno o varios autores. Y otros tantos simplemente dan su información pertinente y no manejan la relación más dinámica con los usuarios. Cada uno de estos sitios son manejados por ciertos parámetros de diseño para que cada usuario pueda darse cuenta de que tipo de plataforma está usando.

Para la realización de un sitio web educativo, y narrativo Olímpicos Gráficos será manejado con un sitio web estático, con el fin de tener una mayor incidencia en atraer al público, y puedan adquirir un sentido crítico/analítico sobre estas piezas publicitarias y su historia.

El sitio web Olímpicos Gráficos estará centrado en el reconocimiento de cada diseñador de las piezas que allí se hablan, el estilo de arte, historia tipográfica, manejo de colorimetría será la base de cada página. Al final

todos los usuarios que naveguen estarán informándose no solo de la historia de los juegos olímpicos, si no del trabajo del diseño gráfico.

2.2 CÓMO DISEÑAR UNA PÁGINA WEB

Para el desarrollo de la página web, hay puntos clave que permiten llevar un proceso limpio y ordenado. En palabras de un diseñador de páginas web, la esencia y característica más importante que todo debemos entender para que una página web sea exitosa se necesita más que un diseño lindo, se necesita que este sea funcional dependiendo para quien vaya dirigido.

Un diseño web profesional no es aquel diseño "bonito" sino aquel diseño planeado estratégicamente para ofrecer la mejor experiencia al usuario con el objetivo de aumentar las conversiones y/o cumplir las metas comerciales. (Silva, s.f.)

Para obtener los resultados planteados al realizar un sitio web es necesario tener en cuenta:

- Definir el tema y su funcionalidad (ventas, información, noticias, juegos etc.).
- Conocer el Target group (grupo Objetivo) a quien se va a dirigir.

- Tener el conocimiento de las tendencias del mercado. (Arte, cultura, sociedad).
- Brindar un valor agregado al sitio web para que este sea más vistoso, y se diferencie de las posibles competencias.

Al tener definido toda esta información general, se realiza un análisis más específico y visual. Temas tales como:

- Diagramación del sitio web, (distribución de espacios, y elementos).
- Realizar una estructura de paginación, donde se distribuirá toda la información necesaria. (fotografías, texto, ilustraciones, videos, formulario de contacto entre otros)
- Después de un estudio previo se planea el uso de la colorimetría a manejar.

2.3 HERRAMIENTAS CREACIÓN PÁGINA WEB:

La implementación y el uso de herramientas para la realización de un sitio web en esta era es un tema de mucha importancia a la hora de un buen manejo de la comunicación con los clientes y el contenido de información que estas llevan. Actualmente estas herramientas vienen de fácil acceso para que cualquier persona pueda hacer su sitio web propio,

(wix, Go, Daddy, Web Note, etc.). Estos contenidos genéricos limitan con el buen uso el éxito y la funcionalidad. (Garcia, 2018)

Muchos diseñadores y programadores de estos contenidos quienes se han preparado para cumplir y realizar páginas en internet exitosas usan diferentes idiomas de programación (HTML, CSS, JS) con lo cual ya hacen que cada sitio web se destaque por su versatilidad y poca limitación.

Varias publicaciones en internet, blogs y conferencias ya lo hacen ver como una profesión muy importante en la era digital¹. En palabras de Josep estudiante de sistemas, para un blog de programadores.

Esta es la disciplina reina: abrir el editor y empezar a programar. Quien necesite total libertad, tendrá que hacerse la página él mismo. Está claro que para esto hace falta paciencia y para los principiantes es a menudo abrumador (y frustrante). (Garcia, 2018)

¹La era digital ha venido para quedarse definitivamente entre nosotros y se manifiesta a través de una verdadera revolución tecnológica (Internet, ordenadores, dispositivos y herramientas TIC, foros, chats, blogs, medios de comunicación, etc.) que está transformando de manera clara y profunda los hábitos, el lenguaje, la vida y las costumbres de muchas personas para crear una nueva cultura “la cultura digital”. (INED21, 2015)



Ilustración 2: García, J. (2018). *Crear una página web: guía para principiantes*. [Imagen]. Recuperado de: <https://www.websitetooltester.com/es/montar-pagina-web/>

2.2 HISTORIA DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS

Los Juegos Olímpicos, un importante evento a nivel mundial tienen sus inicios en Grecia, y luego de ello inicio una expansión a nivel mundial, en el que se fue integrando diferentes deportistas incluso mujeres. A continuación, encontrara un breve resumen de la historia de los JJOO, que ha permitido que sea reconocido como lo es hoy en día. además, también se dará una breve explicación de los símbolos característicos de este evento como es La Llama Olímpica, Los Aros Olímpicos (Logo), e incluso se explicará la relación entre los JJOO, y la participación colombiana.

2.2.1 JUEGOS OLÍMPICOS EN GRECIA:

La historia de los juegos olímpicos empieza en la cultura griega, hace aproximadamente 2800 años en la ciudad de Olimpia (Atenas), siendo

ahora conocidos como los juegos olímpicos antiguos. Fundando así una tradición en honor a los dioses, en especial al dios Zeus en (776 av.), (339 d.C).

En esa época este evento se realizaba para la admiración y la belleza del hombre, los atletas realizaban toda actividad al desnudo. Después de la conquista de Grecia a mano del imperio romano en el (393 d.C) el emperador de ideologías cristianas Teodosio I prohibió este evento por ser considerado una fiesta pagana.

Teodosio I decretó el Edicto de Tesalónica el 27 de febrero del año 380, medida con la que se definió oficialmente la adopción del cristianismo como única religión del imperio. Esto significó que todas las manifestaciones religiosas no cristianas debían ser abolidas para pasar a respetar el culto monoteísta del dios cristiano. (ARZABAL, s.f.)

Posteriormente En 1982, gracias a la lucha del Barón Pierre de Coubertin² quien apoyó siempre la educación por medio de los deportes, promovió retomar las olimpiadas, partiendo la historia de los juegos

² (Pierre Fredy de Coubertin, barón de Coubertin; París, 1863 - Ginebra, 1937) Historiador y pedagogo francés que creó los Juegos Olímpicos de la era moderna. Su doble vocación de pedagogo e historiador le hizo concebir la idea de restaurar los Juegos Olímpicos que se celebraban en la antigua Grecia, para fomentar el deporte a escala mundial con fines educativos. (Ruiza, Fernández, & Tamaro, 2004)

olímpicos en dos. Siendo ahora conocidos como los juegos olímpicos modernos.

2.2.2 PRIMEROS DEPORTISTAS:

Existe la teoría de que la leyenda de Hércules (Heracles) hijo de Zeus, sería el primer deportista y por lo tanto el fundador de los juegos olímpicos antiguos por esto sería un festival tan celebrado.

Los primeros registros escritos de los Juegos Olímpicos datan del 776 a.C., cuando un cocinero llamado Coreabas ganó el evento de una única carrera pedestre de ciento noventa y dos metros llamada Stade (el origen etimológico del "estadio") y se convirtió en el primer campeón olímpico. (Tentulogo, s.f.)

Por ello se celebraron en honor y agradecimiento al dios del olimpo Zeus, siendo una tradición cada 4 años a esta temporada de tiempo se le denominará "olimpiadas". Más tarde se le unieron dos juegos más (diablos, dolichos), una carrera de entre 400 M y 1500 M.

2.2.3 PRIMERA APARICIÓN DE DEPORTISTAS INTERNACIONALES:

Según tentulogo.com en una publicación online llamada Juegos olímpicos Fascinante historia desde la antigua Grecia. Coubertin después de una visita a los antiguos estadios de Grecia, decidió apoyar la idea de reiniciar los juegos olímpicos. Estos serían pensados para reunir a todo el

deportista de manera mundial y para atracción del público en una reunión con la unión de deportes atléticos realizada en noviembre de 1892.

Para 1984 sería aprobada la idea, y fue fundado el Comité Olímpico Internacional (COI)³ junto a los emblemas que serían icónicos, como los cinco aros de colores, el himno y el lema citius, altius, fortius (más rápido, más alto, más fuerte)⁴, símbolo de motivación que trascendiera a los nuevos y jóvenes deportistas

El COI quien se encargaría de la planeación de las futuras olimpiadas. Cuya primera aparición sería 1896 en Atenas, ciudad que vería nacer estos juegos por primera vez.

La primera edición tuvo lugar en Atenas, en 1896, y en estos juegos participaron sólo 245 atletas. A partir de ahí, el número fue creciendo, incluyendo a las mujeres, que compitieron por primera vez en los de París 1900 aunque sólo en algunas modalidades. (MUNDO DEPORTIVO, 2016)

³ La tarea básica del Comité Olímpico Internacional es la de realizar las tareas pertinentes para la realización de los Juegos Olímpicos y regular todo lo relacionado con el movimiento olímpico. De esta manera, el COI es el encargado de hacer cumplir el protocolo olímpico preestablecido. (MESA ROMERO, 2019)

⁴ La frase latina integrada por los tres superlativos yuxtapuestos, "Citius, Altius, Fortius" (más rápido, más alto, más fuerte), es hoy día el lema olímpico oficial. Ideado y lanzado por el dominico Henri Didon, Prefecto del Colegio parisino de Arcueil, y amigo personal de Coubertin, se ha difundido y es conocida hoy en todos los ámbitos del deporte. (Centro de Estudios Olímpicos, 2015)

Algo que no sería bien visto por el público griego, ya que sentían que les habían arrebatado algo muy propio. Pero que el mundo agradecería por tan espectacular evento. Celebrándose cada cuatro años y aumentado el número de competidores y de países.

Al pasar de los años los juegos olímpicos fueron teniendo transformaciones para mejora del evento, y atrayendo otros deportes hasta convertirse en lo que es actualmente uno de los escenarios más espectaculares siendo uno de los eventos deportivos más grandes e históricos del mundo, donde grandes deportistas han dejado su nombre escrito en la historia. Los Juegos Olímpicos se han celebrado, Como ya lo menciona Mundo deportivo en una de sus ediciones titulada, Breve historia de los juegos olímpicos. Cada Olimpiada ha tenido características propias y no han sido ajenas a lo que sucedía en la sociedad.

A excepción de las ediciones de (1916, 1940 y 1944) la primera y segunda guerra mundial este evento deportivo abarca a más de 204 países, deportistas entre hombre y mujeres, y federaciones diferentes hacen parte de los juegos olímpicos modernos.

2.2.4 LA MUJER EN LOS OLÍMPICOS:

Las mujeres de la Grecia antigua eran llevadas a estos estadios simplemente de espectadoras y para coronar a los que serían verdaderos héroes olímpicos, los hombres. Una idea machista que también fue adoptada por Pierre de Coubertin, pensando en que las mujeres no serían bien vistas practicando deportes de alto riesgo como lo son los juegos olímpicos.

Para la primera edición de este evento Coubertin con el apoyo del papa Pío X se negaron rotundamente a la participación de mujeres. Veían esto como un acto de libertinaje.

Para la edición de Francia 1900 (Segunda en la época moderna) las mujeres tuvieron un papel menor y un porcentaje de al menos un 12% limitándose a deportes como el golf, el tenis, croquet y vela.

Alice Melliat⁵, fundadora de la federación de Sociedades femeninas de Francia y la Federación Internacional deportiva femenina. No contenta con los ideales machistas que se dieron en la época organizó los juegos mundiales femeninos en Praga y Londres (1930-1934) demostrando que las

⁵ Fue una de las mayores promotoras de la participación de las mujeres en el deporte. Vanguardista y emprendedora, esta francesa hizo que el creador de los Juegos Olímpicos, Pierre de Coubertin, incluyera a las mujeres en su novedoso invento. Para Los Juegos Olímpicos, celebrados en Ámsterdam en 1928, las mujeres pudieron competir en varios deportes, incluido el atletismo. Lo hicieron en diez eventos, aun cuando los hombres lo hicieron en 22. (La Chica del Banquillo, 2018)

mujeres debían ser tratadas como igual y así lograr tener una mejor participación para los futuros juegos olímpicos.

No fue hasta la década de los 2000 cuando se empezó a ver a la mujer como símbolo de lucha y dedicación logrando demostrar la lucha constante por lograr ocupar un espacio en el deporte. *"No es sólo un asunto de las mujeres. Se trata de valores humanos básicos y del espíritu y los ideales de los Juegos"* (Bachelet, 2012)

2.2.5 LOGO JUEGOS OLIMPICOS:

El logo símbolo utilizado para dar la identidad visual a los juegos Olímpicos de la época moderna se le han atribuido varios autores, pasando por los antiguos griegos diciendo que estos ya lo tenían planeado de esta manera. La realidad el autor original de ese logo símbolo sería el mismísimo realizador, el barón Pierre de Coubertin.

Referenciado por la imagen que manejaba la USFSA (Unión de Sociedades Francesas de Ejecución), quienes eran los encargados del COI en Francia, y luego de la segunda guerra serían suspendidos. Coubertin adoptaría esta idea de los dos círculos de diferentes colores.

Una idea que ya había planteado un psicólogo anteriormente.

El psicólogo Carl Gustav Jung añade que el círculo también se asocia con el ser humano. Los aros olímpicos también podrían representar a los deportistas, de orígenes muy diferentes, que se unen o entrelazan, como símbolo de fraternidad.
(EL DIARIO VASCO, 2016)

La idea de coubertin era transmitir a todo el mundo la internacionalización que los juegos tenían en todas partes del mundo representando así los colores de todas las banderas de los 5 continentes.

Los seis colores (incluyendo el fondo blanco de la bandera) combinados de esta manera reproducen los colores de todos los países sin excepción. El azul y el amarillo de Suecia, el azul y el blanco de Grecia, los colores de la bandera tricolor francesa, Inglaterra y Estados Unidos, Alemania, Bélgica, Italia, Hungría, el amarillo y el rojo de España junto a las novedades de Brasil o Australia, con el antiguo Japón, y la nueva China. Aquí es realmente un símbolo internacional. (EL DIARIO VASCO, 2016)



Ilustración 3: Tentulogo. (s.f.). Juegos Olímpicos, Los aros: origen, significado e historia. [Imagen]. Recuperado de <https://tentulogo.com/juegos-olimpicos-2-los-aros-origen-significado-e-historia/>

2.2.6 LA LLAMA OLÍMPICA:

Es otro de los símbolos principales de los juegos olímpicos es la llama olímpica, rescatado de los primeros juegos olímpicos de Grecia. Este es un acto místico que se elabora al finalizar el evento. La tradición de la llama olímpica tenía una trascendencia de los sacrificios de Zeus, desde los juegos olímpicos de Ámsterdam 1928 volvió inicio nuevamente esta tradición. Según la tradición, la antorcha olímpica simboliza el fuego que Prometeo roba a los dioses en la mitología griega para entregárselo a los humanos. La antorcha, pues, simboliza la luz del conocimiento y de la razón de los hombres. (Significados.com, 2018)



Ilustración 4: Xinhua. (2016). Refugiada siria portará antorcha olímpica en Brasilia. [Fotografía]. Recuperado de <http://www.infogate.cl/2016/05/02/rio-2016-refugiada-siria-portara-antorcha-olimpica-en-brasilia/>

2.2.7 COLOMBIA EN LOS OLÍMPICOS:

Para Colombia no existirían los Juegos Olímpicos sino hasta los celebrados en Los ángeles 1932, donde un deportista boyacense guiado por sus propios medios llegaría a marcar la historia.

El atleta Jorge Perry, de Samacá, Boyacá, quien viajó solo y con sus propios recursos, participó en la Maratón de 42 kilómetros. Sólo pudo completar 10 km. más por su esfuerzo recibió una medalla del Comité Olímpico Internacional (COI). (ACADEMIA DE HISTORIA DE CUNDINAMARCA, s.f.)

Dando sus primeras demostraciones de la hegemonía que Colombia tiene en este deporte como lo es el ciclismo, el deportista de por ese

entonces 22 años, después de tan heroica y ahora mítica hazaña ayudaría a fomentar la inscripción de Colombia al COI y a realizar el Comité Olímpico Colombiano (COC)⁶ el 3 de julio de 1936. Jorge Perry Villate no alcanzaría a poner a Colombia en el medallero general de este evento, pero realizó un marco de referencia, un antes y un después en la historia deportiva de nuestro país.

