

Fundación Universitaria
SAN MATEO

TÉCNICO PROFESIONAL EN
PROCESOS DE DISEÑO GRÁFICO



Fundación Universitaria
SAN MATEO

**TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL EN PROCESOS DE DISEÑO GRÁFICO**

ICONOS

**HISTORIA GRÁFICA Y ANALÍTICA DE COLOMBIA EN SU PASO POR LOS MUNDIALES
DE FUTBOL**

TRABAJO DE GRADO MODALIDAD DE OPCIÓN DE GRADO

**LUISA FERNANDA BRÍÑEZ PEDRAZA
HENRY ALEXANDER VARGAS CARDENAS**

**DIRECTOR (A)
OMAR ALONSO GARCIA MARTINEZ**

BOGOTÁ D.C.

2018

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	16
CAPITULO I	20
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	20
PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	20
JUSTIFICACIÓN	21
OBJETIVOS	22
<i>Objetivo General</i>	22
<i>Objetivos Específicos</i>	22
CAPITULO II	23
MARCO TEÓRICO	23
ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	23
CAPITULO III	104
DISEÑO METODOLÓGICO	104
TIPO DE INVESTIGACIÓN	104
POBLACIÓN	106
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	107
CAPITULO III	108
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	108
RESULTADOS DEL OBJETIVO ESPECÍFICO NO. 1	108

RESULTADOS DEL OBJETIVO ESPECÍFICO NO. 2	120
RESULTADOS DEL OBJETIVO ESPECÍFICO NO. 3	121
RESULTADO PRODUCTO FINAL	122
CAPÍTULO V.	123
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	123
BIBLIOGRAFÍA	123
ANEXOS	132

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Logo de marcas Coca cola	Pag 25
Ilustración 2: Logo de marcas Nike	Pag 26
Ilustración 3: Logo de marcas Lacoste	Pag 27
Ilustración 4: Logo marca Pizza Hut	Pag 28
Ilustración 5: Logo mundial Chile	Pag 33
Ilustración 6: Pantone de logo mundial Chile 1962.....	Pag 35
Ilustración 7: Tipografía Futura.	Pag 36
Ilustración 8: Poster mundial Chile Año	Pag 37
Ilustración 9: Pantone de poster mundial Chile 1962	Pag 41
Ilustración 10: Tipografía futura	Pag 41
Ilustración 11: Logo mundial Italia 1990	Pag 42
Ilustración 12: Pantone de logo mundial Italia 1990	Pag 43
Ilustración 13: Tipografía Stencil	Pag 44
Ilustración 14: Poster mundial Italia Año: 1990	Pag 45
Ilustración 15: Pantone de poster mundial Italia 1990	Pag 49
Ilustración 16: Tipografía Post Script de Adobe	Pag 49
Ilustración 17: Tipografía Arial	Pag 50
Ilustración 18: Mascota mundial Italia 1990	Pag 50
Ilustración 19: Panteón Mascota Italia 1990	Pag 53
Ilustración 20: Logo mundial de EEUU 1994.	Pag 54

Ilustración 21: Pantone de logo mundial Estados Unidos 1994.	Pag 56
Ilustración 22: Tipografía Tahoma.	Pag 57
Ilustración 23: Tipografía Condensed Bold Oblique	Pag 58
Ilustración 24: Poster 1 mundial Estados Unidos 1994	Pag 58
Ilustración 25: Poster 2 mundial Estados Unidos Año: 1994	Pag 59
Ilustración 26: Pantone de poster 1 mundial Estados Unidos 1994.	Pag 63
Ilustración 27: Pantone de poster 2 mundial Estados Unidos 1994	Pag 63
Ilustración 28: Tipografía Eroika Slab black.	Pag 64
Ilustración 29: Mascota mundial EEUU 1994.	Pag 65
Ilustración 30: Pantone Mascota Estados Unidos 1994.....	Pag 66
Ilustración 31: Tipografía Eroika Slab black	Pag 66
Ilustración 32: Logo mundial de Francia 1998	Pag 67
Ilustración 33: Pantone de logo mundial Francia 1998.	Pag 68
Ilustración 34: Tipografía Eras Std Bold.	Pag 69
Ilustración 35: Tipografía Eras demi.	Pag 69
Ilustración 36: Poster mundial de Francia 1998	Pag 70
Ilustración 37: Pantone de poster mundial Francia 1998	Pag 74
Ilustración 38: Tipografía Inkslinger BB	Pag 75
Ilustración 39: Mascota mundial 1998.	Pag 75
Ilustración 40: Pantone de mascota mundial Francia 1998.	Pag 77
Ilustración 41: Tipografía Tang Bold	Pag 78
Ilustración 42: Logo Mundial Brasil 2014	Pag 78

Ilustración 43:	Pantone de logo mundial Brasil 2014.	Pag 81
Ilustración 44:	Tipografía Quinec serial black	Pag 81
Ilustración 45:	Tipografía Brasil 2014	Pag 82
Ilustración 46:	Poster mundial Brasil Año: 2014	Pag 83
Ilustración 47:	Pantone de poster mundial Brasil 2014.	Pag 86
Ilustración 48:	Tipografía Brasil 2014.	Pag 87
Ilustración 49:	Mascota mundial Brasil 2014	Pag 88
Ilustración 50:	Pantone de mascota mundial Brasil 2014	Pag 89
Ilustración 51:	Tipografía TC American Typewriter	Pag 90
Ilustración 52:	Logo del mundial de Rusia 2018	Pag 91
Ilustración 53:	Pantone de logo mundial Rusia 2018	Pag 93
Ilustración 54:	Tipografía Quinec serial black	Pag 93
Ilustración 55:	Tipografía Helvética sans serif	Pag 94
Ilustración 56:	Dusha Font	Pag 94
Ilustración 57:	Poster mundial Rusia Año: 2018	Pag 96
Ilustración 58:	Pantone de poster mundial Rusia 2018	Pag 99
Ilustración 59:	Tipografía Helvética	Pag 100
Ilustración 60:	Mascota mundial Rusia 2018	Pag 101
Ilustración 61:	Pantone de mascota mundial Rusia 2018	Pag 102
Ilustración 62:	Dusha Font.	Pag 103
Ilustración 63:	primer boceto infografía.	Pag 110
Ilustración 64:	primer boceto infografía Escala de grises.	Pag 111

Ilustración 65: Segundo boceto infografía	Pag 112
Ilustración 66: Tercer boceto infografía.	Pag 113
Ilustración 67: Modificación Cuarto boceto infografía	Pag 113
Ilustración 68: Quinto boceto infografía mascota	Pag 114
Ilustración 69: Boceto infografía cartel	Pag 115
Ilustración 70: Sexto boceto infografía Imagotipol.	Pag 116
Ilustración 71: Séptimo boceto infografía Imagotipo.	Pag 117
Ilustración 72: Octavo boceto infografía Imagotipo	Pag 118
Ilustración 73: Noveno boceto infografía Imagotipo	Pag 119
Ilustración 74: Boceto Primer personaje	Pag 120
Ilustración 75: Boceto Segundo personaje. cartel	Pag 121
Ilustración 76: Boceto Tercer personaje.	Pag 122
Ilustración 77: Boceto Cuarto personaje.	Pag 123

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Cronograma diseño metodológico proyecto de grado.

DEDICATORIA

Nuestro proyecto de grado va dedicado para Dios por sus bendiciones y su amor, a nuestra familia por su apoyo incondicional, 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

Este proceso conllevó esfuerzo, dedicación y apoyo, fue posible gracias a la disposición y apoyo contante de algunas personas, y gracias a esto hoy deseamos agradecer por medio de unas breves palabras su colaboración.

Agradecemos a Dios, por darnos la fuerza y consistencia para seguir adelante y culminar con éxito este largo proceso.

Agradecemos a nuestros amigos y familia, personas que han estado presentes a través de nuestro proceso estudiantil, por su tiempo, por su confianza y por ayudarnos a cumplir nuestros sueños, y quien va direccionado todo nuestro esfuerzo.

A Gerardo Bolaños, gerente y psicólogo deportivo, por su apoyo en información importante para el proceso de investigación, relacionada con la historia futbolística.

Damos gracias a nuestros docentes guías Alberto Ahumada por su ayuda en la creación de anteproyecto; Omar García en su apoyo y motivaciones para culminar el Proyecto de Grado, a Yubar Portilla Coordinador de Investigación Facultad de TICS y a Rodrigo Castro, un excelente docente del cual hemos recibido grandes conocimientos, tanto en nuestra carrera como de nuestro actuar como personas. Y a todos los docentes del programa de diseño gráfico, que con su ayuda logramos culminar este proyecto. Un cordial abrazo a todos aquellos que hicieron esto posible.

ABREVIATURAS

FIFA: (Fédération Internationale de Football Association (en español:
Federación Internacional de Fútbol Asociación)

IFFHS: (Federación Internacional de Historia y Estadísticas del Fútbol)

VAR: (Video Assistant Referee).

PMS: (Pantone Matching System).

RESUMEN

Iconos, Historia gráfica y analítica de Colombia en su paso por los mundiales de futbol, Realiza un análisis visual de los productos gráficos de los mundiales de futbol donde Colombia ha participado, es un proyecto en el que se realizó un análisis de los componentes gráficos (relación cromática, composición gráfica, forma, estilo de arte, tipografía, Imagen e ilustración y fotografía), encontrados en la publicidad de cada mundial que la selección colombiana de futbol tuvo participación. Demostrando la evolución grafica utilizada para la elaboración de poster, mascota y logo mundialista (chile 1962, Italia 1990, Estados unidos 1994, Francia 1998, Brasil 2014, Rusia 2018).

Esta investigación que nos permitió producir piezas en forma de infografía coleccionable, buscando transmitir al público interesado, el éxito que tuvo y tiene el diseño gráfico en este tipo de acontecimientos.

PALABRAS CLAVE: Análisis visual, Diseño Gráfico, Historia.

ABSTRACT

Icons, graphic and analytical history of Colombia in its way through the soccer worlds, performs a visual analysis of the graphic products of the world cup where Colombia has participated, is a project in which an analysis of the graphic components was carried out (chromatic relation, graphic composition, form, style of art, typography, image and illustration and photography), found in the publicity of each world cup that the Colombian soccer team had participation. Demonstrating the graphic evolution used for the elaboration of poster, mascot and world cup logo (Chile 1962, Italy 1990, United States 1994, France 1998, Brazil 2014, Russia 2018).

This research that allowed us to produce pieces in the form of collectable infographics, seeking to convey to the interested public, the success that graphic design had and currently have in this type of events.

KEY WORDS: Visual analysis, Graphic Design, History

INTRODUCCIÓN

Conociendo de antemano la importancia y el valor del diseño gráfico, lo que motivó a realizar este proyecto, es llevar un mensaje de forma creativa, innovadora y de fácil comprensión, por medio de piezas graficas educativas y coleccionables realizadas a modo de infografía. Todo el contenido que se agrega en estas piezas tuvo un desarrollo detallado, tiempo de análisis para transmitir no solo una imagen atractiva, si no a su vez un distintivo de cada país, y que por medio del análisis visual se resalten temas importantes como son la relación cromática composición, forma, estilo de arte, tipografía, fotografía, imagen e ilustración.

En esta campaña ficticia Iconos, participara en el periódico El Tiempo a través de una campaña inverosímil, ofreciendo a los lectores fanáticos del deporte colombiano una serie de fascículos coleccionables. Donde el desarrollo de estas infografías brindara a los lectores una fácil comprensión de los datos que allí se encuentran, con información textual e información gráfica.

En el capítulo I: Se encontrara la descripción del proyecto con la información relacionada con el proceso de creación del proyecto, se dará un breve resumen de la problemática, posterior a esto se dará una respuesta donde indique como el diseño gráfico puede resolver dicha problemática, a través de los siguientes puntos: problema de investigación, justificación y objetivos, principal y específicos.

En el capítulo 2 se encontrará el marco teórico, con el desarrollo de la investigación del tema, enfocados en la participación de la selección colombiana de futbol y como el diseño gráfico ayudo a publicitar los mundiales de futbol y de qué manera. Dando a conocer información pertinente de términos específicos del diseño gráfico, analizando la evolución del diseño al pasar de los años.

También se brindará información y análisis de los logotipos o respectivas representaciones, así como los carteles y mascotas mundialistas que se usaron para estos mundiales a los que tuvo participación la selección Colombia.

En el capítulo 3, se encontrará consignado el procedimiento que se utilizará para la investigación, diseño, producción del proyecto y los roles de cada participante.

En el capítulo 4, se verán reflejados los resultados obtenidos al final sobre los objetivos planteados en principio para desarrollar el proyecto, se relacionarán detalles de diseño, producción e impacto.

En el 5 capítulo encontramos las conclusiones y recomendaciones, Se desea reflejar el trabajo realizado por el diseñador encargado de cada

mundial, en el que logra transmitir de manera gráfica la esencia de cada país y de cada diseño, tras un previo estudio sobre el la cultura y tradición.

Antecedentes de la propuesta de investigación.

Como antecedente este proyecto se planteó un formato de folios independientes, que narrara la historia colombiana y su relación con el diseño gráfico, en temas como la política, cultura, historia, deporte. Desde el punto de vista analítico-visual.

Para la realización de esta idea se trabajaría una investigación profunda entre entrevistas, charlas con historiadores y demás. Pero debido a temas de tiempo para su desarrollo, se decidió centralizar la idea en un tema en específico, pero sin perder el objetivo de contar parte de la historia colombiana. Con respecto a un análisis previo sobre estos temas se toma la decisión de contar la historia del diseño gráfico publicitario del futbol colombiano y su participación en los mundiales (chile 1962, Italia 1990, Estados unidos 1994, Francia 1998, Brasil 2014, Rusia 2018), por la relevancia que tiene este evento deportivo y su larga historia a nivel mundial.

Diario de Campo

El grupo fue formado con el interés de pensar en una problemática a nivel de Colombia, en la que se permitiera brindar una solución mediante el diseño gráfico. Luego de esto fue asignado como tutor de anteproyecto el profesor Alberto Ahumada, con el fin de obtener un apoyo y guía para realizar mejor todo lo que sería el anteproyecto

Se trabaja sobre la primera idea donde hablaremos de la historia patria contada por diseño y publicaciones colombianas, pero debido a que era un tema muy amplio, se centra el proyecto en el área deportiva, ya que se estaba desarrollando en ese momento el mundial de Rusia de 2018. Se procede a realizar un proceso de investigación bajo diferentes revisiones realizadas por el tutor asignado, y se envía el proyecto a validación al área de coordinación de investigación por la facultad de las Tics, encargada por Yubar Portilla, la cual fue aprobada.

Se procede a realizar el proyecto de grado para el segundo semestre de 2018. Asignando en este caso al tutor Omar García como encargado para entrega de proyecto final.

CAPITULO I

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Presentación del problema de investigación

¿Cómo la infografía en función de diseño gráfico, presenta un análisis estético e histórico de las piezas publicitarias fundamentales que se manejaron para publicidad de los mundiales de fútbol, (posters, logos y mascotas), en la realización de cada mundial a los que la selección colombiana tuvo participación? Buscando demostrar por medio de ella, la participación y función de los diseñadores gráficos en las campañas publicitarias, ejerciendo con ella identidad a un país en cuanto al fútbol, como los valores de una empresa y el proceso de creación de cualquier pieza gráfica.

Justificación

La razón que llevó a generar este proyecto es la de resaltar la participación que tiene el diseño gráfico en las campañas publicitarias, y la importancia de esta profesión al momento de comunicar, de forma creativa y atractiva una necesidad. Para esto se aprovecha la cita futbolística más grande del mundo, El mundial de futbol, como trampolín para brindar esa información a los lectores.

El proyecto se centra en recopilar información, generando con esto un análisis de la composición y evolución del diseño gráfico, y así mismo comunicar de manera original, pizas gráficas, que permitan brindar información, además de llevar datos y resaltar momentos destacados de este evento; buscando con esto despertar interés al lector y así generar una interacción de forma dinámica con el mismo.

También se dará reconocimiento a la historia futbolística de la selección Colombia y la importancia de este evento a nivel mundial. Por lo cual se realizará un preliminar con la trayectoria y cambio de la imagen, empleado en el diseño de los mundiales de futbol.

Objetivos

Objetivo General

Crear una serie de infografías con periodicidad de 18 semanas, donde se realice un análisis de los componentes gráficos del poster, mascota y logo de cada mundial en el que la selección Colombia participo.

Objetivos Específicos

- Analizar, recopilar y comunicar los componentes gráficos de los mundiales en los que Colombia ha tenido participación
- Establecer la relación entre el diseño gráfico y la historia de los mundiales de futbol.
- Generar una campaña inverosímil que permita promover el producto final.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

Realizando una investigación histórica-deportiva, y el análisis de los componentes visuales que se usaron para promocionar este gran evento deportivo donde nuestra selección colombiana de futbol participo, que permitió que este evento deportivo fuera reconocido como el deporte rey¹, ha llevado a que cada componente sea manejado con un perfecto control, cuidado y detalle, que permitan representar al país sede.

Para cada mundial que se realizó, el país local tiene entera libertad para manejar su identidad visual, buscando siempre generar una recordación al pasar de los años.

La elaboración de todas estas piezas graficas que han ayudado a promocionar este evento, y a manera de invitación para ser partícipes también de la copa del mundo.

¹ Más de 265 millones de personas juegan al fútbol a nivel mundial y 5 millones están asociadas de alguna manera, como árbitros, entrenadores, directivos, u otro rol. Esto implica que el 4% de la población mundial está vinculada al fútbol. En su primera edición, realizada en el año 2000, este censo registro a más de 242 millones de jugadores a nivel mundial, por lo que solo en 6 años sumó más de 23 millones de seguidores. Estas cifras sugieren un rol protasomogónico para el fútbol a nivel social y deportivo. A medida que la sociedad avanza el fútbol también y para muchos, el deporte es un compañero diario, lo que lo convierte en un aliado ideal para gestar e insertar cambios positivos en las comunidades (2006) SOMOS red del deporte para el desarrollo de américa latina. ¿Por qué se considera al futbol como deporte rey? Párr. 4 disponible: <http://www.somosla.org/actualidad/noticias/2016/11/por-qu%C3%A9-se-considera-al-f%C3%BAtbol-como-el-deporte-rey/>

Iconos busca brindar una información pertinente sobre estos elementos simbólicos que fueron utilizados para la realización de estos logos, posters, mascotas, estilo gráfico, tipografías, y detalles.

Se observa como el mundo está en la necesidad de comunicar información y mucho más ahora por el avance tecnológico, que permite un aporte para que toda esta comunicación sea más visual. Se podría decir que estamos rodeados por infinidad de marcas productos de consumo diario, ropa, cosméticos y aplicaciones que buscan tener una representación gráfica y colorida sin darse cuenta que identificamos a todas estas marcas con la palabra (logo).