A Partir de allí Colombia asistirá a 15 ediciones de los Juegos Olímpicos participando en diferentes ramas, siendo mujeres y hombres en demostración del talento colombiano. Luego de la destacable actuación del colombiano en los Olímpicos de Los Ángeles 1932 y la creación del (COC), los deportistas colombianos fueron en aumento en las siguientes participaciones realizadas por el (COI). Muchas de estas participaciones fueron de poca relevancia para el deporte colombiano, ya que estos deportistas no lograron ninguna hazaña destacable como en los juegos olímpicos de:

⁶ El Comité Olímpico Colombiano (COC) es la institución rectora del deporte en Colombia, el mismo fue creado el 3 de julio de 1936 y pertenece al Comité Olímpico Internacional. La misión del COC es la de coordinar esfuerzos para proteger el movimiento olímpico y consolidar su desarrollo, el cumplimiento de las normas de la Carta Olímpica y promover la preparación, selección y participación de deportistas en los Juegos Olímpicos y otras competencias nacionales e internacionales. (ECURED, s.f.)

- Berlín 1936.
- Londres 1948.
- Helsinki 1956.
- Melbourne Australia 1960.
- Tokio Japón 1964.
- México 1968.
- Montreal Canadá. 1976.
- Moscú 1980.
- Atlanta 1996.

El Comité Olímpico internacional se ha caracterizado por realizar este evento cada 4 años como los antiguos Juegos Olímpicos, dando una caracterización a cada evento, sin importar porqué momento social o político este pasando en el mundo.

Para realizar la XII y XIII edición de los Juegos Olímpicos⁷, se pensó realizar en los países de Helsinki, y Londres. Pero debido a la II guerra mundial, estos eventos tuvieron que ser suspendidos.

La edición celebrada en 1952 Helsinki tuvo su desahogo realizando los juegos olímpicos una increíble edición donde Colombia no tuvo participación debido a la época de violencia que azotaba el país en los años 40 y 50. Según

⁷ El 31 de julio de 1936, se eligió en Berlín a la ciudad que sería la sede de la XII Olimpiada de 1940, y Tokio fue seleccionada por unanimidad, pero el estallido de la guerra entre China y Japón obligó a la suspensión del certamen. Helsinki fue elegida a continuación para reemplazarla, pero el enfrentamiento bélico en Europa también hizo imposible la celebración de los Juegos en la capital finlandesa. Finalmente, Helsinki fue la encargada de organizar los Juegos Olímpicos en 1952, mientras que Tokio lo hizo en 1964. (Spanish xhuanet, 2016)

una publicación realizada por Hernández A. en una página de analistas y comunicadores llamada Razón Pública y su artículo titulado Colombia en los Olímpicos.

En 1946 se llevaron a cabo los Juegos Centroamericanos y del Caribe en Barranquilla, en 1948 se inició el rentado nacional de fútbol y en 1951 empezó la Vuelta a Colombia. A pesar de esto, debido a la Violencia de los años cuarenta y cincuenta no asistimos a los Juegos Olímpicos de Helsinki en 1952. (HERNANDEZ , 2017)

El oro Olímpico llegaría más tarde con el deportista barranquillero Helmut Bellingrodt⁸, otorgándole la plata en tiro al jabalí en los olímpicos de Múnich 1972, hazaña que repetiría en la edición celebrada en los Ángeles 1984. Junto a él compartirán medallero los boxeadores colombianos ganadores de dos preseas de bronce en diferentes categorías. Roberto Rojas, peso pluma y Alfonso Pérez peso ligero.

A partir del 72' y según un análisis histórico de estos hechos realizado por la academia de historia de Cundinamarca entre los años 1932-2008 Colombia vería nacer y formarse a grandes deportistas que llevarían más alegrías al deporte trayendo un total de 27 medallas en 8 diferentes ramas.

⁸ El 1º de septiembre fue el primer día histórico para Colombia en unos Juegos Olímpicos. Bellingrodt disparó 60 tiros, alcanzó 565 puntos sobre 600 que le significaron colgarse la medalla de plata, la primera presea de nuestro país en 40 años de participaciones en Juegos Olímpicos. (EL ESPECTADOR, 2012)

En el medallero Olímpico Colombiano cuentan sus 27 medallas divididas en:

En este medallero Olímpico Colombia cuenta están divididos en:

- 5 medallas de oro.
- 9 medallas de plata.
- 13 medallas de Bronce.

Según una publicación digital de El espectador estas medallas están repartidas en las disciplinas de halterofilia (6), ciclismo (6), boxeo (5), atletismo (3), prueba de tiro (2), lucha (2), judo (2) y taekwondo (1). El espectador, 2016.

2.3 IDENTIDAD VISUAL JUEGOS OLÍMPICOS (PARTICIPACIÓN VICTORIOSA COLOMBIANA)

Cada evento olímpico realizado ha tenido una imagen e identidad diferente realizada por varios diseñadores, aquí analizaremos estos componentes gráficos como lo son afiches y mascotas de los eventos donde los deportistas colombianos ganaron un reconocimiento (Oro, Plata, Bronce).

2.3.1 JJOO MUNICH 1972 (PLATA Y BROCE)

AFICHE



Ilustración 5: Tentulogo (s.f.). Diferencias entre un logotipo, un isotipo, un imagotipo, una marca. [Imagen.] Recuperado de <https://tentulogo.com/juegos-olimpicos-galeria-de-logos-emblemas-y-mascotas-olimpicas/>

Para la XX edición de los JJOO celebrados en Alemania, se caracterizó por con un toque frío y representativo, realizando varios concursos para el diseño de la que sería su representación oficial ante el mundo. Varios estilos y diseños de posters fueron analizados por el COI y el mismo gobierno alemán.

Pero solo uno fue el seleccionado, el encargo sería para el alemán Otl Aicher. Quien realizaría uno de los mejores diseños que le daría identidad a este evento y trascendería en la historia como uno de los mejores presentados en los juegos olímpicos.

Diseñador: Otl Aicher

Otl Aicher realizaría los diseños del Logo, el Poster y la mascota. Otl no pararía en su labor, ofreciéndole también al mundo una nueva especie de señalética para poder diferenciar a cada uno de los deportes que participarían en este. Esta señalética sería un legado pictogramas simples que se utilizaría en futuros eventos hasta en la actualidad. ⁹

Estilo de arte: Psicodelia¹⁰. Para algunos artistas y críticos de arte este poster es una clara representación de El arte psicodélico, por su juego de colores y movimientos. Para otros tantos es una clara alusión al impresionismo, por la técnica de ilustración y el elemento que representan como lo fue las estructuras del estadio alemán.

Composición: Utilizando colores fríos le daría la primera representación al mundo de la imagen del imponente estadio olímpico (Olympiastadion München), que sería construido para albergar este evento. Mostrando su estilo estructural modernista, dejaría ver la innovación en los XX JJOO. Usando tramas de destellos invocarían la celebración de los deportes sobre el cielo de la

⁹ Se produce un avance conceptual importante: se sustituye una abstracción simplificada de las posiciones físicas de los atletas (Tokio 1964) por una estructura modular de 3 elementos: cabeza, tronco-con-los-brazos, cintura y piernas, configurando así todas las diversas posiciones del atleta en movimiento. (Brandemia, s.f.)

¹⁰ El arte psicodélico o también denominado arte lisérgico surgió en la década de los 60, cuando aparecieron las drogas alucinógenas, es una manifestación de la mente o del alma, un tipo de arte que está basado en las experiencias de las drogas alucinógenas el segundo concepto el de “psicodélico” fue denominado así por un psicólogo de gran Bretaña llamado Hymphry Osmond. El significado del término “psicodélico” es “el manifiesto del alma”. (Tipos de Arte, 2014)

capital, y usando un verde para el pasto que contrastaría en una gama de azules claros y oscuros.

Tipografía: En la construcción del poster oficial se implementó una tipografía sans serif de la familia serial color negro en un puntaje no mayor a 50pt esto ayudo a contrastar mucho sin interferir con su diseño ya que el mayor enfoque seria su estadio. En cuanto a la posición en el espacio, fue muy acertada al dejarlo inclinado al borde superior izquierdo, con un borde de 5 cm arriba y abajo. Algo que no se había hecho anteriormente.

Construcción: El poster está constituido bajo cierto estilo psicodélico, y deja ver tanto la imagen que quiere ser destacada (Olympiastadion München) como de un estilo tipográfico muy limpio donde deja ver el lugar y el año del evento, el logo de los juegos olímpicos, el logo que se realizó para celebrar los XX JJOO. Además, en la parte superior derecha se ve la fecha de inicio y finalización dispuesta para este evento, (26.8.1972 - 10.9.1972).

Relación cromática:

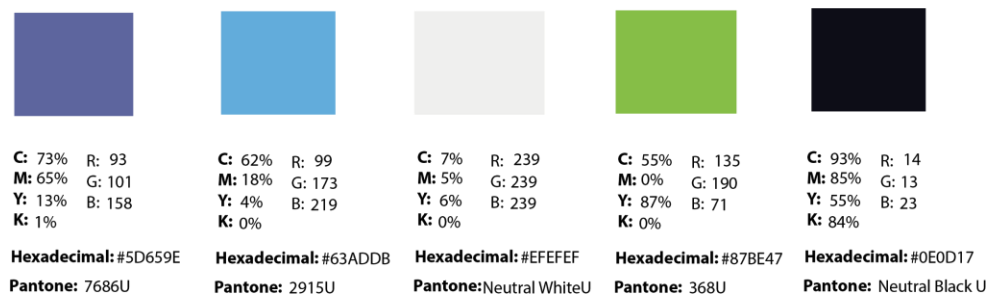


Ilustración 6: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO afiche Munich 1972. [Imagen]. Recuperado de: imágenes propias.

Deportista y deporte destacado:

El nadador estadounidense Mark Andrew Spitz¹¹, quien se adjudicó siete preseas de oro. En la rama femenina la deportista destacada fue. La nadadora australiana Shane Gould¹², ganadora de los 200m y 400m libres y los 200m individuales combinados, batiendo en cada ocasión el récord mundial. Además de sus tres medallas de oro, consigue la plata en los 800m y el bronce en los 100m libres.

Medallero oficial.

Unión Soviética URSS (Oro: 52 / Plata: 27 /Bronce: 22)

Estados Unidos USA. (Oro: 33 / Plata: 31 /Bronce: 30)

República Democrática Alemana (Oro: 33 / Plata: 21 /Bronce: 28)

¹¹ Nadador estadounidense que desarrolló su carrera a finales de los 60 y a principios de los 70. Se le recuerda por el ser el hombre con más medallas de oro ganadas en unos solos Juegos Olímpicos. Consiguió siete en Munich'72. (ECURED, s.f.)

¹² Es una nadadora retirada australiana que se convirtió en la primera mujer en batir los récords de todas las distancias en estilo libre y medallista olímpica. (ECURED, s.f.)

MASCOTA



Ilustración 7: Tentulogo. (s.f.). Juegos Olímpicos, Galería de Logos (Emblemas) y Mascotas Olímpicas. [imagen]. Recuperado de: <https://bit.ly/2PARmIe>

Mascota: WALDI

Diseñador: Otl Aicher.

Estilo de arte: Collage de mosaico, por medio del cual podemos identificar claramente por medio de la unión de formar orgánicas de diferentes colores, una composición de la mascota originaria de Alemania. Este tipo de arte puede ir caracterizado por la unión de diferentes materiales para su construcción.

Composición: la mascota fue inspirada en el perro salchicha, quien es muy popular en Alemania, fue la primera mascota olímpica inspirada en Dachshund de pelo largo, llamado Cherie vom Birkenhof.

Construcción: Se construye de tal manera que identifica una de las razas de perros populares del país Dachshund, con los colores de los anillos de los JJOO, predominando los tonos verdes que inspiran esperanza y esfuerzo.

Relación cromática:

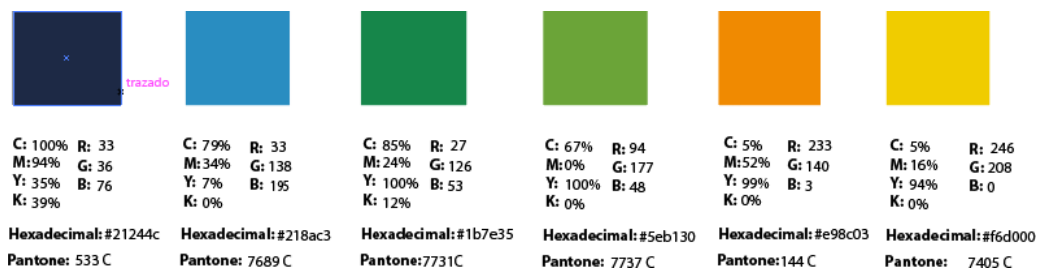


Ilustración 8: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Mascota Munich 1972. [Imagen]. Recuperado de: imágenes propias.

Su composición colorimétrica fue diseñada con el fin de representar algunos colores de los anillos de los juegos olímpicos, en orden de azul, verde, amarillo, naranja. Los demás colores como lo son el rojo y el negro no están en el diseño con el fin de evadir la relación con el Partido Nacional Socialista; Los juegos de 1972 fueron vendidos como los optimistas "Juegos del arco iris". (Tentulogo, s.f.)

2.3.2 JJOO LOS ÁNGELES 1984 (PLATA)

AFICHE



Ilustración 9: Anchel. M. (2009). Logotipo Olimpiadas Los Angeles 1984. [Imagen]. Recuperado de: <https://www.vectordiary.com/illustrator/los-angeles-olympic-logo-tutorial/>

Para la XXIII edición celebrada en América, se empezaba a considerar como un negocio rentable y lucrativo para varias empresas y organizaciones mundialmente conocidas como Coca-Cola y General Motors, financiarían parte de este evento y estos apoyarían a las industrias con aportes publicitarios. La guerra fría que se manejaba entre los países de USA y la URSS se veía reflejada. Pues estos últimos no participarían en estos juegos alegando la inseguridad americana hacia ellos.

El Comité Olímpico de la URSS ha hecho un análisis completo de la situación en torno a los Juegos de la vigésima tercera Olimpiada en Los Ángeles, y ha estudiado la cuestión de la participación de la delegación deportiva soviética. Como es sabido, el Comité Nacional Olímpico de la URSS expresó en su declaración del 10 de abril de 1984 su seria preocupación por las crudas violaciones, por parte de los organizadores de los Juegos, de los preceptos de la Carta olímpica y sobre la campaña antisoviética lanzada

por círculos reaccionarios de los Estados Unidos, en connivencia con las autoridades.

(JIMÉNEZ, 2012)

Este roce entre ambas naciones empezaría 4 años antes en Rusia lo q fue conocido como El Boicot¹³ estadounidense.

Diseñador: No registra

Estilo de arte: Podría ser considerado como Constructivismo¹⁴, Los americanos siempre y su deseo de transmitir su patriotismo, nos dejan ver el este diseño la construcción de dos estrellas y una tercera es visible por ley de la Gestalt.

Composición: Como ya es conocido, en este poster se ve reflejado el patriotismo americano y sus colores, manejado sobre un fondo blanco para que resalte aún más. Compuesto por 3 estrellas de los colores respectivos de estados unidos rojo, blanco y azul.

¹³ Tras esta premisa y en tono de protesta por la presencia militar soviética en Afganistán previo a los juegos de Moscú, Estados Unidos argumentó que la ocupación violaba el derecho internacional, por lo que la nación de las barras y las estrellas no asistió a la capital de la unión soviética, inclusive esta decisión incluyó a otros países que también quedaron de lado en la justa, destacando principalmente, naciones aliadas, de ese entonces como: Alemania Occidental, Canadá, Argentina, Chile, Japón, Turquía, Reino Unido y Australia entre muchos más. La URSS no se quedó con los brazos cruzados, y liderados por Nikolái Tíjonov, jefe del gobierno soviético, hicieron lo propio para los olímpicos de Los Ángeles 84, al 'boicotear' el evento de ese año. (Milenio, 2016)

¹⁴ El constructivismo fue una corriente artística y arquitectónica que tuvo lugar luego de la Revolución de Octubre en el territorio de Rusia. El arte constructivista se basa especialmente en la corriente que proponía el movimiento del cubismo, de manera que el constructivismo empieza a tomar para las piezas artísticas los campos del tiempo y espacio con la finalidad de crear figuras dinámicas. (Tipos de Arte, 2017)

Esta estrella representa a manera de símbolo, la imponente de los deportistas tanto americanos como extranjeros, y deja ver a manera de una duplicación la competencia que se maneja para este deporte y en estas tres formas.

Un logotipo muy elegante y sencillo de fácil recordación en la mente, y las líneas que lo cortan horizontalmente, hacen ver al espectador la velocidad con la que este evento sucede, y la poca oportunidad que tienen las naciones y deportistas en marcar un hito en su historia.

Según el diseñador americano Milton Glazer, un referente en diseño de Norteamérica, desde segunda mitad del siglo XX en un análisis que realizó para un blog de publicidad en línea roast brief.

Los Juegos Olímpicos de 1984 Las estrellas que se mueven se lleva a cabo de manera efectiva e inesperada. Los otros elementos se añaden directamente y no se sienten fuera de lugar. (Roastbrief, 2016)

Tipografía: Usando una tipografía palo seco, itálica da una connotación de fluidez acompañada de su logotipo. Muy limpio y sencillo para su fácil recordación, demarca a manera de comercial lo que serían los vigesimoterceros XXIII juegos olímpicos de naciones.

Construcción: En un plano manejado de forma vertical solo se ve representado en la mitad el símbolo de tres estrellas de los colores de la bandera americana,

debajo de este la palabra Games of the XXIIIrd olimpiad los Ángeles 1984 acompañado como costumbre del logo ya reconocido de los juegos olímpicos.

Relación cromática: Los colores que se usaron para representar este evento son los característicos de país. Resaltando sobre el fondo blanco da más energía y patriotismo al logo.



C: 87% **R:** 13
M: 49% **G:** 113
Y: 5% **B:** 178
K: 0%

Hexadecimal: #0D71B2

Pantone: 7690 C



C: 19% **R:** 184
M: 100% **G:** 24
Y: 87% **B:** 38
K: 11%

Hexadecimal: #B81826

Pantone: 7621 C



C: 89% **R:** 2
M: 78% **G:** 2
Y: 62% **B:** 2
K: 96%

Hexadecimal: #020202

Pantone: Neutral Black U



C: 0% **R:** 255
M: 0% **G:** 255
Y: 0% **B:** 255
K: 0%

Hexadecimal: #FFFFFF

Pantone: Neutral White U

Ilustración 10: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Afiche Los Ángeles 1984. [Imagen].

Recuperado de: imágenes propias.

Deportista y deporte destacado:

Carl Lewis¹⁵ con el oro en los 100 y 200 metros lisos.

En la rama femenina, muchas mujeres lograron hacer historia por sus hechos o preseas como lo fueron Nawal, se convirtió en la primera mujer de un país islámico en ganar una medalla de oro.

Connie Carpenter-Phinney la primera carrera en ciclismo femenino.

¹⁵ Es un deportista estadounidense de destacada trayectoria, de la especialidad de atletismo, ganador de diez medallas olímpicas que le convierten en uno de los mejores atletas de todos los tiempos. (ECURED, s.f.)

Pero la gran actuación de una mujer en estos JJOO fue la de Gabriela Andersen-Scheiss¹⁶

Medallero oficial:

Estados Unidos USA (Oro: 83 / Plata: 61 /Bronce: 30)

Rumania. ROU (Oro: 20 / Plata: 16 /Bronce: 17)

Reunificación alemana RFA (Oro: 17/ Plata: 19 /Bronce: 23)

¹⁶ no ganó la maratón olímpica de Los Ángeles 1984, pero siempre será recordada por no rendirse a pesar de las dificultades. Su imagen llegando a la meta, mareada y tambaleándose, es una de las más famosas del atletismo en los Juegos Olímpicos. (MERINO, 2019)

MASCOTA



Ilustración 11: Tentulogo. (s.f.). Juegos Olímpicos | Galería de Logos (Emblemas) y Mascotas Olímpicas. [Imagen]. Recuperado de: <https://tentulogo.com/juegos-olimpicos-galeria-de-logos-emblemas-y-mascotas-olimpicas/>

Mascota: Sam el Águila Olímpico

Diseñador: Bob Moore, un artista de la compañía Disney. En Japón este personaje tuvo una serie de anime emitida en TBS durante 1983, con 52 capítulos.

Estilo de arte: Cartoon, Realizado con la idea de representar al tío Sam junto con el animal representativo del país. Su resultado fue un águila antropomórfica con sombrero y corbatín que tuvo su propia animación en televisión.

Composición: Caracterizada por la nacionalidad de Estados Unidos de América, el águila calva un símbolo patriótico que demuestra el sentido de pertenencia de una nación; Su nombre atribuye al tío Sam (hacer referencia

del tío Sam), quien es una personificación nacional en sentido al gobierno, recalcando nuevamente el sentido de pertenencia de los compatriotas norteamericanos.

Construcción: Su elaboración es la unión de dos símbolos patrios como lo son el águila calva y el tío Sam, con esto representado en una ilustración tipo cartoon de C. Robert Moore con estilo amigable.

Relación cromática:



C: 87% R: 13
M:49% G: 113
Y: 5% B: 178
K: 0%

Hexadecimal: #0D71B2

Pantone: 7690 C



C: 19% R: 184
M:100% G: 24
Y: 87% B: 38
K: 11%

Hexadecimal: #B81826

Pantone: 7621 C



C: 0% R: 255
M:0% G: 255
Y: 0% B: 255
K: 0%

Hexadecimal: #FFFFFF

Pantone: Neutral White U



C: 89% R: 2
M: 78% G: 2
Y: 62% B: 2
K: 96%

Hexadecimal: #020202

Pantone: Neutral Black U



C: 8% R: 242
M:16% G: 205
Y: 100% B: 0
K: 0%

Hexadecimal: #f2cd00

Pantone: 7405 C

Ilustración 12: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Mascota LOS ÁNGELES 1984. [Imagen].

Recuperado de: imágenes propias.

2.3.3 JJOO SEÚL 1988 (BRONCE)

AFICHE

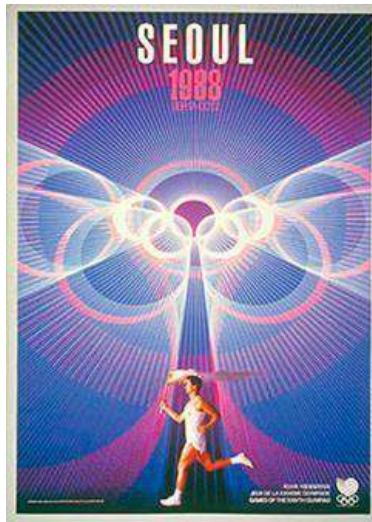


Ilustración 13: Lisotto. P. (25 julio de 2008). Los posters de los Juegos Olímpicos. [Imagen]. Recuperado de: <https://damepelota.wordpress.com/2008/07/25/los-posters-de-los-juegos-olimpicos/olimp-1988/>

La edición XXIV. Fue marcada por varios avances médicos que ayudarían a regir los deportistas y a publicitar el deporte sin anabólicos, fueron los últimos juegos que se disputarían en la época de la guerra fría. El tema de boicot de países quedaría atrás y varios deportes serian involucrados, como nuevos Como lo menciona el blog deportivo El Rincón olímpico en una de sus publicaciones, como los fue el tenis de mesa y algunos reabiertos como el caso del tenis, que volvía a ser olímpico tras 64 años de ausencia.

Diseñador: Cho Yong-je En junio de 1984, el SLOOC encargó al profesor Cho Yong-je de la Universidad Nacional de Seúl que diseñara el póster oficial de los Juegos Olímpicos. En enero de 1985, el profesor Cho presentó dos borradores de

carteles, y un panel de selección los adoptó en abril. El póster oficial representaba el ideal de los juegos de "Armonía y progreso" en la combinación de dos imágenes.

Estilo de arte: Figurativo¹⁷, Dado la representación del poster y la suma de elementos claramente visibles que lo componen. Ya se logra ver la técnica de superposición de elementos y el juego en los colores representativos que se manejan.

Composición: En este poster manejado verticalmente, un diseño realizado claramente en computador. Usaron colores fríos representando una noche que fuera iluminada gracias al inicio de los juegos olímpicos. En este se puede observar como el logo del JJOO fuera vinculado al diseño general del poster ya que de él se desprende una estela de luminosidad que brilla al deportista, una buena combinación con los colores magentas, azules y blancos que se manejan.

La implementación de luz y sombras y las mezclas de colores dan un aire de fantasía y advierte la luminosidad que los JJOO destacan a los deportistas ante el mundo.

¹⁷ El arte figurativo es un arte, manifestado sobre todo en la pintura y la escultura, que imita la naturaleza, copiándola, lo que los griegos denominaban "mímesis" y tuvo una gran manifestación en el arte clásico. No exige en el observador ningún esfuerzo mental para comprenderlo. (De Conceptos, s.f.)

Construcción: Dos imágenes en un poster son unificadas las siluetas de un color magenta, un destello de luz que sale despedido de lo que visualmente es identificado como la llama olímpica. La otra es la representación de un deportista realizando el conocido recorrido con la antorcha y su vestimenta de blanco simbolismo de paz mundial.

En el poster se ve el lugar y el año del evento algo característico de cada uno.

En la parte inferior derecha se deja ver la palabra Games of the XXVIrd olimpiad SEUL1988” en tres idiomas.

Relación cromática: Los colores violetas que son representados en este indican la armonía existe y debe existir en el mundo, y el progreso junto con los azules que dan a entender el amanecer del país asiático.












					
C: 87% R: 56 M: 69% G: 84 Y: 15% B: 146 K: 2%	C: 75% R: 42 M: 55% G: 51 Y: 88% B: 27 K: 67%	C: 18% R: 189 M: 97% G: 34 Y: 76% B: 52 K: 8%	C: 31% R: 179 M: 96% G: 37 Y: 15% B: 118 K: 3%	C: 62% R: 118 M: 59% G: 111 Y: 0% B: 177 K: 0%	
Hexadecimal: #38549 Pantone: 287 U	Hexadecimal: #2A331B Pantone: 3435 U	Hexadecimal: #BD2234 Pantone: Strong Red U	Hexadecimal: #B32576 Pantone:	Hexadecimal: #766FB1 Pantone: 7669 U	
					
C: 0% R: 246 M: 38% G: 185 Y: 1% B: 212 K: 0%	C: 40% R: 169 M: 81% G: 74 Y: 6% B: 144 K: 0%	C: 79% R: 41 M: 48% G: 65 Y: 77% B: 46 K: 57%	C: 0% R: 255 M: 0% G: 255 Y: 0% B: 255 K: 0%	C: 1% R: 248 M: 31% G: 192 Y: 49% B: 140 K: 0%	C: 6% R: 222 M: 87% G: 60 Y: 87% B: 42 K: 0%
Hexadecimal: #F6B9D4 Pantone: 510 U	Hexadecimal: #A94A90 Pantone: 248U	Hexadecimal: #29412E Pantone: 3305 U	Hexadecimal: #FFFFFF Pantone: Neutral White U	Hexadecimal: #F8C08C Pantone: 713 U	Hexadecimal: #DE3C2A Pantone: 1797 U

Ilustración 14: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Afiche Seúl 1988. [Imagen]. Recuperado de: imágenes propias.

Tipografía: una tipografía más bold para reflejar el orgullo de un país que sería seleccionado como anfitrión de este evento, Manejado en altas y de un color blanco centrado en la parte superior.

Deportista y deporte destacado: El soviético Sergéi Bubka¹⁸, realiza un salto con pértiga de 6 metros estableciendo un récord olímpico.

En la rama femenina, La alemana oriental Kristin Otto¹⁹, nadadora, consigue seis medallas de oro.

Medallero Oficial:

URSS (Oro: 55 / Plata: 31 /Bronce: 46)

República democrática alemana GDR (Oro: 37 / Plata: 35 /Bronce: 30)

USA. (Oro: 36 / Plata: 31 /Bronce: 27)

¹⁸ Atleta en los 100 m y en salto de longitud, aunque no consiguió destacar hasta que se cambió al salto con pértiga especialidad en la que ostenta el récord mundial. (ECURED, s.f.)

¹⁹ Nadadora alemana que ganó seis medallas de oro en los Juegos Olímpicos de 1988. (ECURED, s.f.)

MASCOTA



Ilustración 15: Tentulogo. (s.f.). Juegos Olímpicos | Galería de Logos (Emblemas) y Mascotas Olímpicas. [Imagen]. Recuperado de: <https://tentulogo.com/juegos-olimpicos-galeria-de-logos-emblemas-y-mascotas-olimpicas/>

Mascota: Hodori (nombre escogido entre 2300 opciones). Su nombre está dividido por dos sílabas: "Ho" que en coreano significa tigre y "dori" diminutivo de niños.

Diseñador: Kim Hyun.

Estilo de arte: Ilustración tipo caricatura basada en una serie animada popular de los 80's llamada el gato Isidoro²⁰

Composición: Hodori fue creado para darle una imagen agradable a los olímpicos de Seúl, un tigre muy representativo en la cultura sus colores y el

²⁰ Isidoro es una historieta creada por George Cately en el año 1973 que tiene como protagonista al gato Isidoro, de color anaranjado y de carácter rebelde. Si lo comparamos con Garfield, enseguida notaremos que se parecen mucho... excepto en el estilo de vida: mientras que el gato "regordete" más moderno" se pasa el día en casa durmiendo y comiendo, nuestro protagonista es mucho más activo; de hecho, le encanta molestar al gerente de la pescadería, al lechero y a las gatas que se encuentra por la calle. (Sanchez, s.f.)

espiral que lo rodea deja ver la unión y celebración frente a una imagen victoriosa de este, la cinta en forma se "S" es un guiño a Seúl.

Construcción: El diseño de la espiral que parte de su sombrero conocido como sangmo²¹ es una alusión a una danza típica del país, además de utilizar el logo de JJOO como símbolo de las medallas y su pose victoriosos.

Relación cromática:



C: 78% R: 35
M: 32% G: 141
Y: 9% B: 193
K: 0%

Hexadecimal: #238dc1

Pantone: 7689 C



C: 10% R: 223
M: 55% G: 133
Y: 72% B: 79
K: 1%

Hexadecimal: #df854f

Pantone: 7576 C



C: 0% R: 255
M: 0% G: 255
Y: 0% B: 255
K: 0%

Hexadecimal: #1FFFFFFF

Pantone: Neutral White U



C: 89% R: 2
M: 78% G: 2
Y: 62% B: 2
K: 96%

Hexadecimal: #020202

Pantone: Neutral Black U



C: 42% R: 80
M: 73% G: 244
Y: 76% B: 30
K: 66%

Hexadecimal: #502c1e

Pantone: 4625 C

Ilustración 16: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Mascota Seúl 1988. [Imagen]. Recuperado de: imágenes propias.

²¹ Sombrero decorado con plumas de ave o papel en la punta que llevan los artistas de la música campesina al efectuar la "danza de cabeza". (Folkency, s.f.)

2.3.4 JJOO BARCELONA 1992 (BRONCE)

AFICHE



Ilustración 17: Metalmanias. (8 agosto 2016). Los afiches de los Juegos Olímpicos desde 1896. [Imagen]. Recuperado de: https://www.taringa.net/+imagenes/los-afiches-de-los-juegos-olimpicos-desde-1896_fs7

Para la edición El país catalán se esmeraría en realizar uno de los mejores eventos de la historia, y albergó la ideología de los juegos olímpicos en la unificación de naciones por medio del deporte, sin importar la crisis económica²² que afectaba para ese entonces.

²² España había entrado en la Comunidad Económica Europea el 1 de enero de 1986, un momento en el que se fortaleció el impulso económico. España abrió su economía y se incrementó la inversión extranjera de manera notable. Este hecho impulsó la modernización de las empresas españolas ante la competencia exterior y se produjo un incremento de las inversiones públicas en infraestructuras, debido en parte, precisamente, a la futura organización de los JJOO y a la Expo de Sevilla del mismo año. El consumo subió motivado por la subida de la Bolsa y del valor de los inmuebles. España aceleró el crecimiento del PIB, redujo la deuda y la tasa del desempleo del 24,4% al 15% en 3 años y redujo la inflación por debajo del 3%. (Lopez, 2013)

Diseñador: Josep Maria Trías

Es el diseñador que creó el logotipo de los Juegos Olímpicos de Barcelona 92. Trias nació en Barcelona en 1948. Estudió Bellas Artes en Barcelona y en la Escuela de Artes y Oficios. Actualmente retirado, trabajó como diseñador gráfico independiente desde hace más de 30 años. (Domínguez, 2016)

Estilo de arte: Arte Abstracto²³, una representación simbólica del deportista en general

Composición: Para la elaboración de este poster el diseñador, Josep Maria Trías quiso hacer un isotipo mucho más dinámico, versátil y algo que anteriormente no se había realizado, al ser una pintura a mano alzada. El resalte ya antes implementado sobre un fondo blanco hace lucir los colores gitanos y brillantes. Una de las composiciones más simples y simbólicas que se han presentado. 3 simples pinceladas que exaltan al hombre como prioridad, saltando el logo de los juegos. Manejado en azul para su cabeza amarillo de fraternidad en los brazos y rojo en las piernas de dinamismo.