Al tener conocimiento de términos adecuados en el proceso de análisis de marcas, permitire llegar con mayor agilidad a una conclusión, que para cada una de estas representaciones, se expreso un concepto que permitio identificar la marca y así cumplir su función.

2.1.1. TÉRMINOS CLAVE

A continuación, se hará un breve análisis de estas representaciones gráficas que permitan para aclarar los diferentes términos (Logotipo, Isotipo, Imagotipo, Isologo)

2.1.1.1. LOGOTIPO: Es la manera en la que con una composición

tipográfica se ve representada la imagen de una marca o empresa “Los logotipos se caracterizan por ser el diseño gráfico de la palabra o nombre de la empresa u organización. Por ejemplo, podemos encontrar en la imagen los logotipos de: Google, Facebook, Twitter, Coca Cola y Yahoo!” (Significados.com. Significado de logotipo, 2018, Párr. 2.) <https://www.significados.com/logotipo/>



Ilustración 1: “Logo de marcas Coca cola” (Fuente: <https://logosmarcas.com/coca-cola-logo/>)

2.1.1.2. ISOTIPO: El isotipo será representado mucho más gráficamente, una simple imagen será el icono para dar reconocimiento a la marca. Todo esto será mencionado en la página de una agencia de comunicación madrileña como “Cuando se usa un isotipo, este representa a la marca y no necesita más añadiduras como el nombre o alguna tipografía. Con el icono basta. No hay palabra que lo acompañe.” (ALCARAZ María. S.F. párr. 2. Agencia de Comunicación Gráfica BAETIKA Madrid-España Isotipo Párr. 2. Enlace disponible: <https://baetica.es/logotipo-isotipo-imagotipo-e-isologo-se->

diferencian/)



Ilustración 2: "Logo de marcas Nike" (Fuente: <https://logosmarcas.com/nike-logo/>)

2.1.1.3. IMAGOTIPO: Imagotipo Será la suma del logotipo más isotipo para dar un resultado muy visual según la página web de *significados* a la que se accedió para esta información "Se caracteriza porque tanto la imagen como la palabra pueden funcionar por separado. En la imagen podemos ver algunos ejemplos, como el caso de: Unilever y Adidas." (Tipos de logotipos. *Significados.com*. (2018) Logotipo., párr. 10. Recuperado: <https://www.significados.com/logotipo/>).



Ilustración 3: "Logo de marcas Lacoste" (Fuente: <https://logosmarcas.com/lacoste-logo/>)

2.1.1.4. ISOLOGO: Según una publicación en línea para la agencia creativa WAKA (Madrid-España) "El isologo es la representación visual de una marca que unifica imagen y tipografía en un mismo elemento. Por supuesto se puede leer. Como ejemplos clarificadores tendríamos a Burguer King, Nissan, Intel, UPS, Starbucks y Texaco" POZO c Jose. (2015). Diferencias entre logotipo, imagotipo, isotipo e isologo. Isologo, Párr.9. Enlace disponible: <https://www.somoswaka.com/blog/2015/03/diferencias-entre-logotipo->



Ilustración 4: “Logo marca Pizza Hut”. (Fuente: <https://graffica.info/quien-diseno-el-logo-de-pizza-hut/>)

Conociendo de ante mano este respectivo análisis se podrá hablar con los términos correctos para referirnos a las piezas gráficas y se realizara un análisis del diseño en posters de los mundiales a los que la selección colombiana de futbol tuvo participación al igual que su Logotipo, Isotipo, Imagotipo, o Isologo y su respectiva mascota. Para ello también realizamos la búsqueda de diseñadores y algunos hechos significantes en la historia de nuestra selección.

2.2. REPRESENTACIONÉS GRÁFICAS:

Los anfitriones y realizadores de este evento crearon carteles a manera de publicidad en vez de logotipos hasta el año 1970², estos carteles fueron realizados por artistas, quienes realizaban sus diseños de manera manual, y luego de aprobados era reproducido en forma masiva, en forma de volanteo y en diferentes medios de comunicación, y estaban clasificados en diferentes categorías

² La década de los años 1969 -1970 fue definida por una gama diversa de la cultura pop y los movimientos sociales, que permitió a los individuos a expresar quiénes eran más extrovertly a través de la moda, música y arte. Punk, Disco y el movimiento hippy fueron sólo algunas de las tendencias culturales que definieron la década, y su influencia se derramó en el mundo del diseño. En diseño gráfico, empezamos a ver la fotografía se hace más dominante durante este período con la ilustración, tomando un papel más de apoyo en el diseño de la revista y el anuncio. GRACE Fussell design.tutsplus.com Estilos de Diseño a Través de 10 Décadas Publicación en línea (12 Sep 2017)

2.2.1. SIMBOLISMO E IDENTIDAD VISUAL:

Después de los años 50s, comienza a realizarse el proceso de creación de logos y poster por cada evento, se define como el hecho que el anfitrión de cada una de estas ediciones mundialistas era los encargados de realizar la identidad visual del mismo, con el fin de generar simbolismo e identidad nacional en cada mundial, y teniendo en cuenta al mismo tiempo la opinión de la FIFA. El primer mundial en que se estableció esta regla fue en el mundial de Suiza 1954.³

Esta época de simbolismo abarcaría desde su primera implementación del logo de suiza 1954 donde Colombia no tuvo ninguna participación, hasta el de Chile 1962 el primer mundial de su historia donde Colombia no tendría un papel muy destacado⁴

2.2.2. EL MINIMALISMO EN LA IMAGEN

³ A partir de 1950 se creó la marca FIFA. La asociación buscó crear un logotipo nuevo por cada edición. Y fue en el Mundial de Suiza cuando se creó un logotipo generado a partir de la cruz suiza en un balón blanco. Desde entonces, la mayoría de logos se distinguen por llevar algún elemento simbólico de las naciones que lo acogen. Evolución del logo de la FIFAWORLD CUP de 1930 a 2018. (S.F.). Después de los 50, la llegada de los logotipos. Publicación disponible: <https://www.agenciatelling.com/evolucion-del-logo-de-la-fifa-world-cup-desde-1930-a-2010/>

⁴ El país entero vibraba de ansiedad, emoción y esperanza. Se respiraba un aire de triunfo. Las emisoras apoyaban el sueño, que ahora era de todo un país. Fue la primera vez que se lanzaron al mercado prendas alusivas a la selección: eran unos sacos blancos con un letrero rojo alrededor de un balón de fútbol, que decía Copa Mundo-Colombia. La prensa alentaba a la Selección y el gran despliegue periodístico para cubrir el mayor evento deportivo no se hizo esperar: Colombia enfrentaría a tres grandes: al bicampeón mundial Uruguay y a las potencias comunistas Yugoslavia y la URSS. FORERO Ángela y RODRIGUEZ Adriana Junio de 2018 (Selección Colombia: una pasión de 56 años/ Viaje en EL TIEMPO) Parr 2 /página disponible: <https://www.eltiempo.com/deportes/futbol-internacional/colombia-en-el-mundial-chile-1962-primer-gol-olimpico-230944>

En este momento se desarrolla la época denominada “nuevas tecnologías⁵, es por ello que a partir de los años 70s, se genera un desarrollo visual más concreto, con diseños e imágenes realizados de una manera más atractiva y con mejores conceptos publicitarios, generando con esto mayor recordación. Esta época abarca desde el mundial de México en 1970 hasta el mundial de Francia en 1998.

2.2.3. EL NUEVO MILENIO Y LA ALTA GAMA

Luego de estas dos épocas, comienza a desarrollarse una nueva idea de diseño gráfico que fue aplicado a su vez en los mundiales a partir de Sudáfrica 2010 hasta el celebrado en este año, el de Rusia 2018 este concepto fue denominado como el minimalismo⁶, esta tendencia sería bien vista por el público amante del fútbol ya que permitía expresar un diseño de una manera más puntual. Reduciendo el mensaje su mínima expresión, pero logrando dar a

⁵ Las nuevas tecnologías disponen de nuevas capacidades para tratar la información como son: a) Su gran capacidad para almacenar enormes cantidades de información. Esto cambiará el papel tradicional del profesor como fuente de información a un orientador en los procesos de enseñanza aprendizaje con su alumnado. b) Las nuevas formas de comunicación entre los individuos. Las redes de comunicación y telemática posibilitan el intercambio de información entre ordenadores de un modo eficiente y transparente, rompiendo los obstáculos espaciales y temporales que en otras épocas eran impensables. c) La capacidad de tratamiento de la información, y no sólo textuales, sino de otros sistemas de símbolos, hoy muy arraigados en la vida cotidiana como son los lenguajes audiovisuales, multimedia, hipertexto, etc. ÁVILA Font, Ernesto. (Julio de 2003) *Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación como herramientas necesarias en la formación profesional de los estudiantes universitarios*. Ética net. Publicación en línea: https://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero1/Articulos/Las_TIC_como_herramienta.pdf

⁶ La intención del minimalismo, por lo tanto, es generar sentido a partir de lo mínimo. Esto requiere simplificar los elementos utilizados, apelando a un lenguaje sencillo, colores puros y líneas simples. Publicación diccionario en línea (definicion.de) S.F. Prr 3 enlace disponible:<https://definicion.de/minimalismo/>

entender toda la idea sin tener elementos que obstruyan su comprensión, según Guiza y león (s.f) *“Una de las principales características del minimalismo es el uso de colores puros, con superficies o fondos monocromáticos”* Guiza y león (s.f);

10

“Una de las principales características del minimalismo es el uso de colores puros, con superficies o fondos monocromáticos, de tonos suaves predominando el blanco y el crudo. También se incorporan contrastes de negro con sutiles toques de color para acentuar detalles y accesorios.” Guiza y leon (s.f); 10

2.2.4. FIFA COMO MARCA:

La FIFA ha participado en todos y cada uno de los mundiales como la única asociación y la más grande a nivel deportivo. Brindando las reglas y buscando muchas más ventajas para seguir creciendo y ofreciendo un gran espectáculo del futbol

Desde que se dio libertad a los países anfitriones para realizar su identidad visual, la FIFA ha acompañado y trabajado como último juez para escoger este tipo de representaciones donde aparte de publicitar el mundial también dará a conocer de cierta manera una invitación a conocer un poco más de su cultura.