Construcción: Un afiche manejado verticalmente con la representación de un hombre hecho en pinceles de diferente color, esto da una representación más

²³ La abstracción es el acto y el resultado de abstraer, lo que no se puede percibir directamente a través de los sentidos, aquello que excluye lo concreto y se aleja del aspecto exterior de una realidad. (Tipos de Arte, 2017)

visual y colorido. Una composición manejada muy en el centro hace resaltar mucho más al isotipo.

Relación cromática:



C: 100% **R:** 20
M: 78% **G:** 68
Y: 16% **B:** 134
K: 3%

Hexadecimal: #144486

Pantone: 2945 U



C: 11% **R:** 236
M: 14% **G:** 207
Y: 95% **B:** 2
K: 0%

Hexadecimal: #ECCF02

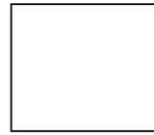
Pantone: 7548 U



C: 15% **R:** 198
M: 100% **G:** 22
Y: 91% **B:** 35
K: 5%

Hexadecimal: #C61623

Pantone: 1797 U



C: 0% **R:** 255
M: 0% **G:** 255
Y: 0% **B:** 255
K: 0%

Hexadecimal: #FFFFFF

Pantone: Neutral White U



C: 0% **R:** 29
M: 0% **G:** 29
Y: 0% **B:** 27
K: 0%

Hexadecimal: #1D1D1B

Pantone: Neutral Black U

Ilustración 18: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Afiche Barcelona 1992. [Imagen].

Recuperado de: imágenes propias.

Tipografía: Una tipografía times, con serifa o remates, da un aire de elegancia y presentación usada básicamente como firma de este evento, donde no usan la representación de todo el año (1992), tomándolo solo como la época en que se realizó 92´.

Deportista y deporte destacado:

El gimnasta Vitaly Scherbo²⁴ consiguió llevarse a su natal Rusia, seis medallas de oro.

²⁴ Ex gimnasta. Logró 6 medallas de oro en los Juegos Olímpicos de Barcelona 1992 y 4 medallas de bronce en los Juegos Olímpicos de Atlanta. (ECURED, s.f.)

En la rama femenina, Krisztina Egerszegi²⁵, de natación ganó medallas de oro en los 100 m y 200 m espalda y 400 m cuatro estilos.

Medallero Oficial:

Equipo Unificado (EUN) (Oro: 48/ Plata: 35 /Bronce: 29)

USA (Oro: 37 / Plata: 34 /Bronce: 37)

Alemania (GER) (Oro: 33 / Plata: 21 /Bronce: 28)

²⁵ Atleta húngara de natación. Ganó cinco medallas de oro olímpicas entre 1988 y 1996, y es la única nadadora en la historia que ha ganado cinco oros olímpicos en pruebas individuales. (ECURED, s.f.)

MASCOTA



Ilustración 19: Gondar. P. (s.f.). Javier Mariscal el diseñador padre de Cobi la mascota de las Olimpiadas. [Imagen]. Recuperado de: <https://www.creativosonline.org/blog/javier-mariscal-el-disenador-padre-de-cobi.html>

Mascota: Cobi, su nombre proviene del Comité Organizador Olímpico Barcelona (Cobb).

Diseñador: Javier Mariscal.²⁶

Estilo de arte Cubismo²⁷, Perro antropomórfico con ciertas inclinaciones al cubismo expuesto de Pablo Picasso

Composición: Cobi es un perro ovejero compuesto de trazos de ilustración muy sencillos, abriendo los brazos ante el mundo que visitara Barcelona. El color

²⁶ Es pintor, diseñador, dibujante de cómics... Un artista en toda regla. Pero ante todo es un creador de imágenes que desarrolla su trabajo en todo tipo de soportes y disciplinas. (Graffica, s.f.)

²⁷ El cubismo es una escuela y teoría estética de las artes plásticas y el diseño. Se caracteriza por la utilización de las formas geométricas, como los cubos, los triángulos y los rectángulos. (Definicion.de, s.f.)

marrón claro hace alusión a la alegría y amabilidad frente a los demás espectadores y deportistas.

Construcción: Este personaje que no llevaría atuendo alusivo al país o su cultura, en cambio tendría el logotipo de los juegos en su pecho. Este personaje como muchos otros también incursionó en la televisión con el nombre de The Cobi Troupe.

Relación cromática:



C: 89% **R:** 2
M: 78% **G:** 2
Y: 62% **B:** 2
K: 96%

Hexadecimal: #020202

Pantone: Neutral Black U



C: 5% **R:** 241
M: 31% **G:** 188
Y: 57% **B:** 124
K: 0%

Hexadecimal: #f1bc7c

Pantone: 156 C

Ilustración 20: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Mascota Barcelona 1992. [Imagen].

Recuperado de: imágenes propias.

2.3.5 JJOO SIDNEY 2000 (ORO)

AFICHE

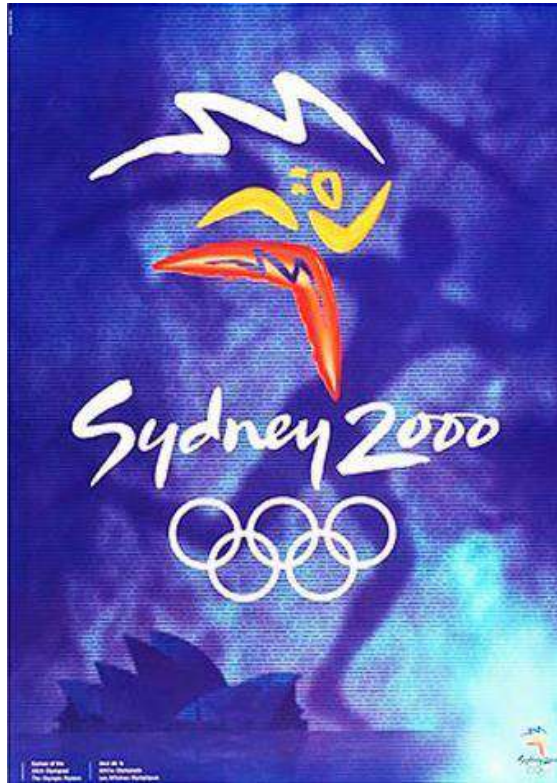


Ilustración 21: Pardo. C. (s.f.). Una piscina de oro. [Imagen]. Recuperado de: https://as.com/masdeporte/juegosolimpicos/historia/sidney_2000.html

Fue conocido como el primer evento de los juegos olímpicos del siglo XXI y su presentación visual y publicitaria no se hizo esperar. Fue reconocido por público de todas partes del mundo como una de las mejores realizaciones a pesar de que otros lo caracterizaron como una copia de diseñado para Barcelona 1992. En este XXVII evento se empezó a castigar el uso de sustancias psicoactivas en deportistas, además de la implementación de un juramento de estos últimos y el valor y amor hacia el deporte.

Diseñador: El diseño fue construido en concursos realizados por diferentes agencias publicitarias, de donde salieron muchas ideas que luego fueron unificadas y convertidas en lo que ahora es reconocido Imagotipo o como serian llamados los Juegos del milenio.

Estilo de arte: Puede ser considera como cubismo, o como Arte Naif²⁸, debido a sus colores vivos y trazos bruscos que asemejan a la figura humana.

Composición: Un imagotipo que busca resaltar al deportista, a la elegancia, y al teatro muy conocido en el país austriaco. Un diseño armonioso que no choca en el cambio de colores o uso de su tipografía. En este se evoca los colores de la pasión el deporte y responsabilidad dando forma al deportista.

Construcción: Un personaje construido por tres boomerangs, este deportista en esta ocasión está corriendo y en su mano lleva la antorcha olímpica que deja una estela color azul, que a su vez hace alusión a las históricas formas de la Ópera de Sídney. Símbolo que se repite en el boomerang naranja de las piernas. Una construcción muy centrada y organizada, dándole mayor participación al logo de los aros que en afiches anteriores.

²⁸ Por arte naif o ingenuo se define la producción de las personas que carecen de formación artística. Es decir, los que crean pinturas sin ningún tipo de referencia académica y absolutamente lejanos a las escuelas oficiales. Por lo mismo, se mantienen al margen de estilos y de las normas estéticas y los convencionalismos. (Historia y biografías, s.f.)

Relación cromática:



C: 93% R: 11
M: 62% G: 93
Y: 0% B: 169
K: 0%

Hexadecimal: #0B5DA9

Pantone: 2935 U



C: 0% R: 252
M: 28% G: 190
Y: 91% B: 25
K: 0%

Hexadecimal: #FCBE19

Pantone: 7406 U



C: 0% R: 235
M: 74% G: 94
Y: 84% B: 49
K: 0%

Hexadecimal: #EB5E31

Pantone: 166 U



C: 0% R: 255
M: 0% G: 255
Y: 0% B: 255
K: 0%

Hexadecimal: #FFFFFF

Pantone: Neutral White U



C: 0% R: 29
M: 0% G: 29
Y: 0% B: 27
K: 0%

Hexadecimal: #1D1D1B

Pantone: Neutral Black U

Ilustración 22: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Afiche Sídney 2000. [Imagen]. Recuperado de: imágenes propias.

Tipografía: Una tipografía de un semblante escrita a mano, con ayuda del pincel. Con un cierto grado de inclinación perteneciente a la familia itálica. Elaborada solo para la realización de este evento.

Deportista y deporte destacado:

Pieter Van der Hoogenband²⁹ el nadador de origen Holandés fue triple campeón obteniendo dos medallas de oro en los 100 m y 200 m libres, llegando a imponer dos récords mundiales.

²⁹ obtuvo dos medallas de oro, en los 100 m. y 200 m. estilo libre, implantando dos récords mundiales y en los Juegos Olímpicos de Atenas 2004 consiguió ganar la medalla de oro en los 100m libres, y dos platas, una en los 200m libres y otra en el combinado 4x100m libres con la selección de su país. Es considerado, junto al australiano Ian Thorpe, la mayor figura masculina de la natación en los primeros años del siglo XXI. Conocido como "el holandés volador". (ECURED, s.f.)

En la rama femenina se destaca el caso de la deportista Marion Jones³⁰, quien obtuvo 5 preseas y tuvo que devolverlas por dopaje positivo en las pruebas póstumas.

Medallero Oficial:

USA (Oro: 36/ Plata: 24 /Bronce: 31)

Rusia (Oro: 32 / Plata: 28 /Bronce: 28)

China (Oro: 28 / Plata: 16 /Bronce: 15)

³⁰ Atleta estadounidense especialista en pruebas de velocidad y salto de longitud que ganó tres medallas de oro y dos de bronce en los Juegos Olímpicos de Sídney 2000. (ECURED, s.f.)

MASCOTA



Ilustración 23: Unknown. (8 de julio de 2014). Las Mascotas de los Juegos Olímpicos. [Imagen]. Recuperado de: <http://vasquezhuarcayaisil.blogspot.com/2014/07/las-mascotas-de-sidney-2000.html>

Mascota: Olly, Syd y Millie.

Diseñador: Matthew Hatton y Jozef Szekeres. Jozef Szekeres, artista, diseñador, escultor y profesor de artes australiano, y director creativo de Black Mermaid Productions. También ha realizado historietas, ilustraciones y juegos. y Matthew Hatton del cual no se encuentra mayor información.

Estilo de arte: Una vez más se usa la ilustración, caricatura hacen presencia para la elaboración de los personajes, esta vez más detallados y menos infantiles. Aun así, cumplen su objetivo y juegan con los colores del imagotipo.

Composición: Tres especies diferentes de animales son los encargados en brindar una calidez y animo a los espectadores, el juego de colores que se

manejaron su composición y forma hacen ser del agrado de niños y adultos. Estos tres personajes estarán representados por tres colores como lo son (Amarillo, Naranja, Y azul)

Construcción: Según una publicación en línea llamada somosolimpicos.com, Simboliza el aire, el suelo y el agua. Además, el ave cucaburra hace una alusión al espíritu olímpico de la generosidad; Syd, el ornitorrinco, representa el medio ambiente, la actividad y la energía de Australia y su población; y Millie, el equidna (puercoespín), sabe todo acerca de la tecnología y los datos numéricos.

Relación cromática:



C: 97% R: 0
M: 10% G: 151
Y: 10% B: 206
K: 0%

Hexadecimal: #0097ce
Pantone: 801 C



C: 3% R: 252
M: 10% G: 220
Y: 82% B: 62
K: 0%

Hexadecimal: #fcdc3e
Pantone: 114 C



C: 0% R: 255
M: 0% G: 255
Y: 0% B: 255
K: 0%

Hexadecimal: #1FFFFFFF
Pantone: Neutral White U



C: 89% R: 2
M: 78% G: 2
Y: 62% B: 2
K: 96%

Hexadecimal: #020202
Pantone: Neutral Black U



C: 0% R: 255
M: 62% G: 127
Y: 74% B: 64
K: 0%

Hexadecimal: #ff7f40
Pantone: 164 C

Ilustración 24: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Mascota Sídney 2000. [Imagen]. Recuperado de: imágenes propias.

2.3.6 JJOO ATENAS 2004 (BRONCE Y ORO)

AFICHE



Ilustración 25: Metalmanias. (8 agosto 2016). Los afiches de los Juegos Olímpicos desde 1896. [Imagen]. Recuperado de: https://www.taringa.net/+imagenes/los-afiches-de-los-juegos-olimpicos-desde-1896_fs7

Luego de 108 años de historia el país griego volvía a acoger la realización de unos juegos olímpicos, y lo hizo por los cielos, más de 200 naciones participaron y 11.000 deportistas dejarían escrita su historia en el campo que vio nacer los juegos olímpicos modernos.

Diseñador: No Registra.

Estilo de arte: Impresionismo³¹

³¹ intentaba pintar la luz en el momento exacto en que observaban el mundo. En esto rompió con sus predecesores, que favorecían las figuras plenas e identificables y fue un movimiento clave en el desarrollo de las artes. (Concepto de, s.f.)

Composición: Una composición muy retro para hacer alusión a la historia de Atenas y los JJOO manejado en tonos azules donde se ve representada la famosa corona de laurel que se les otorgaba a los campeones en símbolo de victoria. Como ya se ha vuelto tendencia el uso de un afiche elaborado con signos de manualidades este representado con el azul deja ver un diseño más fresco y no tan recargado visualmente.

Construcción: La representación de una pintura en tono azul donde claramente se observa la corona de laurel en blanco como una empresa o marca registrada de estos eventos. Se ve mayor orden en el poster partido en tres partes. (Imagen, tipografía, logo JJOO)

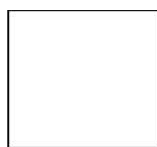
Relación cromática:



C: 91% **R:** 0
M: 34% **G:** 129
Y: 3% **B:** 195
K: 0%

Hexadecimal: #0081C3

Pantone: Process Blue



C: 0% **R:** 255
M: 0% **G:** 255
Y: 0% **B:** 255
K: 0%

Hexadecimal: #FFFFFF

Pantone: Neutral White U

Ilustración 26: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Afiche Atenas 2004. [Imagen]. Recuperado de: imágenes propias.

Tipografía: Una tipografía estilo palo seco para que le dé un mayor aire y quitándole peso a lo que podría ser considerado como la mancha azul de la imagen. Este texto se manejó originalmente en griego para mayor trascendencia, y en español o inglés para motivos de publicidad.

Deportista y deporte destacado:

Este evento vio consagrarse al estadounidense Michael Phelps³² ganando 8 medallas. Otro hecho histórico que sucede en Atenas es el de la ciclista Leontien Ziljaard-van Moorsel³³ se convierte en la primera ciclista femenina en ganar 6 medallas cuatro de estas medallas fueron de oro.

Medallero Oficial:

USA (Oro: 35/ Plata: 29 /Bronce: 29)

China (Oro: 32 / Plata: 17 /Bronce: 14)

Rusia (Oro: 27 / Plata: 27 /Bronce: 38)

³² Nadador estadounidense conocido como la Bala de Baltimore, Niño Prodigio o el Tiburón de Baltimore. Cuenta con 14 medallas olímpicas y protagonizó un hecho que no ha logrado nadie en el mundo. En los Juegos Olímpicos de Beijing 2008 consiguió 8 medallas de oro, además implanta 6 récords mundiales y uno olímpico. (ECURED, s.f.)

³³ Ha sido cuatro veces campeona olímpica (tres medallas de oro en Sídney 2000 y una en Atenas 2004, tanto en pista como en carretera), ocho veces campeona mundial (cuatro en carretera y cuatro en pista), lo que la convierte en una de las ciclistas femeninas más laureadas de la historia y la que tiene la mayor cantidad de metales olímpicos, 6 medallas totales. (ECURED, s.f.)