No en todos los carteles se puede ver la participación de la FIFA en la realización de estos logos, o posters. Pero a principios del siglo XXI e inicios de la década del 2000 toda publicidad estará representada de cierta manera como la propiedad intelectual de la FIFA está constituida por marcas registradas como FIFA, COPA MUNDIAL, COPA 2018; diseños (tanto los registrados como los no registrados) en todos estos eventos y su creación (Redacción deportes y FIFA, 2014; González, 2014; Marketing Registrado, 2018; FIFA.com)

3. ANALISIS GRAFICOS MUNDIALISTA

3.1. MUNDIAL DE CHILE 1962

3.1.1. ISOLOGO DE MUNDIAL DE CHILE 1962



Ilustración 5: "Logo mundial Chile Año: 1962" / Autor: Galvarino Ponce Morel (Fuente: <https://tentulogo.com/todos-los-logos-del-mundial-de-futbol-desde-sus-inicios-a-la-actualidad/>)

3.1.1.1. Diseñado por: Galvarino Ponce Morel⁷

3.1.1.2 Obras principales:

- Abrazo de Maipú
- Monumento a Arturo Prat en Antofagasta,
- Presidente González Videla en la Serena.

3.1.1.3. Estilo del arte: figurativo, Según la página de tipos de arte.com se refiere al arte figurativo, o figurativismo como *"El arte figurativo (o también llamado arte representacional o figurativismo) es aquel arte que podemos definir como una representación exacta de figuras, dichas figuras pueden ser imágenes*

⁷ Prolífico escultor chileno. Obtiene sus primeros logros como caricaturista y redactor de la revista "El Tiburón". Comienza su carrera de escultor cuando gana el primer premio para la ejecución del Monumento "Abrazo de Maipú" ubicado en la comuna del mismo nombre, ganado en Concurso Internacional. CHAVES Cristobal (Escultores – Galvarino Ponce Morel) S.F Prr 1, 2. Enlace disponible: <http://www.chilesorprendente.com/galvarino-ponce-morel/>

identificables u objetos reconocibles, manifestado sobre todo en la pintura y la escultura” (Tipos de arte.com. 2017. ¿Qué es el arte figurativo? Párr. 4 enlace disponible: <https://tiposdearte.com/arte-figurativo-que-es/>)

3.1.1.4. Composición: Este Isologo representativo es un diseño simple pero funcional esta diagramado de manera circular, permitiendo agrupar el diseño en un solo concepto, la composición de este Isologo contiene un mundo y un balón unificados en un círculo, y en su centro el estadio con la bandera de Chile.

Alrededor de la representación del mundo y el balón se maneja una composición tipográfica donde se encuentra la frase “Campeonato mundial de futbol, Copa Jules Rimet⁸, Chile 1962”.

3.1.1.5. Relación cromática: Para el imagotipo, y su afiche se usaron colores tierras (ocres, cafés,), entre diferentes tonalidades de azules para resaltar. Para ser más claros en términos de diseño se hablarán de los siguientes PANTONE PMS (Pantone Matching System)

⁸ El Trofeo de Jules Rimet fue el galardón que se entregó a la selección campeona del Mundo desde el primer Mundial, el de 1930, hasta 1970, cuando Brasil ganó su tercero y le correspondía quedárselo en propiedad. A partir de 1974 se sustituyó por el que conocemos hoy, diseñado por Silvio Gazzaniga. (El misterio de la copa...)Enero de 2015 Prr 2 Publicación en línea disponible: <https://www.ovaciondigital.com.uy/futbol/misterio-copa-jules-rimet.html>

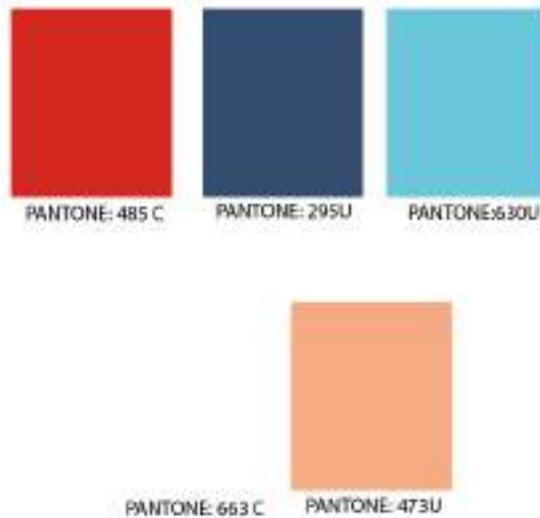


Ilustración 6: "Pantone de logo mundial Chile 1962". / Fuente: archivo personal.

3.1.1.6. Tipografía: Esta tipografía proviene de la familia Futura. Maneja altas en la composición que están ubicadas de manera circular en el diseño y predominan las altas. Haciendo alusión al evento deportivo (CAMPEONATO MUNDIAL DE FUTBOL – COPA JULES RIMET CHILE 1962). El PANTONE utilizado para esta tipografía es 295U

A B C D E F G H I J K L M N
Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s
t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Ilustración 7: "Tipografía Futura". (Fuente: <http://www.identifont.com/similar?1NR.>)

3.1.1.7. Forma: En este isologo podemos darnos cuenta que en la parte superior se encuentra el texto "Campeonato mundial de futbol" abajo de este de forma alusiva se representa un balón de futbol. En el medio se presenta el diseño del estadio nacional de Santiago de Chile y en medio de este la bandera del país. Este isologo sería conocido por ser el primer emblema en un mundial donde la imagen principal no tuviera relevancia con jugadores o balones de futbol dándole un valor agregado muy importante al diseñador, podemos ver que ya se hablaba más de ofrecer visualmente no solo como evento deportivo sino como evento cultural mostrando al público emblemas, objetos, o sitios característicos del país anfitrión. Algo que perduraría para la historia.

3.1.2. POSTER MUNDIAL DE CHILE 1962



Ilustración 8: “Poster mundial Chile Año: 1962” / Autor: Galvarino Ponce Morel (fuente: <https://www.eltiempo.com/deportes/futbol-internacional/los-afiches-de-los-mundiales-de-futbol-desde-uruguay-1930-a-rusia-2018-156190>)

3.1.2.1. Diseñado por: Galvarino Ponce Morel⁹.

3.1.2.2. Obras Principales:

- Abrazo de Maipú: Escultura
- Monumento a Arturo Prat en Antofagasta: Escultura
- Presidente González Videla en la Serena: Escultura

⁹ Escultor y caricaturista chileno. Comienza su carrera de escultor cuando gana el primer premio para la ejecución del Monumento “Abrazo de Maipú” ubicado en la comuna del mismo nombre, ganando el concurso internacional. En 1961 es asignado agregado cultural de Chile en Roma. Incorporándose luego a la carrera diplomática a la que sirve durante 20 años Chávez Cristóbal (S.F.) Galvarino Ponce Morel. Chile Sorprendente. Párr. 1. Enlace disponible: <http://www.chilesorprendente.com/galvarino-ponce-morel/>

El mundial de Chile del año 1962¹⁰, fue el primer encuentro mundialista en el que Colombia tuvo participación, y el tercer país escogido para este evento en América, su cartel tiene un diseño sencillo, pero con gran carácter simbólico. Es el primer cartel que no es representado por un futbolista, si no que al contrario es protagonizado por el balón de fútbol, este hace alusión a un eclipse del mundo, y con ello simboliza el hecho que los mundiales de fútbol paralizan el mundo, principalmente a los amantes de los deportes. Según DITTBORN Carlos *"En la ocasión el representante de la candidatura Argentina terminó su discurso con la frase "Podemos hacer el mundial mañana mismo. Lo tenemos todo". Al día siguiente, el representante chileno Carlos Dittborn realizó una brillante presentación, cerrándola con una frase que pasó a la historia, pese que hoy su autenticidad es objeto de controversia: "Porque no tenemos nada, queremos hacerlo todo". Biblioteca Nacional de Chile. (S.F.). El mundial de fútbol de 1962.*

Memoria chilena, Enlace Disponible:
<http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3618.html>

¹⁰ cuatro años antes aparecían las dudas, ¿se podría o no organizar el Mundial?

Una de las peores tragedias en la historia chilena. El sábado 21 de mayo de 1960, Chile sufría un terremoto de 7.5 grados. Acompañado por un maremoto que afectó principalmente a la ciudad de Valdivia. Fueron posteriormente, varias réplicas se hicieron sentir en todo el país, incluso hasta el día siguiente que se registró, una ruptura tectónica que ocasionó un terremoto de 9.5 grados, el cual se sintió por 10 interminables minutos. Más de 1500 los muertos y más de dos millones los afectados. La prioridad del estado chileno, pasó a ser la atención a las ciudades afectadas. Biblioteca nacional de Chile "Memoria chilena – El mundial de fútbol de 1962"

3.1.2.3. Contexto colombiano: El segundo partido que enfrento la selección fue contra la Unión Soviética, quien era el equipo favorito para ganar el mundial, también contaba con el jugador más destacado del momento, Lev Yashin¹¹.