MASCOTA



Ilustración 27: Cubillas. J. (3 mayo 2016). Mascota Olimpiadas. [Imagen]. Recuperado de: https://www.marca.com/buzz/album/2018/02/28/5a966d4e46163fee688b45b6_10.html

Mascota: Athena y Phevos.

Diseñador: Spiros Gogos. Según un análisis del personaje que realizó una página de diseño theolympicdesign.com se refiere a Spiros como un Diseñador de origen griego quien ganó el concurso de la creación del personaje, inspirado en la muñeca del siglo VII a. C. La muñeca de terracota³⁴

Estilo de arte: Athena y Phevos. Son personajes que tienen tendencia a la exageración de sus rasgos como lo hacía el arte abstracto, aun así es considerada como un estilo artístico del Expresionismo³⁵.

³⁴ La muñeca más antigua encontrada. Los arqueólogos afirman que tiene muchos miles de años. En las tumbas infantiles se encontraron muchas muñecas. En Atenas y Corinto, las muñecas eran de madera, marfil, o arcilla, articuladas por los hombros. (Elena Artamonova, 2017)

³⁵ Es la tendencia de un artista distorsionar o deformar la realidad por efecto de las emociones. El expresionismo en sí expresa el comportamiento humano. (Andocilla, 2013)

Composición: Dos hermanos (Niña y niño) que por sus vestiduras representan la antigua Atenas, representación de la unión fraternal entre hermanos como ciudades y países en este evento mundial. Sus colores dejan ver las diferencias de sexo además de la forma del cabello. Algo impactante es la forma de sus piernas, esto representaba a las muñecas de terracotas o Daidalas.

Construcción: Su elaboración se bajó en una muñeca antigua griega. El Comité Organizador Olímpico de Atenas afirmó que las mascotas representan la participación, la hermandad, la igualdad, la cooperación, el juego limpio y el eterno valor griego de la escala humana. (Tentulogo, s.f.)

Relación cromática:



C: 9% **R:** 224
M:58% **G:** 124
Y: 100% **B:** 0
K: 1%

Hexadecimal: #e07c00

Pantone: 138 C



C: 99% **R:** 26
M:79% **G:** 66
Y: 13% **B:** 138
K: 1%

Hexadecimal: #1a428a

Pantone: 7687



C: 1% **R:** 252
M:16% **G:** 214
Y: 64% **B:** 114
K: 0%

Hexadecimal: #fcd672

Pantone: 1215 C



C: 89% **R:** 2
M:78% **G:** 2
Y: 62% **B:** 2
K: 96%

Hexadecimal: #020202

Pantone: Neutral Black U

Ilustración 28: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Mascota Atenas 2004. [Imagen].

Recuperado de: imágenes propias.

2.3.7 JJOO BEIJING 2008 (PLATA Y BRONCE)

AFICHE



Ilustración 29: Metalmanias. (8 agosto 2016). Los afiches de los Juegos Olímpicos desde 1896. [Imagen]. Recuperado de: https://www.taringa.net/+imagenes/los-afiches-de-los-juegos-olimpicos-desde-1896_fs7

Para la realización de los XXIXJJOO que se disputaron en China varios factores se tuvieron en cuenta, Según un blog individual online llamado barris.org describe este evento como una de las mayores realizaciones en cuanto a costos e infraestructura. Para esa época cierta parte de la comunidad no estaba de acuerdo con celebrar ese evento deportivo en una ciudad tan contaminada, y con tan bajos sistemas de comunicaciones, amenazando un boicot para tumbar al país anfitrión.

Pese a estos problemas china lo tomo como una de los mejores factores para realizarlo, demostrándole al mundo que no era un país como lo hacían ver

y que eran muy capaces dando a demostrar su capacidad de organización y disciplina.

Diseñador: Guo Chunning Diseñador profesional de la empresa de Beijing Identidad Corporativa Internacional Armstrong y varios artistas de la misma empresa.

Estilo de arte: Caligrafía China. Pese a las muchas propuestas planteadas la ciudad y el comité internacional decidieron irse por lo profunda de la historia china tomando la figura china “Jing” y realizando una adaptación de un deportista con los brazos en alto.

A lo largo de milenios, en nuestra cultura, el sello ha simbolizado el compromiso, ya que es el utensilio tradicional con el que uno firma y acredita su identidad. El significado de la imagen es transparente: el emblema representa el compromiso de Beijing de organizar y albergar los mejores Juegos Olímpicos de la historia. El logro de este objetivo depende de nuestro pundonor y de nuestra confianza en nosotros mismos. Esto, por una parte, porque desde el punto de vista estético, el sello es también una muestra del encanto y la belleza de la cultura china. (CRI Online, 2006)

Composición: Una de las mejores propuestas de variación de un esquema impuesto desde el 92. Esta composición es netamente histórica de china. La silueta de un deportista manejado a manera de pincel como ya se ha propuesto desde J. Marias Trias.

Un personaje danzante sobre fondo rojo quien forma el ideograma chino 京 (jing) cuyo significado es "Capital" dándole alusión a la capital china.

El orden vertical ya es costumbre y tendencia en el manejo de afiches para los JJOO, esta vez el diseñador Guo Chunning le dio un carácter maws propio en cuanto a los colores usados y el estilo de la china feudal en su tipografía.

Construcción: El afiche oficial consta del personaje en su característico tono rojo, con un fondo del país del sol naciente, las montañas, y la representación de la libertad en las gaviotas. Este fondo en tonos grises da un ambiente de calma y no es saturado de mucha información.

Relación cromática:



C: 8% **R:** 218
M: 89% **G:** 56
Y: 36% **B:** 104
K: 1%

Hexadecimal: #DA3868

Pantone: Strong Red U



C: 0% **R:** 255
M: 0% **G:** 255
Y: 0% **B:** 255
K: 0%

Hexadecimal: #FFFFFF

Pantone: Neutral White U



C: 0% **R:** 29
M: 0% **G:** 29
Y: 0% **B:** 27
K: 0%

Hexadecimal: #1D1D1B

Pantone: Neutral Black U

Ilustración 30: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Afiche Beijing 2008. [Imagen]. Recuperado de: imágenes propias.

Tipografía: Basados en la caligrafía china manejada en pinceles y trazos largos con un estilo script del color de la tinta china.

Deportista y deporte destacado:

Fue el evento donde dos deportistas arrasaron con medallas y records, como lo fue Michael Phelps y Usain Bolt³⁶ dos deportistas en dos disciplinas diferentes que dejarían su nombre escrito en la historia.

Michael Phelps Batiendo el récord de medallas de oro en unos Juegos sumándose 8 preseas en total superando a Mark Spitz (siete en 1972).

Usain Bolt obtuvo el oro en los 100 y en los 200 metros, además de en el relevo de los 4X100 con su país.

En la rama femenina la deportista Yelena Isinbayeva³⁷ destacada por su medalla dorada en el salto de pértiga y batió el récord del mundo por vigesimocuarta vez en su carrera,

Medallero Oficial:

China (Oro: 51/ Plata: 21 /Bronce: 28)

USA (Oro: 36 / Plata: 38 /Bronce: 36)

Rusia (Oro: 23 / Plata: 21 /Bronce: 28)

³⁶ Atleta jamaicano, uno de los grandes portentos de la historia del atletismo, aclamado unánimemente como el mejor velocista de todos los tiempos. Usain Bolt figuró entre las estrellas que más brillaron en los Juegos Olímpicos de Pekín de 2008: su extraordinaria velocidad y la aparente facilidad con que consiguió tres medallas de oro y tres récords mundiales. (Ruiza M. F., 2004)

³⁷ La rusa lleva dominando la pértiga mundial cuatro años sin que nadie ose acercarse a su dominio en el salto. Ha batido el récord del mundo en doce ocasiones hasta dejarlo en unos increíbles 5'03. (Marca, s.f.)

MASCOTA



Ilustración 31: Juegos Olímpicos. (s.f.). Beijing 2008. [imagen]. Recuperado de: <https://www.olympic.org/beijing-2008>

Mascota: Beibei, Jingjing, Huanhuan, Yingying y Nini.

Diseñador: Han Meilin³⁸,

Estilo de arte: Siguiendo por la parte histórica china, el artista se basó en la ilustración china antigua.

Composición: la idea era representar a los 5 elementos principales por medio de animales característicos de china, así se le dio nacimiento a Beibei, Jingjing, Huanhuan, Yingying y Nini. Para ser aún más creativos hicieron un juego de palabras juntando las iniciales de cada nombre Bei Jing Huan Ying Ni traducido al español Beijing te da la bienvenida (Todos los nombres de las mascotas de las Olimpiadas. Mundodeportivo.com S.F.)

³⁸ artista Han Meilin es uno de los artistas más versátiles y productivos de la China actual. Activo en varios campos: cerámica, pintura, caligrafía, escultura, diseño, etc. Han Meilin: "China es la raíz de mi arte". (CONFUCIUS INSTITUTE, s.f.)

Construcción: Estos personajes se identifican por sus exóticos sombreros y el manejo de unos colores vistosos que representan la alegría e iluminación del país y su gente. Además, por ser elementos principales como (Tierra, Aire. Agua, Fuego, y la golondrina sería la llama olímpica)

Relación cromática:



C: 68% **R:** 60
M:8% **G:** 180
Y: 2% **B:** 229
K: 0%

Hexadecimal: #3cb4e5

Pantone: 298 C



C: 62% **R:** 106
M:0% **G:** 191
Y: 86% **B:** 75
K: 0%

Hexadecimal: #6abf4b

Pantone: 360 C



C: 0% **R:** 255
M:0% **G:** 255
Y: 0% **B:** 255
K: 0%

Hexadecimal: #1FFFFFFF

Pantone: Neutral White U



C: 89% **R:** 2
M:78% **G:** 2
Y: 62% **B:** 2
K: 96%

Hexadecimal: #020202

Pantone: Neutral Black U



C: 74% **R:** 69
M:10% **G:** 160
Y: 94% **B:** 65
K: 0%

Hexadecimal: #45a041

Pantone: 7738 C



C: 0% **R:** 243
M:92% **G:** 39
Y: 74% **B:** 53
K: 0%

Hexadecimal: #f32735

Pantone: 1788 C



C: 33% **R:** 134
M:83% **G:** 53
Y: 42% **B:** 77
K: 35%

Hexadecimal: #86354d

Pantone: 506 C



C: 0% **R:** 248
M:54% **G:** 141
Y: 87% **B:** 43
K: 0%

Hexadecimal: #f88d2b

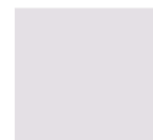
Pantone: 715 C



C: 24% **R:** 182
M:48% **G:** 129
Y: 70% **B:** 80
K: 14%

Hexadecimal: #b68150

Pantone: 729 C



C: 12% **R:** 229
M:11% **G:** 225
Y: 08% **B:** 230
K: 0%

Hexadecimal: #e5e1e6

Pantone: 663 C

Ilustración 32: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Mascota Beijing 2008. [Imagen]. Recuperado de: imágenes propias.

2.3.8 JJOO LONDRES 2012 (ORO, PLATA Y BRONCE)

AFICHE



Ilustración 33: Kissclipart. (s.f.). Fondo de patrón de verano. [Imagen]. Recuperado de: <https://www.kissclipart.com/2-12-london-olympics-logo-clipart-the-london-2-12-kd95ff/>

Este evento fue reconocido por los logros deportivos y consagración de los más grandes medallistas, cada deporte y cada nación se ha vuelto más fuerte y sus deportistas más disciplinados, esto hace una competencia más reñida. El uso de las redes sociales es más usado y se le da más relevancia además de mantener una información más actualizada de lo que sucede cada día en los JJOO.

Naciones como Arabia Saudita, Catar y Brunei, le dan rienda suelta a sus deportistas hombres y mujeres. Y se unen en la lucha por dejar su nombre en la historia, a pesar de que es un pequeño grupo es considerado como su primera participación en este evento y uno de los hechos más relevantes del momento.

Diseñador: Wolff Olins³⁹

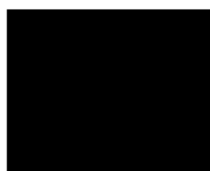
Estilo de arte: Cubismo.

Composición: Una composición bastante que generó controversia por ese entonces, el uso del año del evento remplazo la figura antropomórfica del deportista, ahora cuatro formas rusticas forman el 2012 generando un movimiento dinámico que pelea junto a su forma pesada de cada forma. El uso del logo oficial de JJOO pasa a un segundo plano, y no es tenido en cuenta los colores en un uso de positivo y negativo.

Construcción: Formado en dos hileras horizontales se separa el 20 y el 12 en cuatro formas que da cierto aire a un estilo cubista. Donde dentro de ellas se aprecia la tipografía oficial para el evento que representa la ciudad sede y el logo oficial de los JJOO.

Relación cromática:

³⁹ Wally Olins fue un famoso diseñador gráfico británico, mejor conocido por crear identidades corporativas. Ocupó la presidencia de Saffron Brand Consultants . Con años de experiencia práctica en el desarrollo de identidades corporativas y empaques, Olins brindó asesoría a organizaciones líderes en el mundo que buscan soluciones comerciales. (DM Diseño Multimedia, 2011)



C: 0% **R:** 255
M: 0% **G:** 255
Y: 0% **B:** 255
K: 0%

C: 0% **R:** 29
M: 0% **G:** 29
Y: 0% **B:** 27
K: 0%

Hexadecimal: #FFFFFF

Hexadecimal: #1D1D1B

Pantone: Neutral White U **Pantone:** Neutral Black U

Ilustración 34: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Afiche Londres 2012. [Imagen]. Recuperado de: imágenes propias.

Tipografía: rustica semi bold de la familia itálica elaborada especialmente para este evento. El peso que se le da hace perder un balance en su composición.

Deportista y deporte destacado:

Usain bolt se convierte en leyenda, rompiendo el récord en 9,63 segundos en los 100 metros lisos.

El hecho de Michael Phelps decide retirarse a la edad de 27 años es algo que daría que hablar, aunque con lo que puso hacer en su carrera y sus representaciones olímpicas ganando al menos tres oros en tres Juegos Olímpicos diferentes.

En la rama femenina, la selección femenina de voleibol se consagraba campeona como lo había hecho cuatro años antes.

La lituana Ruta Meilutyte⁴⁰, se convertía en campeona más joven en los 100 metros en natación con 15 años y 133 días.

Medallero Oficial:

USA (Oro: 46/ Plata: 29 /Bronce: 2)

China (Oro: 38 / Plata: 27 /Bronce: 22)

Reino Unido (Oro: 29 / Plata: 17 /Bronce: 19)

⁴⁰ La irrupción de Ruta Meilutyte en la natación de primer nivel fue fulgurante. Considerada una de las estrellas más precoces de la piscina mundial, el oro que ganó con sólo 15 años en los Juegos Olímpicos de Londres 2012 en la final de los 100 metros braza la hizo entrar en la historia. El título en el Mundial del año siguiente en los 100 y en los 50 metros braza en el Palau Sant Jordi de Barcelona al año siguiente la acabaron de consagrar. (20 Minutos, 2019)

MASCOTA



Ilustración 35: Listas 20 Minutos. (9 julio 2012). LAS MASCOTAS DE LONDRES 2012. [Imagen]. Recuperado de: <https://listas.20minutos.es/deportes/las-mascotas-de-londres-2012-336698/>

Mascota: Wenlock and Mandeville.

Diseñador: Iris Design, Michael Morpurgo⁴¹.

Estilo de arte: Con mucha controversia a su alrededor, el logo es quizá el primero que refleja un diseño pleno del siglo XXI, extremadamente moderno y, a su vez, extremadamente extraño. Como si de una portada de M.I.A. se tratara, parece el logo de una marca más que el de una actividad deportiva.

Composición: Dos personajes basados en la arquitectura londinense, como lo son la forma del estadio olímpico en una de sus cabezas, además de portar los brazaletes de los colores del logo de los juegos.

⁴¹ Escritor y poeta inglés, Michael Morpurgo es conocido por su producción en el campo de la literatura infantil y juvenil, muy cercano al estilo de los cuentos tradicionales, pero con una manera de escribir muy personal. (Lecturalia, s.f.)