La selección Colombia luego de perder en el primer tiempo 3 a 1, en el segundo tiempo cambio el panorama y lograron empatar 4-4, Según la pagina deportiva Goal (2018) en el cual se incluye el único gol Olímpico registrado en la historia de los mundiales realizado por el jugador Marcos Coll.

3.1.2.4. Jugador destacado: Carlos Dittborn (dirigente del fútbol chileno) Después de que la sede mundialista pasara por dos países europeos Suiza en 1954 y Suecia en 1958, y una gran lucha por parte Dittborn, y todo un país que se reponía de una de las mayores sacudidas de la época, Chile conseguía el permiso y aval para realizar el mundial las palabras del señor presidente Jorge Alessandri Rodríguez “El mundial, señores, se hace en Chile, sí o sí” (Herrera Francisco) 2017. Parr 1. Enlace disponible: <https://www.pasiondehincha.com/mundial-1962-mundial-senores-se-chile/>

¹¹ En el mundo del futbol los jugadores de campo son los más destacados y laureados, pero Lev Yashin rompió este patrón. En 1963 ganó el Balón de Oro, el trofeo individual más prestigioso de este deporte, y desde entonces sigue siendo el único portero en el mundo que lo ha conseguido. Expertos de la FIFA y la IFFHS nombraron a Yashin el mejor portero del siglo XX Yegórov Oleg (28 de Marzo de 2018). 7 Datos sobre Lev Yashin el mejor jugador de futbol de la historia de Rusia. Rusia Beyond. Enlace disponible: <https://es.rbth.com/historia/80457-7-datos-sobre-lev-yashin>

Algo que no solo pasaría a la historia por ser vistos como un país y un pueblo fuerte ante la adversidad, pues rompería records de venta de entradas Hola ¹² televisión y publicidad algo que ayudaría a Chile para reponerse anímica y monetariamente.

El señor Carlos Dittborn quien sería uno de los principales artífices de esta gran Azaña quien lamentablemente por culpa de un paro cardiaco a la edad de 38 años no vería los resultados de su lucha y su trabajo hecho realidad.

3.1.2.5. Estilo de arte: Figurativo, Este poster se destacó por su sencillez y por dar protagonismo a otro elemento que no fuese un futbolista, está representado por imágenes figurativas de un balón, y el globo terráqueo.

3.1.2.6. Composición: La serigrafía se destacó en los años setenta, con la tendencia minimalista de formas planas. Se resalta que en EEUU y Unión Soviética estaban en proceso de carrera espacial, y tenían el anhelo de llegar tanto a la luna y como al mismo tiempo ganar el campeonato mundial.

¹² En el grupo de Chile, no fue únicamente el hecho de haber jugado con Chile a estadio completo, sino también que en los otros partidos el público fue igualmente numeroso. He aquí para confirmar algunos datos de recaudaciones: Chile-Alemania, 117 millones de liras; Italia-Alemania, 158 millones; Suiza-Alemania, 155 millones; Italia-Suiza, 150 millones. La Federación de Fútbol de Chile y la Asociación Nacional de Fútbol Profesional (ANFP) (2012) Nuestro Mundial 50 años de historia Enlace disponible: http://www.cap.cl/cap/site/artic/20160510/asocfile/20160510114006/cap_libro_nuestro_mundial.pdf

3.1.2.7. Relación Cromática: El poster oficial utilizó una paleta de colores pasteles un color verde aguamarina, este color será el universo de un campo de fútbol. Y el planeta tierra y los continentes visibles serán en tonalidades de grises y negros en donde con una estela roja subraya todo lo que es Chile en el continente de Suramérica. Además de la representación del balón oficial con su color amarillo calabaza que simbolizara al sol usando los siguientes PANTONE.



Ilustración 9: "Pantone de poster mundial Chile 1962". / Fuente: archivo personal.

3.1.2.8. Tipografía: Durante la época definida a finales del siglo XX, manejaba una tipografía Futura. Para la elaboración de la tipografía de Chile 1962 se realizó a mano alzada. Esta composición se hizo a manera de publicidad donde la palabra campeonato mundial de fútbol está escrita en 3 idiomas

diferentes en armonía con lo simple del poster y en una esquina inferior se da importancia a la palabra Chile 1960 manejando la tipografía en altas.

A B C D E F G H I J K L M N
Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s
t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Ilustración 10: "Tipografía futura". / Fuente: (<http://www.identifont.com/similar?1NR>).

3.1.2.9. Forma: Este afiche fue elaborado a mano al igual que su tipografía sobre su elaboración es muy poca la información que se puede recopilar, pero lo que se puede observar bajo la técnica de impresión de la serigrafía, es una pintura simple que tiene como eje central el mundo y la pelota oficial que se usó para este evento (crack) con su respectivo color amarillo calabaza es quien representa al sol en un universo que por esta vez no estará de color oscuro.

3.2. MUNDIAL DE ITALIA 1990

3.2.1. ISOTIPO DE MUNDIAL DE ITALIA 1990



Ilustración 11: "Logo mundial Italia 1990". (Fuente: <https://tentulogo.com/todos-los-logos-del-mundial-de-futbol-desde-sus-inicios-a-la-actualidad/>)

3.2.1.1. Diseñado por: Artista Desconocido

3.2.1.2 Estilo de arte: Figurativo, un logo compuesto por la figura icónica de un balón y sus sombras.

3.2.1.3. Composición: Para darle una identidad visual al mundial de Italia 1990, se dio a conocer un Isotipo muy plano donde se ve representado los parches de un balón de futbol en negro cuyas sombras eran del color verde y rojo

dando alusión a la bandera italiana (Verde, blanco, rojo), el isotipo para Italia 90 evocaría más a un evento futbolístico nacional y no de índole mundial.

3.2.1.4. Relación Cromática: El imagotipo de Italia 90 no llamaría mucho la atención por una variedad amplia de sus colores, solo se usarían los representativos del país (Verde, rojo, y blanco) hablando de PMS se utilizaron:

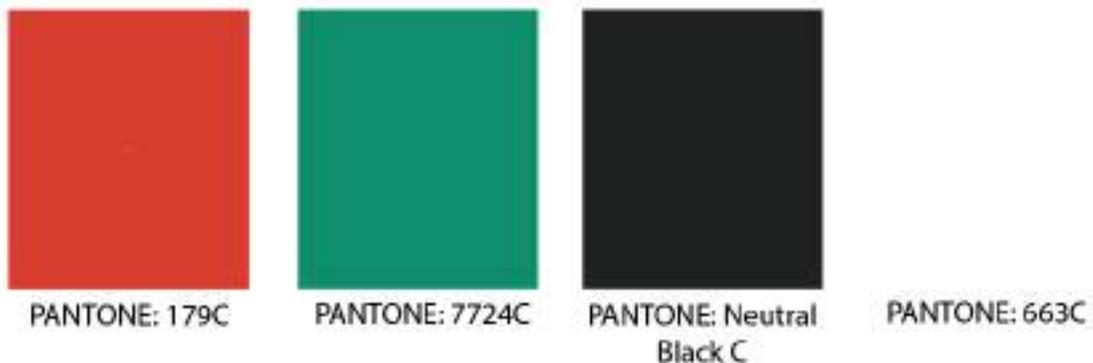


Ilustración 12: Pantone de logo mundial Italia 1990. / Fuente: archivo personal.

3.2.1.5. Tipografía: Tiene relación con la familia tipográfica de Stencil, Diseñado por Gerry Powell/1938.

Al finalizar la década de los 80, se tenía la idea de que el texto era imagen y viceversa, una idea infantil que cambiaría a principios de los 90 donde el diseñador podía ya implementar una tipografía más libre con el inicio de una nueva era se verían simulaciones de textos digitales. Siguiendo con su misma identidad visual usaron una tipografía muy geométrica dándole un grado de inclinación a esta, para dar un estilo de grafiti en una pared.

**ABCDEFGHIJKL
MNOPQRSTUVWXYZ
XYZÀÁÊËÏ&123
4567890(\$£.,!?)**

Ilustración 13: Tipografía Stencil. (Fuente: <http://www.identifont.com/similar?1NR>.)

3.2.1.6. Forma: Un diseño muy plano pero muy significativo dado que sería de fácil recordación a lo largo del tiempo como también lo serían la propia mascota Ciao, el logo, la pelota entre otras cosas. Este Isotipo no llevaría ningún elemento representativo del país anfitrión salvo los colores elegidos de su bandera Nacional, donde la tipografía ayuda a identificar que el mundial sería italiano, pero podría generar confusión por los colores de la bandera mexicana (Verde, blanco, rojo).

3.2.2. POSTER MUNDIAL DE ITALIA 1990



Ilustración 14: Poster mundial Italia Año: 1990 / Autor: Alberto Burri (fuente:

<https://www.eltiempo.com/deportes/futbol-internacional/los-afiches-de-los-mundiales-de-futbol-desde-uruguay-1930-a-rusia-2018-156190>)

3.2.2.1 Diseñador: Alberto Burri¹³

3.2.2.2. Obras Principales:

- Natura morta; Catrame II
- La abstracción
- Upper Piazza

¹³ Nació en Città di Castello, Umbría, Italia, el 12 de marzo de 1915. Fue una figura de gran importancia en el arte abstracto que revolucionó el lenguaje artístico en el mundo de la segunda posguerra. Rodríguez Concha (Marzo 12 de 2018) Alberto Burri: La abstracción y la genialidad [Entrada blog]. Enlace disponible:<https://trianarts.com/alberto-burri-la-abstraccion-y-la-genialidad/#sthash.rYpaYVvk3.dpbs>

Italia fue el segundo país que fue anfitrión por segunda vez de un mundial, su primera participación fue en el año 1934, en el cual Colombia no tuvo participación.