Construcción: El artista quiso llevar la arquitectura y parte de la historia en ellos por eso sus nombres derivan de Much Wenlock, Inglaterra, lugar donde se llevó a cabo el primer evento de los juegos olímpicos de la era moderna en el año de 1950. Sus colores metálicos dorados y azules hacen referencia a la imponente ciudad y las brillantes de estos lugares. (Soups, 2012)

Relación cromática:








						
C: 47% R: 64 M: 77% G: 32 Y: 60% B: 32 K: 74%	C: 48% R: 141 M: 9% G: 198 Y: 4% B: 232 K: 0%	C: 3% R: 244 M: 34% G: 178 Y: 90% B: 35 K: 0%	C: 0% R: 255 M: 0% G: 255 Y: 0% B: 255 K: 0%	C: 89% R: 2 M: 78% G: 2 Y: 62% B: 2 K: 96%	C: 86% R: 49 M: 59% G: 96 Y: 19% B: 148 K: 4%	C: 25% R: 159 M: 96% G: 34 Y: 56% B: 65 K: 22%
Hexadecimal: #402020 Pantone: 4975 C	Hexadecimal: #8dc6e8 Pantone: 2905 C	Hexadecimal: #f4b223 Pantone: 7409 C	Hexadecimal: #FFFFFF Pantone: Neutral White U	Hexadecimal: #020202 Pantone: Neutral Black U	Hexadecimal: #316094 Pantone: 653 C	Hexadecimal: #9f2241 Pantone: 7420 C

Ilustración 36: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Mascota Londres 2012. [Imagen].

Recuperado de: imágenes propias.

2.3.9 JJOO RIO 2016 (ORO, PLATA Y BRONCE)

AFICHE



Ilustración 37: García. M. (17 febrero 2011). Se presenta el logo de las olimpiadas de Rio 2016. [Imagen]. Recuperado de: <http://www.brandemia.org/se-presenta-el-logo-de-las-olimpiadas-de-rio-2016>

Los Juegos olímpicos celebrados en Rio de Janeiro pasarían a la historia como los primeros en realizarse en tierras sudamericanas. El país carioca no dejaría pasar esta oportunidad para demostrar al mundo porque son conocidos como la ciudad maravillosa.⁴²

Otro gran avance fue el de integrar a deportistas destacados que por alguna razón no pueden participar en estos eventos mundiales, Estos deportistas participaran de calidad de afiliados como independientes.

⁴² El prefecto Francisco Pereira Passos, que se propuso transformarla y convertirla en una metrópoli moderna y hermosa, una ciudad de la que fuera fácil enamorarse. Fue tal el cambio que, ya en la prensa, a principios del siglo XX se hablaba de la ciudad maravillosa, para hacer referencia de la transformación de Río de Janeiro. Razones por las que Río de Janeiro se ha ganado el título de Ciudad Maravillosa. (Imagina Rio de Janeiro, s.f.)

Según el diario virtual Marca de España en un artículo llamado La historia Olímpica que se gestó en Rio de Janeiro, dice que La delegación se formó después de que el Comité Olímpico Internacional les pidiera a sus comités nacionales que identificaran a los atletas con potencial de participación en calidad de refugiados, 43 deportistas eran candidatos para formar parte de ella. Finalmente, 10 atletas, cuatro mujeres y seis hombres, provenientes de Siria, Sudan del Sur, Congo y Etiopía, representaron la esperanza de millones de personas que han tenido que huir de sus países a causa de la persecución y la guerra.

Diseñador: Tátil Design de ideas. ⁴³

Estilo de arte: Surrealismo⁴⁴, Basados por la tendencia de formas surreales en movimiento como ya se venía presentando para el mundial de futbol del 2014.

Composición: La composición del diseño es más armoniosa y con mayor movimiento, representando un monumento icónico de Brasil como lo es el

⁴³ Aunque Tátil tenía un concepto 3D desde sus primeros bocetos, el logotipo fue nacido como una representación gráfica ya que esta sería su principal aplicación. Una vez que el equipo se puso a trabajar en la forma final del logotipo, Tátil dio un salto hacia atrás en el modelado 3D para ver lo que el logotipo se vería en forma 3D y descubrir nuevas aplicaciones posibles de la forma. “Queríamos que la gente sea capaz de ver la esencia 3D en la versión 2D,” explica Gelli. (threefeet, 2016)

⁴⁴ El Surrealismo fue una vanguardia artística surgida en París (Francia) en 1924. Plasmó un mundo absurdo, ilógico donde la realidad no puede dominar al subconsciente. (Costas, 2008)

icónico cerro de pan de azúcar, el diseñador realizó una unificación del cerro y las personas tomadas de la mano. Dando a entender la relación del hombre con la naturaleza, y la unificación de todo el mundo para celebrar este evento en el país sudamericano.

Construcción: Trata de un cerro muy conocido con la forma de tres personas unidas por las manos, estas siluetas representativas de las personas están manejadas en tres distintos colores, que son los colores vivos usados en la bandera brasileña.

Relación cromática:



C: 11% **R:** 226
M: 34% **G:** 170
Y: 91% **B:** 37
K: 2%

Hexadecimal: #E2AA25

Pantone: 110 U



C: 84% **R:** 27
M: 44% **G:** 121
Y: 10% **B:** 179
K: 1%

Hexadecimal: #1B79B3

Pantone: 633 U



C: 73% **R:** 79
M: 23% **G:** 141
Y: 92% **B:** 63
K: 7%

Hexadecimal: #4F8D3F

Pantone: 362 U



C: 99% **R:** 34
M: 84% **G:** 57
Y: 27% **B:** 111
K: 12%

Hexadecimal: #22396F

Pantone: 281 U

Ilustración 38: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Afiche Rio 2016. [Imagen]. Recuperado de: imágenes propias.

Tipografía: la tipografía establecida para este evento es manejada de la familia scrip, el manejo de altas y bajas y composición del kerning dan un valor de

resalte al ser simplemente 3 caracteres. La suma de esto junto al año 2016 da un aire de movimiento y de tranquilidad.

Deportista y deporte destacado:

La deportista colombiana Mariana Pajón⁴⁵ repetiría medalla de oro en el BMX un logro personal y nacional siendo la mejor participación colombiana llevándose 6 medallas: 3 oros, 2 platas y 1 bronce en territorio brasileño.

Uno de los deportistas más destacados sería Fehaid Aldeehani⁴⁶ quien participaría como independiente gracias a la idea del Comité Olímpico Internacional ya que su país natal Kuwait estaba sancionado. Aldeehani se colgaría la medalla de oro en doble trap de tiro, y daría fe de la buena organización del comité deportivo

Medallero Oficial:

USA (Oro: 46/ Plata: 37 /Bronce: 38)

Reino Unido (Oro: 27 / Plata: 23 /Bronce: 17)

China (Oro: 26 / Plata: 18 /Bronce: 26)

⁴⁵ Mariana Pajón ganó la medalla de oro en la categoría femenina de BMX en Londres 2012 y llenó de oro a Colombia, que solo contaba, hasta ahora, con una única campeona olímpica en la historia de los Juegos. La corredora de Medellín, de 20 años, dio una exhibición ante el resto de rivales, a las que ganó en cada una de las pruebas de la jornada, hasta alcanzar lo más alto del podio. (Aparicio, 2012)

⁴⁶ Aldeehani se colgaría la medalla de oro en doble trap de tiro, y daría fe de la buena organización del comité deportivo Fehaid Al Deehani, nacido en Kuwait hace 49 años y que en Río de Janeiro 2016 compite como deportista olímpico independiente, logró la medalla de oro en la prueba de doble trap de tiro, el tercer metal de su cuenta en unos Juegos. Al Deehani, que hace cuatro años en Londres fue medallista de bronce en foso olímpico y hace 16 en Sydney en doble trap (las únicas medallas olímpicas de la historia de Kuwait), superó en la final por el oro al italiano Marco Innocenti por 26-24. (Redacción Deportiva, 2016)

MASCOTA

RÍO 2016

Vinicius & Tom

Las mascotas de Río 2016

Son los embajadores de los Juegos. Ellas tienen el rol de difundir los mensajes del evento y los valores de los movimientos olímpico y paralímpico.

Vinicius la mascota Olímpica — **Tom la mascota Paralímpica**

Representa a las distintas especies de animales de Brasil. Es una combinación única de la flora brasileña. Está preparada para transformarse constantemente.

Combinan:

- El balanceo de los monos
- La agilidad de los gatos. Pueden estirar sus extremidades
- La gracia de las aves
- Creciendo y superando obstáculos
- Puede sacar cualquier cosa de su cabeza para resolver problemas
- Enseña a otros a sacar lo mejor de sí mismos

¿De dónde vienen sus nombres?

Vinicius de Moraes — **Tom Jobim**

Ambos fueron grandes exponentes de la Bossa Nova, haciendo cantar al mundo entero sobre las bellezas de Río, compusieron a dúo "La chica Ipanema"

Las hermanas Carioca

- Bela** Simboliza la belleza
- Vida** Simboliza la alegría
- Sol** Simboliza la energía

Carioca es el gentilicio con el que se conoce a las personas nacidas en Río de Janeiro.

Las cariocas se unirán a Vinicius y Tom en una serie de dibujos de cartoon Network Brasil.



Ilustración 39: Mochón. S. (28 julio 2016). Vinicius y Tom, las mascotas para Río 2016. [Imagen].

Recuperado de:

https://colombia.as.com/colombia/2016/07/28/masdeporte/1469706266_660978.html

Mascota: Vinicius y Tom.

Diseñador: Birdo Studio⁴⁷. Bossa Nova

Estilo de arte: Cartoon. De nuevo vuelve a ser parte la ilustración estilo cartoon, por este motivo fue contratada la agencia de Birdo Studio. Y realizar a los personajes mucho más detallados y coloridos representando la fiesta brasileña.

Composición: la composición de las mascotas como en cada representación del país anfitrión, busca representar la alegría brasilera, su diversidad, la riqueza de su cultura y su amabilidad. Representando la fauna y la flora en dos personajes con extremidades exageradas y colores fríos hacen sentir al espectador adentrados en el poder de la selva frente a la ciudad.

Construcción: Vinicius representa la fauna de Brasil, su diseño se relaciona con dos animales, el gato y el ave; y Tom por otro lado representa otra fuerte característica como es la fauna, como lo demuestra su cabeza en el que se encuentran los bosques. Cada uno tiene sus habilidades ya que Vinicius puede estirar sus extremidades cuanto desee y Tom crece de tal manera que puede vencer sus obstáculos.

⁴⁷ Birdo es un estudio de animación brasileño. Con sede en Sao Paulo, fue creado por los animadores Luciana Eguti y Paulo Muppet en 2005. Ambos comenzaron su carrera como animadores en la década de 1990 y juntos fundaron Birdo con el propósito de elevar la calidad de la animación de personajes en Brasil. Además de los socios, firman créditos de productores ejecutivos, directores y animadores de más de 100 proyectos. (Birdo, s.f)

Relación cromática:



C: 3% R: 255
M: 12% G: 214
Y: 100% B: 0
K: 0%
Hexadecimal: #ffd600
Pantone: Yellow 012 C



C: 2% R: 234
M: 71% G: 104
Y: 66% B: 82
K: 0%
Hexadecimal: #ea6852
Pantone: 7416 C



C: 3% R: 244
M: 34% G: 178
Y: 90% B: 35
K: 0%
Hexadecimal: #f4b223
Pantone: 7409 C



C: 0% R: 255
M: 0% G: 255
Y: 0% B: 255
K: 0%
Hexadecimal: #FFFFFF
Pantone: Neutral White U



C: 89% R: 2
M: 78% G: 2
Y: 62% B: 2
K: 96%
Hexadecimal: #020202
Pantone: Neutral Black U



C: 90% R: 0
M: 42% G: 117
Y: 15% B: 169
K: 2%
Hexadecimal: #0075a9
Pantone: 7690 C



C: 74% R: 74
M: 23% G: 139
Y: 100% B: 44
K: 7%
Hexadecimal: #4a8b2c
Pantone: 363 C



C: 73% R: 61
M: 0% G: 174
Y: 100% B: 63
K: 0%
Hexadecimal: #3dae2b
Pantone: 361 C



C: 35% R: 184
M: 11% G: 190
Y: 99% B: 20
K: 1%
Hexadecimal: #b8be14
Pantone: 583 C



C: 91% R: 0
M: 0% G: 173
Y: 32% B: 187
K: 0%
Hexadecimal: #00adbb
Pantone: 7466 C



C: 8% R: 241
M: 9% G: 228
Y: 38% B: 178
K: 0%
Hexadecimal: #f1e4b2
Pantone: 7499 C

Ilustración 40: Vargas, Briñez. (2019). Pantone JJOO Mascota Rio 2016. [Imagen]. Recuperado de: imágenes propias.

CAPITULO III

DISEÑO METODOLÓGICO

Para el desarrollo del proyecto se realizó un proceso de investigación donde se consultó la información relacionada con el análisis del diseño del poster, logo, mascota. Los cuales se expresaron mediante un sitio web. En el que se encuentra una subdivisión por evento.

Como parte del diseño metodológico también se realizó una consulta de interés en el que se le realizó una encuesta a 30 personas que permitiera identificar la viabilidad del proyecto, y el interés del mismo.

Tipo de investigación

El tipo de investigación utilizada para para la recoger la información es cualitativo, ya que buscamos identificar por medio del análisis las características de un diseño, en su caso de la identidad de los juegos olímpicos, permitiendo dar a conocer términos relacionados con el diseño y las cualidades que se encuentran inmersos en los mismos.

- **Identificar:**

o **Propósito:** Buscamos resaltar por medio de una página WEB, el desarrollo y elaboración requerida para la publicidad de los JJOO, como un evento destacado a nivel mundial, representando por medio de las características de las piezas graficas requeridas para estos encuentros, demostrando con ello la evolución del diseño gráfico y la gran labor del diseñador. Al igual de destacar a Colombia por su calidad deportiva, y por la excelencia de sus deportistas.

o **Lugar:** La investigación será de tipo documental debido a que en este caso las consultas se realizarán por medio de análisis de documentos oficiales y personales, que fueron encontrados por medio de archivos impresos, electrónicos y gráficos.

o **Alcance:** La investigación descriptiva permite exponer la información del proyecto de manera amigable y directa, ya que permitirá describir la información gráfica relacionada con el diseño de los juegos olímpicos, y gracias a esto permitirá mayor comprensión por parte del lector. En esta información se reflejará lo relacionado con el poster y la mascota de los JJOO, en cuanto al diseño y composición de cada uno.

- Definir:

o **Documental:** ya que la investigación se realizará por medio de consulta en fuentes existentes de información tanto físicas como digitales.

- o **Descriptiva:** Que permita detallar puntos específicos del diseño gráfico como lo son el estilo de arte, la composición, la construcción y la relación cromática.

- o **Argumentar:** El tipo de investigación se determinó buscando resaltar las características necesarias en el proceso de un diseño, que permitan transmitir información relevante de la importancia de esta profesión, y por medio de estas características expresar una información clave en la evolución del diseño gráfico.

Población

En este proyecto se desea llegar a las personas que les gusten los deportes en sus diferentes disciplinas y que deseen conocer información relacionada con el diseño gráfico. Va enfocado en personas desde los 14 en adelante; adicional a esto no solo se encontrará la información enfocada en el deporte y en el diseño, sino que también se dará a conocer la historia de Colombia.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas que se realizaron fueron medio de consultas en medios electrónicos como lo son páginas web, sitio oficial de los JJOO y libros, que permitieran brindar la información de deportes, y se realizaron consultas y

encuestas que permitieran asegurar el gusto hacia esta consulta de la siguiente manera:

Fuentes de consulta WEB:

- a. Página WEB Oficial Juegos Olímpicos.

Sitio: <https://www.olympic.org/>

Por medio del sitio oficial de los JJOO, podemos encontrar información más precisa sobre la investigación tanto de la parte deportiva, los deportes, jugadores y medallistas, si no que al igual encontramos una información relacionada con el diseño pero que al mismo tiempo permite por medio de ella realizar el análisis.

- b. Página WEB Tentulogo

Sitio: <https://tentulogo.com/>

En esta página WEB se encontró la Información relacionada con la identidad gráfica a cortos rasgos, ya que brinda información detallada del diseño, permitiendo un mejor análisis de las piezas.

Encuesta

Preguntas: <https://forms.gle/k7f6HsGao9pv8Y9u6>

1. ¿Qué tan importante le parecen los JJOO?
2. ¿Cuándo llega este evento (JJOO), le gusta verlo?

3. Si su anterior respuesta es positiva, ¿qué es lo que más le gusta de los JJOO?
4. ¿Cuáles son sus deportistas favoritos en los JJOO?
5. ¿Cuál es su deporte favorito en los JJOO?
6. ¿Se ha detenido a mirar información gráfica de los JJOO como la mascota y el poster?
7. ¿Sabe por qué fue construido cada uno de los diseños de los JJOO?
8. ¿Ves importante que, en cada evento de los JJOO, la información gráfica como medio de identidad del evento?
9. ¿Si vez una mascota o un poster, sabes diferenciar de que evento de los JJOO pertenece?
10. ¿Te gustaría saber información gráfica de los JJOO como lo son el diseñador, la tipografía utilizada, los colores utilizados, la construcción y composición de cada diseño?

Resultados

Se realizó encuesta a 30 personas, hombres y mujeres desde los 14 años en adelante por medio de la herramienta Google Forms, de lo cual se dieron los siguientes resultados y tabulaciones, esta con el fin de conocer la viabilidad del proyecto a un público real y dar realce a los puntos destacados del evento.

EDAD:

Edad

30 respuestas

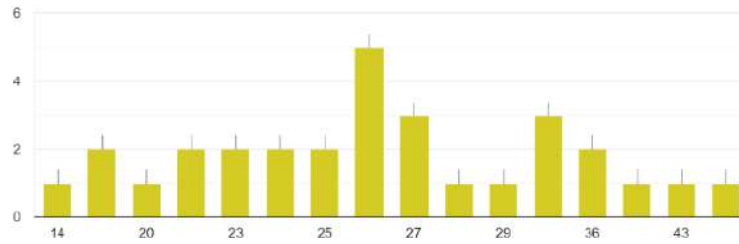


Tabla 1: Vargas, Briñez. (2019). Encuesta edad. [Imagen]. Recuperado de: imágenes propias.

Muestras: 14 años (1); 19 años (2); 20 años (1); 21 años (2); 23 años (2); 25 años (2); 26 años (6); 27 años (4); 29 años (1); 31 años (3); 36 años (2); 40 años (1); 51 años (1); 43 años (1).

1. Pregunta

1. ¿Qué tan importante le parecen los JJOO?

30 respuestas

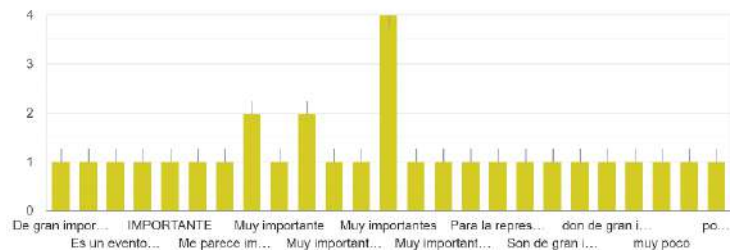


Tabla 2: Vargas, Briñez. (2019). Encuesta pregunta 1. [Imagen]. Recuperado de: imágenes propias.

Resultados: Importante: 24, Poco Importante: 5, Indiferente: 1.

2. Pregunta

2. ¿Cuándo llega este evento (JJOO), le gusta verlo?

30 respuestas

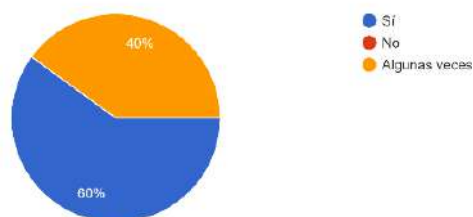


Tabla 3: Vargas, Briñez. (2019). Encuesta pregunta 2. [Imagen]. Recuperado de: imágenes propias.

Resultados: SI: 18, NO: 0, ALGUNAS VECES: 12.

3. Preguntas

3. Si su anterior respuesta es positiva, ¿qué es lo que más le gusta de los JJOO?

30 respuestas



Tabla 4: Vargas, Briñez. (2019). Encuesta pregunta 3. [Imagen]. Recuperado de: imágenes propias.

En conclusiones de las respuestas de los que se resalta el interés por reconocer el talento colombiano, al sentir la emoción de un triunfo en las diferentes disciplinas deportivas, por medio de estas competencias permitir un reconocimiento a Colombia, no solo por la parte futbolística en este gran evento mundial que permite la unión de diferentes culturas.

Sin dejar a un lado la parte de la inauguración y cierre, la carrera con la antorcha olímpica, la logística, el diseño en cada evento y los récords.

4. Preguntas

4. ¿Cuáles son sus deportistas favoritos en los JJOO?

30 respuestas

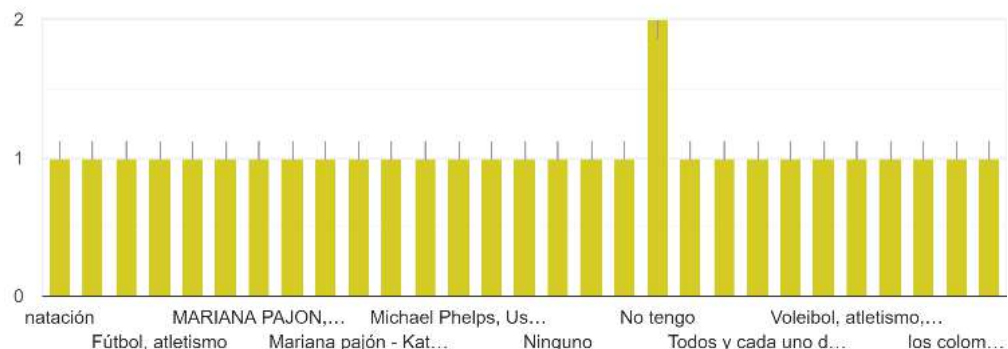


Tabla 5: Vargas, Briñez. (2019). Encuesta pregunta 4. [Imagen]. Recuperado de: imágenes propias.

Resultados: Indiferente 10; Catherine Ibargüen 10; Mariana Pajón 7; Anulado 5; Usain Bolt 5; Michael Phelps 4; Jossimar Calvo 2; Gina Escobar 1; Óscar Figueroa 1; Nairo Quintana 1.

5. Preguntas

5. ¿Cuál es su deporte favorito en los JJOO?

30 respuestas

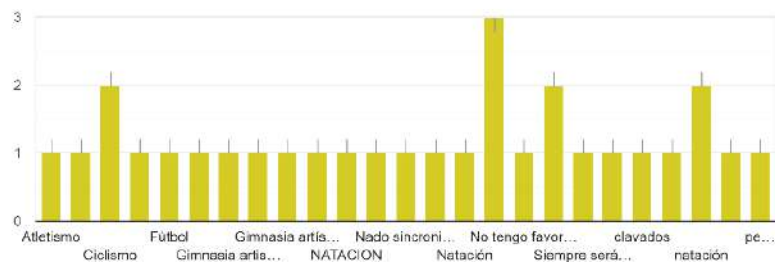


Tabla 6: Vargas, Briñez. (2019). Encuesta pregunta 5. [Imagen]. Recuperado de: imágenes propias.

Natación 13; Ciclismo 4; Atletismo 3; Fútbol 2; Gimnasia artística 3; Salto largo 2; Voleibol 2; No tengo favorito 1; Pesas 1; Lanzamiento de disco 1; Ninguno 1.

6. Pregunta

6. ¿Se ha detenido a mirar información gráfica de los JJOO como la mascota y el poster?

30 respuestas

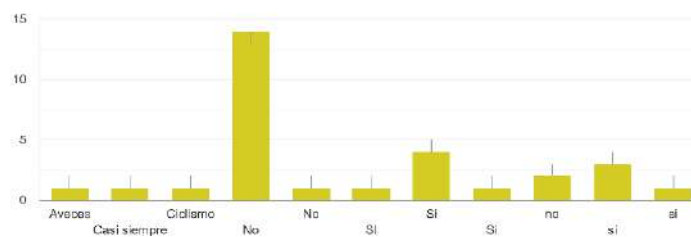


Tabla 7: Vargas, Briñez. (2019). Encuesta pregunta 6. [Imagen]. Recuperado de: imágenes propias.

Respuesta: Si:10; No: 17; A veces: 1; Casi siempre: 1; Anulado: 1.

7. Pregunta

7. ¿Sabe por qué fue construido cada uno de los diseños de los JJOO?

30 respuestas

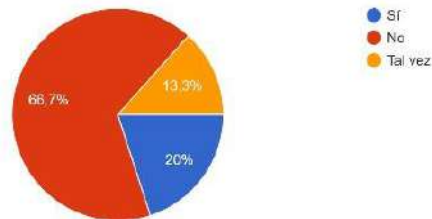


Tabla 8: Vargas, Briñez. (2019). Encuesta pregunta 7. [Imagen]. Recuperado de: imágenes propias.

Respuestas: Si: 6; No: 20; Tal vez: 4.

8. Pregunta

8. ¿Ves importante que, en cada evento de los JJOO, la información gráfica como medio de identidad del evento?

30 respuestas

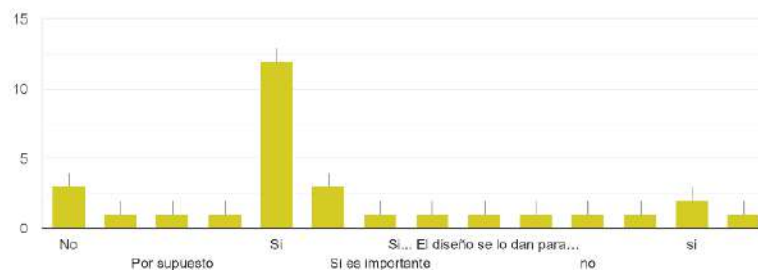


Tabla 9: Vargas, Briñez. (2019). Encuesta pregunta 8. [Imagen]. Recuperado de: imágenes propias.

Respuesta: Si: 24; No: 5; Tal vez:1.

9. Pregunta

9. ¿Si vez una mascota o un poster, sabes diferenciar de que evento de los JJOO pertenece?

30 respuestas

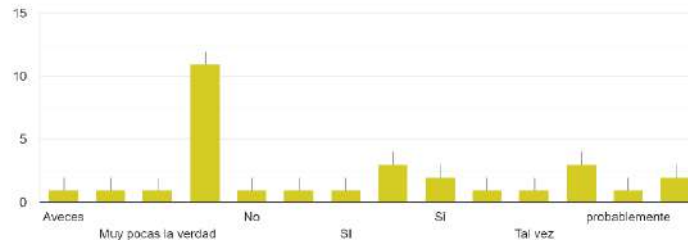


Tabla 10: Vargas, Briñez. (2019). Encuesta pregunta 9. [Imagen]. Recuperado de: imágenes propias.

Respuesta: No:15; Si: 10; A veces: 3; Tal vez: 2.

10. Pregunta

10. ¿Te gustaría saber información gráfica de los JJOO como lo son el diseñador, la tipografía utilizada, los...trucción y composición de cada diseño?

30 respuestas

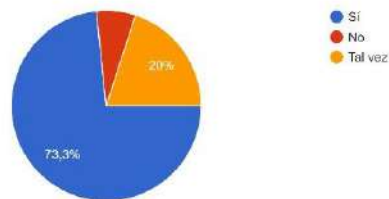


Tabla 11: Vargas, Briñez. (2019). Encuesta pregunta 10. [Imagen]. Recuperado de: imágenes propias.

Respuestas: Si: 22; No: 2; Tal vez: 6.

CAPITULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Resultados del objetivo específico no. 1

Para el objetivo específico no. 1 donde se desea realizar el análisis de las piezas gráficas utilizadas en los juegos olímpicos de Múnich 1972, Los Ángeles 1984, Seúl 1988, Barcelona 1992, Sídney 2000, Atenas 2004, Beijing 2008, Londres 2012, Río 2016, se realizó un enfoque en el diseño de las piezas graficas del Afiche y de la Mascota. Además de resaltar la información relacionada con los deportistas destacados a nivel Colombia y el medallero oficial.

Este análisis se encuentra en el segundo capítulo del proyecto que es el marco teórico, donde se realizó un detalle de puntos claves para el análisis como lo son el diseñador, estilo de arte, composición, construcción, relación cromática y tipografía.

Donde por medio de este análisis se encontró la información que será reflejada en el Sitio WEB, por medio del cual se detallará los puntos nombrados anteriormente de una manera creativa. Como inicio en este análisis se realizó

consulta de los diseñadores de cada una de las piezas y las técnicas utilizadas para poder ejecutar el diseño. Encontramos que en algunas de las piezas se encontraba similitud principalmente en el estilo de arte a utilizar, ya que en varias se encuentra el arte cubista, el cartoon, futurista, y la gran similitud de arte abstracto entre los afiches de Barcelona 1992 y Sidney 2000.

Una característica principal en la colorimetría es la utilización en su gran mayoría de colores patrióticos, que permiten no solo generar identidad cultural dentro de la misma nación si no también reconocimiento a nivel nacional, como es el caso de Los Ángeles con la utilización de los tonos de las banderas de los EEUU, y Rio con la diversidad de su país, Brasil.

Es interesante, lograr identificar a un país, por su diseño en cada evento sin la necesidad de ser nombrado, un trabajo duro pero que en varios eventos fue logrado.

Resultados del objetivo específico no. 2

Por medio del análisis de estas piezas se pudo evidenciar la evolución del diseño gráfico al encontrar las diferencias en no solo en el diseño, sino también en las técnicas utilizadas para el mismo, se evidencio el cambio de profundidad, manejo de colores, técnicas avanzadas en modelado; Como ejemplo pasa de

ser una imagen en 2D, con colores planos como en el caso de Múnich 1972, con la mascota Valdi, a Wenlock and Mandeville la mascota de Londres 2012, con un diseño en tercera dimensión, con un modelado digital, y materiales plateados que hacen la similitud de metal. La calidad de ilustración que se ha visto reflejado evento a evento, ha sido una gran demostración que no solo el diseño de cada evento fue avanzando, si no también ver que el diseño como profesión, ha tenido cambios notorios en el transcurso de la historia, es poder ver la diferencia entre cada afiche y entre cada mascota, demostrando en el Diseño Gráfico un gran avance tanto en la parte gráfica como en el concepto a expresar, ya que en cada evento logra un concepto más amplio y definido.

Resultados del objetivo específico no. 3

Ya que el objetivo de la que la información analizada en el capítulo II del Marco Teórico es realizar un Sitio WEB, donde se detalle cada uno de los evento de los JJOO, fue necesario realizar unos bocetos de diagramación del estilo de la página que encontrara a continuación, en la bocetación se realizaron páginas con similitud pero con cambio en la ubicación de la información, que ayudara a una mejor distribución de la página, además de que permitiera accesos directos a cada lugar del Sitio WEB, para una mejor experiencia.

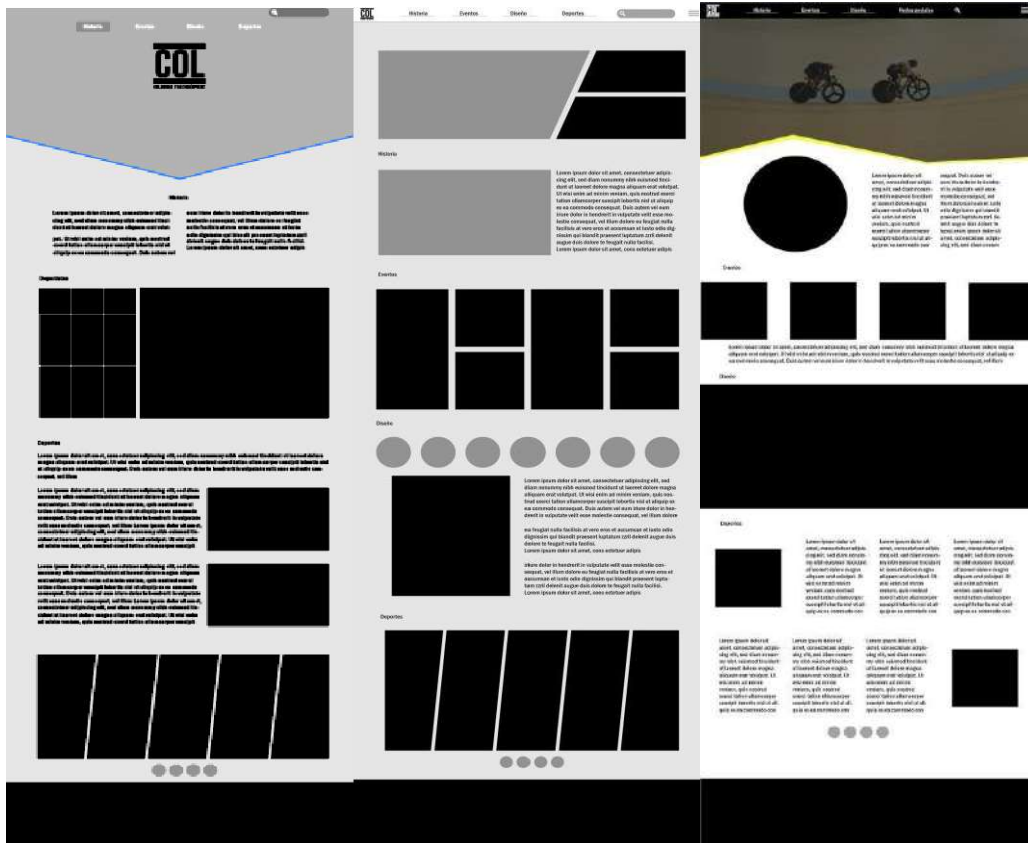


Ilustración 41: Vargas, Briñez. (2019). Bocetos páginas WEB. [Imagen]. Recuperado de: imágenes propias.