Los años 90s¹⁴ se destacan en el diseño, ya que comienza a desarrollarse un estilo maduro y ordenado. Es por ello que en el cartel oficial del mundial encontramos tonalidades negativas con un toque de color, reflejado en el terreno de la cancha de futbol, y adicional se encuentran las banderas de los equipos participantes.

3.2.2.3. Contexto colombiano mundial Italia 1990:

En un momento donde Colombia como país no pasaba una de sus mejores épocas ya que la década de los 80's Colombia era reconocida como uno de los países más violentos y peligrosos del mundo albergando narcotráfico y corrupción. El futbol funcionaría como un bálsamo para olvidar todo aquel panorama.

La selección Colombiana de futbol de aquel mundial de Italia 90 haría la que fue por esa década la mejor participación en la historia de los mundiales,

¹⁴ Los 90's fueron una década que representó el último paso de transición del diseño gráfico desde sus inicios hasta lo que ahora conocemos. Lleno de vanguardistas e ideas a simple vista revolucionarias, dan lugar a lo que ahora consideramos como "habitual". Esta revolución digital en el diseño gráfico fue rápidamente seguida por el acceso público a Internet. Una nueva área de actividad del diseño gráfico que proliferó a mediados de 1990, cuando el comercio por Internet se convirtió en un sector cada vez mayor de la economía mundial, provocando que las organizaciones y empresas lucharan para establecer sitios Web. Escuela universitaria de diseño e innovación (ESNE) (Diciembre 19 de 2012). Historia del diseño Gráfico en la década de los noventa [Entrada de blog]. Enlace disponible:http://hdgiesne.blogspot.com/2012/12/historia-del-diseno-grafico-en-la_19.html

(la época dorada de la selección de fútbol)¹⁵ con toda la emoción de un país ya que sería su segunda participación Colombia después de 28 años dejaría mucho de qué hablar y más para recordar.

Sin dejar atrás que en Italia 90 se marcaría el primero de 32 goles en su historia mundialista, o que José René Higuita se convertiría en el primer portero colombiano en atajar un penal en esta cita mundialista.

Sin duda la actuación del seleccionado patrio frente a la poderosa y bicampeona Alemania para clasificar a segunda ronda y estar entre las 16 mejores selecciones del mundo a quien debían empatar o ganar. Ese 19 de junio pese a ir perdiendo por un gol a cero la gran actuación de Freddy Eusebio Rincón "El coloso de Buenaventura" en el minuto 90' devolvía la alegría a todo un país y superaría todas estas barreras del temor.

Colombia perdería en el partido acorde a octavos de final contra Camerún, en un partido donde después de un error de Rene Higuita le daría la victoria al equipo africano y gran revelación del torneo.

3.2.2.4. Jugador Destacado:

Jurgen Klinsmann (ALEMANIA) Se convertiría en unos de los jugadores más destacados de este mundial, capitán de su selección y quien posteriormente

¹⁵ La selección Colombia pese haber asistido ya a un mundial en 1962, no tendría un fútbol bien visto. No fue hasta finales de los 80's cuando el seleccionado patrio donde futbolistas como Carlos Valderrama y Leonel Alvarez empezaban a sonar y dar idea de buen fútbol, posteriormente se sumarían varios nombres destacados quienes llevarían a la selección Colombia a 3 mundiales seguidos Italia (1990), Estados Unidos (1994) y Francia (1998) y dando a conocer el buen fútbol colombiano y conociendo el nivel internacional. Reflexión de los autores.

sería el seleccionador de su país para el mundial de Alemania 2006 al igual que por quien fue su director técnico Franz Beckenbauer quien para el mundial de Italia 90 se convirtió en la primera persona en ganar dos mundiales uno como jugador (1966) y otro como entrenador.

3.2.2.5. Estilo de Arte: Abstracción.¹⁶

3.2.2.6. Composición: Para dar la bienvenida al nuevo milenio el diseño empezaba a adelantarse en todos los ámbitos, para la elaboración del poster oficial de Italia 1990 se ve el trabajo de fotografía y los primeros retoques y modificaciones que la tecnología traía, usando una foto icónica de la cultura italiana como lo es el coliseo romano, y dentro de este estará diferenciado un campo de futbol con las banderas de los países que irían a este mundial y luchar por salir victoriosos con el trofeo. Este afiche representaría las duras batallas que tendrían todos estos contendientes como lo fue en una época el coliseo romano.

3.2.2.7. Relación cromática: Utilizando diferentes contrastes de fotografía y en su mayoría manejados en tonalidades de positivos y negativos. El poster hablaría más de lo emocionante del mundial y no dejaría ver mucho del país anfitrión.

¹⁶ La abstracción es un estilo artístico creado a mediados de 1910, como respuesta al realismo y apoyado por la aparición de la fotografía que provocó una crisis en el arte figurativo, siendo esta una de las manifestaciones más significativas del arte del siglo XX. Tomado de (Definición.de) S.F. enlace disponible: <https://conceptodefinicion.de/abstraccion/>



Ilustración 15: "Pantone de poster mundial Italia 1990". / Fuente: archivo personal.

3.2.2.8. Tipografía: La tipografía también sería de color negro usando un estilo moderno, Post Script, el cual es realizado por adobe en los años 80, en el que se resalta el avance tecnológico e informático, y gracias a esto se universaliza el uso de las tipografías en medios digitales. Sin tener mayor información el poster sería muy sencillo, pero con mucha información visual.



Ilustración 16: Tipografía Post Script de Adobe. / Fuente:

(<http://www.identifont.com/similar?1NR>).

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀ
ÅÉÎÏØabcdefghijklm
nopqrstuvwxyzàåéïõ
&1234567890(\$£.,!?)

Ilustración 17: "Tipografía Arial". / Fuente: (<http://www.identifont.com/similar?1NR>).

3.2.2.9. Forma: Con el fin de resaltar la identidad del país, se evoca a interpretar diseños por medio de los colores de la bandera.

La inclusión del retoque fotográfico para esta época ayudo a la creación del poster, usando una de las maravillas del mundo como lo es el emblemático coliseo romano y sub-poniendo un campo de futbol con las 32 banderas de las selecciones que participarían para este mundial.

3.2.3. MASCOTA: CIAO



Ilustración 18: Mascota mundial Italia 1990. (Fuente: <https://tentulogo.com/galeria-con-todas-las-mascotas-del-mundial-de-futbol-desde-1966/>)

3.2.3.1. Diseñado por: Lucio Boscardin¹⁷

Después del mundial de Inglaterra 1966, inicia un concepto gráfico de la creación de mascotas y personajes representativos, que permite continuar con el énfasis de la identidad del país y se resaltan las características culturales, como son la fauna y flora, vestimenta, comidas y tradicionales.

3.2.3.2. Obras Principales:

- Ocho personajes en la botella

¹⁷ Lucio Boscardin, nacido en Bassano del Grappa en 1943, llega a Milán en 1961 con la intención de estudiar y entrar en el mundo de la publicidad. Trabajó en compañías italianas y agencias internacionales durante 20 años y luego abrió su propio estudio gráfico en 1982 en Casatenovo en Brianza. Publicación de ZEROVENTIQUATTRO (LUCIO BOSCARDIN, IL PAPA' DI CIAO) S.F. Mayo de 2011 Prr 4. Enlace disponible: <https://www.zeroventiquattro.it/cultura-e-spettacolo/lucio-boscardin-il-papa%E2%80%99-di-ciao-di-%E2%80%99Citalia-%E2%80%99990%E2%80%9D-si-racconta/#l>

- Un campari para todos

3.2.3.3. Estilo de arte: Abstracto, siguiendo un estilo muy al estilo vanguardista, este estilo de diseño rompería los esquemas vistos de mundiales anteriores.¹⁸ Según una entrevista para un portal de información en línea dedicado a las empresas, cultura y entretenimiento zeroventiquattro (2017) Se llega a la conclusión que *muchas personas frente a muchas pinturas, especialmente "abstractas", siguen insatisfechas porque no reciben sensaciones y emociones.*

3.2.3.4. Composición: La mascota del mundial de Italia 1990 se llamó Ciao¹⁹. Esta mascota no representa exactamente un ser humano, animal o vegetal, sino que es realizada a través de una composición geométrica, que contenía los colores de la bandera italiana (verde, blanco y rojo) y una pelota de fútbol como cabeza. Definición CIAO: ¡hola! En lenguaje italiano.

¹⁸ Dentro del vanguardismo se pueden observar diferentes expresiones o diferentes subgéneros vanguardistas, como hemos comentado anteriormente, estas diferentes expresiones eran: impresionismo, expresionismo, fauvismo, dadaísmo, futurismo, cubismo, ultraísmo, arieldentismo, pop art, surrealismo y estridentismo. Publicación de Tipos de Arte (Características del arte...) Junio de 2015 enlace disponible: <https://tiposdearte.com/arte-vanguardista-que-es-caracteristicas-y-expresiones/>

¹⁹ En Italia 90 el cambio fue total, se dejaron a los personajes reales y alimentos para pasar a una figura un poco extraña, la cual desde su nacimiento fue considerada la peor de la historia. Consistía en una serie de cubos que parecían de madera y estaban pintados con los colores de la bandera del país. Y según los habitantes del país no tenía nada que ver con nada. Publicación revista deportiva (Fuleco y todas las mascotas...) Junio de 2014 Párr 7 Enlace disponible: <https://www.sopitas.com/332179-fuleco-y-todas-las-mascotas-en-la-historia-de-los-mundiales/>

3.2.3.5. Relación Cromática: para este diseño abstracto, se usaron básicamente los colores del país anfitrión, para ser más precisos los siguientes PANTONE

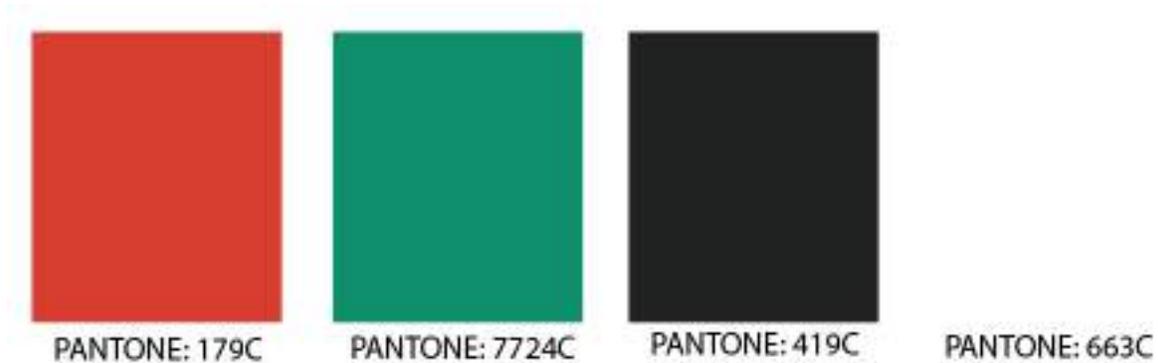


Ilustración 19: Pantone Mascota Italia 1990. / Fuente: archivo personal.

3.2.3.6. Tipografía: No aplica

3.2.3.7. Forma: CIAO fue un producto ficticio donde se unían los postes de la portería de fútbol dividido con los colores de la bandera italiana formando una pose de un jugador usando un balón como cabeza, esta vez no hubo niños, ni animales, ni productos hortofrutícolas intentando darle un vuelco a la ya tradicional mascota animada los creadores de esta mascota no lograron mantener una línea grafica para el poster, el logo, o la mascota siendo esta última muy criticada y la menos gustada por el público italiano

3.3. MUNDIAL DE ESTADOS UNIDOS 1994

3.3.1. ISOLOGO DE MUNDIAL DE ESTADOS UNIDOS 1994



Ilustración 20: Logo mundial de EEUU 1994. (Fuente: <https://tentulogo.com/todos-los-logos-del-mundial-de-futbol-desde-sus-inicios-a-la-actualidad/>)

3.3.1.1 Diseñado por: Michael Gericke, Agencia Pentagram.²⁰

3.3.1.2 Obras Principales:

- a. Michael Gericke, Agencia Pentagram
- Revista por cable (Ideas peligrosas)
- Gráficos Ambientales
- Símbolo del tren aéreo

²⁰ Michael Gericke estudió diseño gráfico en la Universidad de Wisconsin. Antes de unirse a Pentagram en 1985, trabajó durante siete años en Communication Arts en Boulder, Colorado, donde produjo muchos proyectos que combinaban gráficos con diseño tridimensional. (PENTAGRAM – ABOUT MICHAEL GERICKE) S.F Prr 1 enlace disponible: <https://www.pentagram.com/about/michael-gericke>

3.3.1.3. Estilo de Arte: Lineal

Según una diseñadora FreeLancer de Barcelona en su página web SARAMOMPART “De estructura y estética minimalista, con la máxima reducción de trazos, estos logos son de rápida lectura visual, cosa que agiliza su grabación en la memoria de los consumidores, son más fácilmente recordados que los diseños con más detalle e ilustrativos.” M. Sara, (Septiembre de 2015), 5 estilos de logotipo: lineal, grafico, gestual, abstracto, tipográfico [Entrada de blog]. Enlace Disponible: <https://www.saramompart.com/2015/09/disenador-logos-graficos-abstractos-lineales-gestuales-tipograficos/>

3.3.1.4. Composición: Este mundial tendría una identidad muy patriótica y dejaría en un segundo plano el evento deportivo del mundial, en este Isologo que se usó para su representación se ven los colores representativos de la bandera americana (Azul, Blanco, Rojo) donde la bandera representada por las ya conocidas barras horizontales de color rojo se ve orgullosa ondeándose en el viento, y la silueta de un balón de color azul vuela por los aires dejando ver su trayectoria con las líneas diagonales también del mismo color como si este fuera un águila.

3.3.1.5. Relación Cromática: Estados Unidos y su patriotismo muy conocido usarían los colores de su bandera dando fuerza por el uso de sus rojos fuertes, y resaltando con un contraste de azul. Para ser más exactos en el color PMS:



Ilustración 21: " Pantone de logo mundial Estados Unidos 1994". / Fuente: archivo personal.

3.3.1.6. Tipografía: Sans serif (sin serifas, o sin remates en sus extremos) creada en Inglaterra durante el siglo XIX

A partir del mundial de Estados Unidos 94 la marca alemana Adidas se haría cargo de algunos diseños para las camisetas de las distintas selecciones, aprovechando esto usaron la creación de esa tipografía para realizar el isologo del mundial.

La primera una tipografía sans serif (o sin ningún remate extra) estilo Tahoma un cierto grado de inclinación muy acorde a la diagramación del cartel, la segunda usada para plasmar las siglas USA se usaría una helvética muy condensada donde estarán trabajadas en altas a diferencia del resto de la composición para dar un mayor enfoque visual.

Algo que hay que destacar es que se manejó un interlineado muy pequeño casi sin espacios entre cada letra algo no muy común para este tipo de piezas gráficas, pero con un buen resultado pues sería muy legible y ayudaría a mantener todo el isologo muy conjunto o compacto.



ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZÀÁÉ
abcdefghijklmnpqr
stuvwxyzàáéîõøü&1
234567890(\$£€.,!?)

Ilustración 22: Tipografía Tahoma. (Fuente: <http://www.identifont.com/similar?1NR>)



ABCDEFGHIJKLMNOPQR
STUVWXYZÀÁÉÎ**abcdefghijkl**
hijklmnopqrstuvwxyzàá
é&1234567890(\$£€.,!?)

Ilustración 23: Condensed Bold Oblique (Fuente: <https://www.myfonts.com/WhatTheFont/result.>)

3.3.1.7. Forma: Esta representación del Isologo deja ver varios elementos representativos de este país y dándole una cuarta parte al futbol con la representación de un balón dinámico y veloz. Usando una tipografía no tan ornamentada se ve con claridad la palabra “World Cup USA 94” (Copa

Mundial USA 94) lo destacable de la tipografía son las siglas USA que estarán en altas y de un color significativo como lo es el rojo, además está “subrayado” por 15 estrellas que estarán conmemorando la decimoquinta edición de este evento deportivo.

3.3.2. POSTER DE ESTADOS UNIDOS 1994

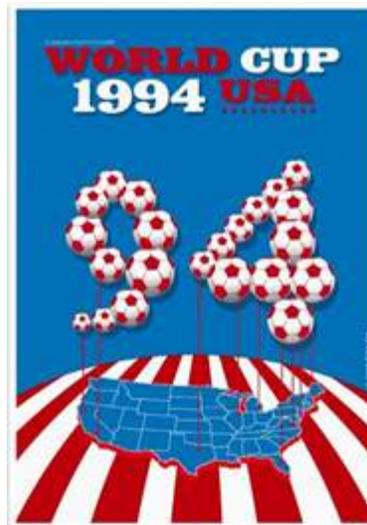


Ilustración 24: Poster 1 mundial Estados Unidos 1994. (Fuente:

<https://www.domestika.org/es/blog/1085-los-carteles-de-la-copa-mundial-de-futbol-de-1930-a-2018>)



Ilustración 25: Poster 2 mundial Estados Unidos Año: 1994 / Autor: Peter Max (fuente: <https://www.eltiempo.com/deportes/futbol-internacional/los-afiches-de-los-mundiales-de-futbol-desde-uruguay-1930-a-rusia-2018-156190>)

3.3.2.1 Diseñado Por: Peter Max²¹

3.3.2.2. Obras Principales:

- Umbrella Man
- Blushing beauty
- Self portrait

El mundial de Estados Unidos en 1994²² género rechazo por la combinación que manejo de colores y diseño patriota, pero en el análisis del mismo, los globos

²¹ Es un artista estadounidense conocido por el uso de colores brillantes en su trabajo. Las obras de Max están asociadas a las artes visuales y la cultura de la década de 1960, en particular el arte psicodélico y el arte pop. Tras completar sus estudios, abrió un estudio de diseño y comenzó a ganar premios, más de 60, en el campo de la moda, alimentación, diseño de posters y libros. En 1964 cerro su estudio, fue entonces cuando comenzó a realizar sus obras más coloristas, las serigrafías que tanto le caracterizan. Publicación para un blog en línea (Peter Max. Artista...) Agosto de 010 Publicación disponible: https://www.taringa.net/+arte/peter-max-artista-psicodelico-y-mas_134hln

hacen referencia a sus famosos desfiles los cuales están atados a las sedes en los que se desarrolló este acontecimiento.

En esta ocasión se desarrollaron dos carteles, el segundo con un diseño más futbolístico, donde se encuentra un jugador que desea conquistar el espacio, al mismo tiempo como en el anterior desarrollo un diseño muy colorido y con la bandera al fondo de Estados Unidos. El deseo del artista era simbolizar la afinidad universal que genera este deporte.