Olímpicos gráficos es un proyecto que abarca la importancia del diseño de páginas web como medio de información masiva en este caso Los Juegos Olímpicos donde Colombia tubo participación.

Además, fue importante realizar un desarrollo de identidad de la página web, por medio de un logotipo, donde encontrara las disposiciones del mismo, tanto a color como en blanco y negro, que permite saber las posibilidades para el uso de este.

Este logotipo fue diseñado centrado principalmente en el fuego de la llama olímpica, que simboliza la ardiente pasión y deseo de ganar de cada deportista, que llega a representar a su país. En alusión a esto, en la llama se encuentra la silueta de una figura humana, de un deportista realizado bajo la Ley de Gestalt; los colores cálidos de las llamas van desde el naranja hasta el amarillo en apoyo a los deportistas colombianos que han logrado resaltar en alguno de estos eventos. Además de contar con la participación del logo de los Juegos Olímpicos, los Aros Olímpicos con el objeto de relacionar el Sitio WEB, con los JJOO.

El nombre de Olímpicos Gráficos, atribuye a la unión, que desde el inicio del proyecto se buscó realizar, que fue el de identificar y relacionar el diseño gráfico encontrado en un evento tan importante como es los JJOO, y así evidenciar por medio de él la gran importancia que requiere cualquier evento de un buen concepto gráfico y diseño.



Ilustración 42: Vargas, Briñez. (2019). Bocetos logo página web. [Imagen]. Recuperado de: imágenes propias.



Ilustración 43: Vargas, Briñez. (2019). Bocetos logo página web blanco y negro. [Imagen]. Recuperado de: imágenes propias.

Fue por medio de estos bocetación que se logró realizar un completo diseño para el sitio web, que permitirá por medio del expresar esta amplia información, con una correcta diagramación. En este sitio Web se logo transmitir la unión entre diseño, y deportes, más específicamente el evento de los JJOO. También como fue claro desde el inicio, se encontrará una mención especial a los deportistas colombianos, que, sin lugar a duda, hicieron que este evento y la participación de Colombia, sea ya reconocida a nivel internacional con deportistas como Mariana Pajón, Caterine Ibargüen, entre más deportistas destacados en este gran evento.



Ilustración 44: Vargas, Briñez. (2019). Sitio WEB Múnich. [Imagen]. Recuperado de: imágenes propias.

CAPÍTULO V.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Durante el desarrollo del proyecto, se evidencia la importancia del diseño, y de cada diseñador en el proceso de la publicidad en un evento tan importante como lo es los Juegos Olímpicos, que permite no solo destacar la importancia de cada uno de estos eventos y de los deportistas, sino que también por medio de ellos de resalta una cultura, tradiciones e historia del país anfitrión.

Por medio del análisis de las piezas graficas encontrado en el capítulo dos, se expresó de una manera detallada la importancia del diseño por medio de la descripción de cada una de las características encontradas en cada poster o mascota, que permitió reconocer por medio de las tendencias, estilo y la composición el concepto que se expresó.

Además, pudimos destacar información relevante sobre los deportistas destacados tanto colombianos como de otros países, al igual que la participación femenina en cada evento.

También por medio de las encuestas realizadas en el capítulo tres, se pudo encontrar la relevancia de los JJOO en los colombianos, con lo que se pudo

determinar qué rumbo darle al proyecto, ya que cada uno de los entrevistados dieron su punto de vista en cuanto a la importancia de este evento, y entender el punto de vista de los diseñadores, sobre la importancia del conocer cada diseño. También se encontró los deportistas favoritos que ayudaron en el proyecto como punto atractivo en el desarrollo de la página WEB.

Teniendo en cuenta la anterior información en el desarrollo de la página WEB, no solo se tuvieron en cuenta los deportistas, sino también los deportes, y los puntos que a cada entrevistado le llamaba más la atención, y con esto permitir realizar una página WEB más atractiva para el cliente, permitiendo una mejor UX (experiencia de usuario).

En la creación del Sitio WEB, se realizó desarrollo una identidad visual, por medio del logotipo, que permitiera dar reconocimiento, junto con una línea gráfica. El sitio WEB se dividió, por medio de cada evento, además contó con parte de la historia, y como se recalcó en todo el proyecto un reconocimiento importante para los deportistas de cada evento.

BIBLIOGRAFÍA

20 Minutos. (22 de 05 de 2019). *20 Minutos*. Obtenido de <https://www.20minutos.es/deportes/noticia/ruta-meilutyte-retira-natacion-depresion-dopaje-3648725/0/>

ACADEMIA DE HISTORIA DE CUNDINAMARCA. (s.f.). *ACADEMIA DE HISTORIA DE CUNDINAMARCA*. Obtenido de <https://www.cundinamarca-historica.org/juegosolimpicos.html>

Andocilla, G. (23 de 06 de 2013). *Issuu*. Obtenido de https://issuu.com/gabrielandocilla/docs/estilos_documento_formal

Aparicio , S. (10 de 08 de 2012). *EL ESPECTADOR*. Obtenido de <https://www.elespectador.com/deportes/mariana-pajon-gano-medalla-de-oro-londres-2012-articulo-366493>

ARZABAL, M. (s.f.). *VIX*. Obtenido de https://www.vix.com/es/btg/curiosidades/58220/cuales-son-los-deportes-olimpicos-de-verano?utm_source=next_article

Bachelet, M. (08 de 2012). *Mujeres en Red*. Obtenido de <http://www.mujaresenred.net/spip.php?article1906>

Birido. (s.f). *Birido*. Obtenido de <https://www.birido.com.br/about>

Brandemia. (s.f.). *Brandemia*. Obtenido de <http://brandemia.org/un-grande-del-branding-otl-aicher>

Centro de Estudios Olímpicos. (22 de 07 de 2015). *Centro de Estudios Olímpicos*.

Obtenido de

<https://www.estudiosolimpicos.es/index.php/olimpismo/aprendiendo-olimpismo/item/20-el-lema-olimpico>

Cera Ochoa, R. A. (2016). Mujeres frente a la incidencia de la pobreza e insalubridad pública en Cartagena (Colombia), 1915-1928. *Historelo. Revista de Historia Regional y Local* 8(15), pp. 204-236.

Concepto de. (s.f.). *Concepto de*. Obtenido de <https://concepto.de/impressionismo/>

CONFUCIUS INSTITUTE. (s.f.). *CONFUCIUS INSTITUTE*. Obtenido de <https://confuciusmag.com/han-meilin-china-is-the-root-of-my-art>

Costas, C. (4 de 08 de 2008). *Historial del Diseño*. Obtenido de <https://historialdedisenio.wordpress.com/tag/man-ray/>

CRI Online. (08 de 11 de 2006). *CRI Online*. Obtenido de <http://espanol.cri.cn/161/2006/11/08/1@107147.htm>

Daza Orozco, C., y Cera Ochoa, R. (2018a). *Escritura von estilo: Guia práctica para publicar científicamente*. Bogotá: Fundación Universitaria San Mateo. Recuperado de <http://palma.sanmateo.edu.co>

Daza Orozco, C., y Cera Ochoa, R. (2018b). La representación de las infancias en el cine de animación latinoamericano. En Carlos Daza, Antonio Miguez y Analia Meo (Comp.). *Narrativas visuales: perspectivas y análisis desde Iberoamérica* (pp.

271-289). Bogotá: Fundación Universitaria San Mateo. Recuperado de <http://palma.sanmateo.edu.co>

De Conceptos. (s.f.). *De Conceptos*. Obtenido de s.f.: <https://deconceptos.com/arte/arte-figurativo>

Definicion.de. (s.f.). *Definicion.de*. Obtenido de <https://definicion.de/cubismo/>
DM Diseño Multimedia. (20 de 01 de 2011). *DM Diseño Multimedia*. Obtenido de <http://dmdisenomultimedia.blogspot.com/2011/01/10-disenadores-graficos-famosos-de.html>

Domínguez, M. (10 de 10 de 2016). *Gràffica*. Obtenido de <https://graffica.info/josep-maria-trias/>

ECURED. (s.f.). *ECURED*. Obtenido de s.f.: https://www.ecured.cu/Marion_Jones

ECURED. (s.f.). *ECURED*. Obtenido de https://www.ecured.cu/Comit%C3%A9_Ol%C3%ADmpico_Colombiano

ECURED. (s.f.). *ECURED*. Obtenido de https://www.ecured.cu/Mark_Spitz

ECURED. (s.f.). *ECURED*. Obtenido de https://www.ecured.cu/Shane_Gould

ECURED. (s.f.). *ECURED*. Obtenido de https://www.ecured.cu/Carl_Lewis

ECURED. (s.f.). *ECURED*. Obtenido de https://www.ecured.cu/Sergu%C3%A9i_Bubka

ECURED. (s.f.). *ECURED*. Obtenido de https://www.ecured.cu/Kristin_Otto

ECURED. (s.f.). *ECURED*. Obtenido de https://www.ecured.cu/Vitaly_Scherbo

ECURED. (s.f.). *ECURED*. Obtenido de https://www.ecured.cu/Krisztina_Egerszegi

ECURED. (s.f.). *ECURED*. Obtenido de https://www.ecured.cu/Krisztina_Egerszegi

ECURED. (s.f.). *ECURED*. Obtenido de https://www.ecured.cu/Pieter_van_den_Hoogenband

ECURED. (s.f.). *ECURED*. Obtenido de https://www.ecured.cu/Michael_Phelps

ECURED. (s.f.). *ECURED*. Obtenido de https://www.ecured.cu/Leontien_Zijlaard-van_Moorsel

EL DIARIO VASCO. (8 de 8 de 2016). *EL DIARIO VASCO*. Obtenido de <https://www.diariovasco.com/deportes/juegos-olimpicos/rio-2016/201608/08/significan-aros-olimpicos-20160808090042.html>

EL ESPECTADOR. (06 de 07 de 2012). *EL ESPECTADOR*. Obtenido de <https://www.elespectador.com/deportes/helmut-bellingrodt-wolf-articulo-357841>

Elena Artamonova. (01 de 11 de 2017). *Elena Artamonova*. Obtenido de <https://www.elena-artamonova.com/forum/historia-de-las-munecas/munecas-en-la-grecia-clasica>

Folkency. (s.f.). *Folkency*. Obtenido de <http://folkency.nfm.go.kr/sp/topic/detail/6504>

Garcia, J. (09 de 07 de 2018). Obtenido de <https://www.websitetooltester.com/es/montar-pagina-web/>

Graffica. (s.f.). *Graffica*. Obtenido de <https://graffica.info/premiosgraffica/javier-mariscal-premio-graffica/>

HERNANDEZ , A. F. (07 de 08 de 2017). *RAZON PUBLICA*. Obtenido de <https://razonpublica.com/index.php/econom-y-sociedad-temas-29/9639-colombia-en-los-juegos-ol%C3%ADmpicos.html>

Historia y biografías. (s.f.). *Historia y biografías*. Obtenido de https://historiaybiografias.com/arte_naif/

Imagina Rio de Janeiro. (s.f.). *Imagina Rio de Janeiro*. Obtenido de <https://imaginariodejaneiro.com/rio-de-janeiro-ciudad-maravillosa/>

INED21. (06 de 11 de 2015). *INED21*. Obtenido de <https://ined21.com/la-era-digital-cambio-o-revolucion/>

JIMÉNEZ, J. A. (08 de 05 de 2012). *MARCA*. Obtenido de <https://www.marca.com/2012/05/08/futbol/tuneldeltiempo/1336458436.html>

La Chica del Banquillo. (28 de 09 de 2018). *Lachicadelbanquillo*. Obtenido de <http://www.lachicadelbanquillo.com/la-historia-alice-milliat/>

Lecturalia. (s.f.). *Lecturalia*. Obtenido de <http://www.lecturalia.com/autor/7999/michael-morpurgo>

Lopez, A. (08 de 09 de 2013). *Teinteresa*. Obtenido de http://www.teinteresa.es/deportes/olimpiadas-dinero-lobby-economia-ganador_0_988702289.html

Marca. (s.f.). *Marca*. Obtenido de <https://www.marca.com/2008/estaticas/estrellas/yelena-isinbayeva.html>

MERINO, E. (20 de 02 de 2019). *COPE Blogs*. Obtenido de <https://www.cope.es/blogs/merinadas-deportivas/2019/02/20/imagenes-miticas-de-la-historia-del-deporte-gabriela-andersen-en-los-angeles-1984/>

MESA ROMERO, A. (01 de 11 de 2019). *About Español*. Obtenido de <https://www.aboutespanol.com/comite-olimpico-internacional-1062505>

Milenio. (18 de 07 de 2016). *Milenio*. Obtenido de <https://www.milenio.com/deportes/cuando-la-urss-falto-a-los-juegos-olimpicos>

MUNDO DEPORTIVO. (28 de 07 de 2016). *MUNDO DEPORTIVO*. Obtenido de <https://www.mundodeportivo.com/juegos-olimpicos/historia-olimpiadas-origen>

Redacción Deportiva. (11 de 08 de 2016). *EL ESPECTADOR*. Obtenido de <https://www.elespectador.com/deportes/otrosdeportes/fehaid-al-deehani-primer-deportista-independiente-ganar-articulo-648600>

Roastbrief. (11 de 08 de 2016). *Roastbrief*. Obtenido de <https://www.roastbrief.com.mx/2016/08/54252/>

Ruiza, M. F. (2004). *Biografías y vidas*. Obtenido de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/b/bolt.htm>

Ruiza, M., Fernández, T., & Tamaro, E. (2004). *Biografías y Vidas*. Obtenido de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/c/coubertin.htm>

Sanchez, M. (s.f.). *Notigatos*. Obtenido de <https://www.notigatos.es/gato-isidoro/>

Significados.com. (08 de 08 de 2018). *Significados.com*. Obtenido de <https://www.significados.com/antorcha-olimpica/>

Silva, L. R. (s.f.). *Luis R Silva*. Obtenido de <https://luisrsilva.com/como-disenar-una-pagina-web/>

Soups. (27 de 07 de 2012). *Soups*. Obtenido de <https://www.sopitas.com/noticias/wenlock-la-mascota-de-londres-2012/>

Spanish xinhuanet. (15 de 07 de 2016). *Spanish xinhuanet*. Obtenido de http://spanish.xinhuanet.com/2016-07/15/c_135516417.htm

Tentulogo. (s.f.). *Tentulogo*. Obtenido de <https://tentulogo.com/juegos-olimpicos-fascinante-historia-desde-la-antigua-grecia/>

Tentulogo. (s.f.). *Tentulogo*. Obtenido de <https://tentulogo.com/juegos-olimpicos-galeria-de-logos-emblemas-y-mascotas-olimpicas/>

Tentulogo. (s.f.). *Tentulogo*. Obtenido de <https://tentulogo.com/juegos-olimpicos-galeria-de-logos-emblemas-y-mascotas-olimpicas/>

threefeet. (22 de 08 de 2016). *threefeet*. Obtenido de <http://www.threefeetdesign.es/disenio-de-logotipo-rio-2016/>

Tipos de Arte. (23 de 12 de 2014). *Tipos de Arte*. Obtenido de <https://tiposdearte.com/arte-psicodelico/>

Tipos de Arte. (16 de 11 de 2017). *Tipos de Arte*. Obtenido de <https://tiposdearte.com/arte-constructivismo-movimiento-artistico-y-arquitectonico/>

Tipos de Arte. (30 de 08 de 2017). *Tipos de Arte*. Obtenido de <https://tiposdearte.com/que-es-el-arte-abstracto/>

Valdez Espinoza, C. (2020). "Rosa o azul": Sobre los colores para hombres y mujeres. *Designio*, 1(2), 67–89. <https://doi.org/10.52948/ds.v1i2.98>

ANEXOS

Se deben enumerar con letras; por ejemplo A. B. C., Solamente se deben vincular aquellos productos que se mencionan en el cuerpo del documento.