3.3.2.3. Contexto colombiano mundial Estados Unidos 1994:

Con toda la expectativa alta después de haber logrado estar entre los 16 mejores en el mundial de Italia 1990 y haber vencido a una Argentina de local (5-0) en un partido clasificatorio. Colombia tenía todo para superar esa barrera de los octavos de final y aprovechando esa tan querida época dorada del fútbol. Donde figuras como Rene Higuita, Faustino Asprilla; Carlos "El Pibe" Valderrama en manos Francisco Maturana sonaban fuertemente, el mundial de Estados Unidos para Colombia sería un completo desastre futbolísticamente hablando

Colombia ganaría uno de los tres partidos de los que jugo en aquel mundial, en su debut perdería contra Rumania, en su segundo partido contra

²² Fue la primera Copa del Mundo con los nombres en las camisetas de los jugadores; en concreto, el Alemania vs Bolivia del 17 de junio de 1994 en el Soldier Field de Chicago que inauguró la justa, fue el primer partido entre dos selecciones en una Copa del Mundo con nombres en las camisetas. Jürgen Klinsmann fue el primer jugador en anotar un gol en el torneo con su apellido en la espalda. MORENO Ivané (10 curiosidades de la copa...) Julio de 2017 Párr 3 Enlace disponible: <https://www.futbolsapiens.com/10-curiosidades-de/10-curiosidades-la-copa-del-mundo-1994/>

los locales perderían (2-0) con un gol en contra de Andrés Escobar y que aún resuena en el país²³

3.3.2.4. Jugador Destacado: Romario de Sousa Farid, (BRASIL) tras una mala actuación de Brasil en el mundial de Italia el futbol brasileño cambiaría, no para ser aplaudido si no para levantar títulos y uno de los jugadores más influyentes para brindar ese futbol fue para el delantero centro Romario quien una lesión lo alejaría de Italia 90 en Estados unidos brillaría marcando cinco de los once goles, consagrándose como el año que saldría victorioso en todo, el Mundial con Brasil, la Liga con el Barça, el Pichichi al marcar 30 goles y el FIFA World Player.

3.3.2.5. Estilo de arte: Grafico, Dadaísmo. Se manejaron dos estilos diferentes para cada uno el primero, un estilo muy gráfico por su fácil lectura y visibilidad de los trazos. Para el segundo se usó un estilo dadaísmo debido a su composición y desarrollo a mano alzada.

3.3.2.6. Composición: El fin del siglo XX forma un concepto diferente y propio para el diseño del primer poster que fue presentado refleja todo el estilo

²³ Una semana después de la eliminación, Andrés Escobar regresaba a Colombia para dar la cara por el autogol hecho en el Mundial, y a las afueras de un bar en Medellín una persona lo asesinó con un revolver presuntamente por lo que ocurrió en el partido contra los norteamericanos ARIZA F Diego (Escobar, la victima...) Junio de 2014 Párr 1 Enlace disponible: <https://www.vavel.com/colombia/futbol-colombiano/2014/06/11/357375.html> 11de Junio del 2014

patriótico que los organizadores quisieron darle y el manejo de su identidad en él se puede apreciar un mundo a rayas verticales rojas donde solo se ve en relieve lo que es el continente americano demarcando todos sus estados donde salen a flote los globos que se presentaron en la gran inauguración que tenían manera de balón que juntos formarían el número 94 (Estados Unidos 1994).

El segundo Poster sería el que la FIFA daría por oficial para la decimoquinta (15) edición de este evento mundialista en él se observa a un futbolista haciendo una acrobacia frente al símbolo del mundo, donde está reflejado el suelo americano y su bandera nacional.

3.3.2.7. Relación cromática: El manejo y el estilo de ambos diseños de afiches fueron totalmente diferentes, pero llevarían el mismo mensaje patriótico frente a un evento de tal magnitud.

El primero maneja los colores nacionales (Azules, rojos, y blancos) dándole mayor importancia al azul que representaría el azul del cielo sobre el planeta que llevaría las líneas verticales rojas de su bandera. En este afiche se usaría color para dar fuerza a la tipografía. Usando los siguientes PMS:

El segundo y oficial sería una pintura de estilo dadaísmo con tonalidades entre azules, verdes, amarillos rojos y naranjas. Usando los siguientes PMS:

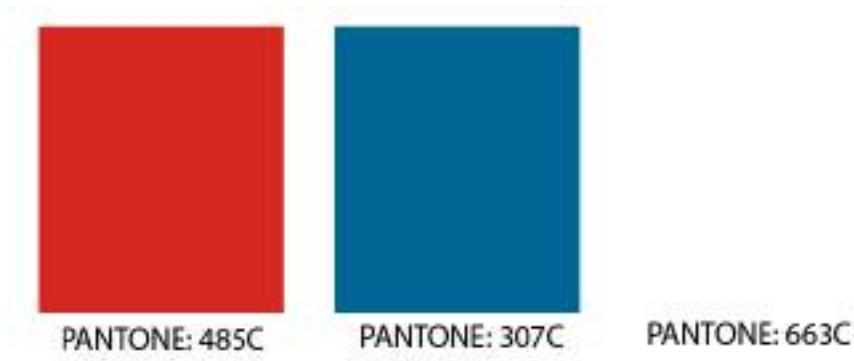


Ilustración 26: "Pantone de poster 1 mundial Estados Unidos 1994." / Fuente: archivo personal.



Ilustración 27: Pantone de poster 2 mundial Estados Unidos 1994. / Fuente: archivo personal.

3.3.2.8. Tipografía: El primero usaría una tipografía Eroika Slab Black, usado en su mayoría en altas para dar mayor fuerza y no romper con la estética ya establecida para ese afiche.

El segundo, sería basado bajo el mismo concepto gráfico maneja un estilo de libertad realizado con acrílicos a mano. Que hace que el artista no sea catalogado bajo un estilo, si no como autor de su propio estilo.

**ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ZÀÅÉÎÏØabcdefghijkl
jklmnopqrstuvwxyz
zàåéîï&1234567890
1234567890(\$£€.,!?)**

35

Ilustración 28: Tipografía Eroika Slab black. (Fuente: <http://www.identifont.com/similar?1NR>.)

3.3.2.9. Forma: En esta época se tiene en cuenta conceptos de multiculturalidad, globalización y unión entre las naciones, es por ello que su cartel refleja diversidad en sus colores entremezclados. Dando otra vista a un universo colorido que podría decirse que sería la inmensidad de personas que disfrutarían del mundial de Estados Unidos 1994.

3.3.3. MASCOTA: STRIKER



Ilustración 29: "Mascota mundial EEUU 1994". (Fuente: <https://tentulogo.com/galeria-con-todas-las-mascotas-del-mundial-de-futbol-desde-1966/>)

3.3.3.1. Diseñado Por: Estudios Warner Bros²⁴

3.3.3.2. Obras Principales:

- Looney toons
- Merrie melodies

3.3.3.3. Estilo de arte: Ilustración tipo Cartoon, La mascota realizada por los estudios de la Warner bros tendría su estilo auténtico basados en las obras caricaturescas de los looney toons, no solo por su antropometría sino por su línea de diseño. Striker maneja los colores y es estilo cartoon que tanto auge tuvieron en la década de los 90.

²⁴ Warner Bros. Un importante estudio de cine y productor de caricaturas, es uno de los principales productores de caricaturas clásicas desde la década de 1930 hasta hoy, y más conocido por la producción de la serie de caricaturas divertidas Looney Tunes y Merrie Melodies. Página web The Big Cartoon DATABASE (Listas de dibujos animados...)S.F. Enlace disponible: https://www.bcdb.com/cartoons/Warner_Bros_/

3.3.3.4. Composición: 28 años después un animal volvía a ser parte de un mundial como mascota. La mascota que represento este encuentro futbolístico fue Striker, el cual era un perro vestido de futbolista. Aunque esta elección fue algo criticada ya que fue considerado un animal muy convencional, por tradición y cultura es el más representativo en las familias norteamericanas.

3.3.3.5. Relación Cromática: con un uniforme de los colores representativos de la nación americana PMS:

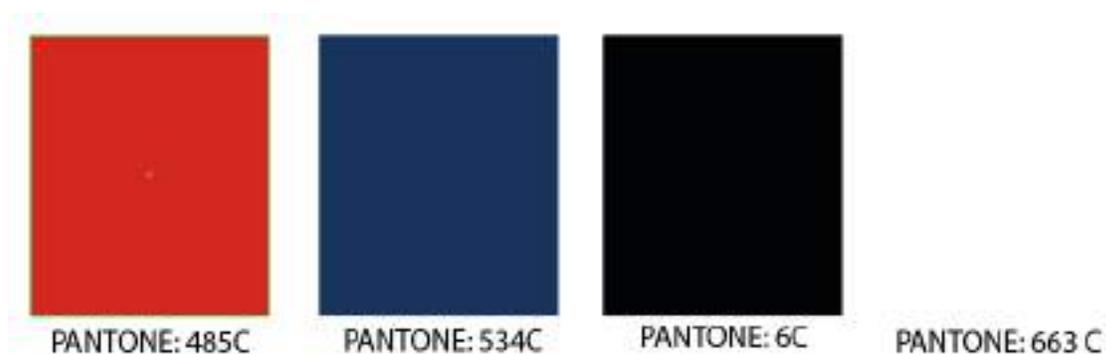


Ilustración 30: "Pantone Mascota Estados Unidos 1994". / Fuente: archivo personal.

3.3.3.6. Tipografía: usaba una camiseta que tenía impreso la palabra "USA 94" usando la tipografía Eroika Slab Black que se usó para todo el evento del mundial

**ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ZÀÁÊËÏÏ&1234567890
jklmnopqrstuvwxyz
zàáéíõ&1234567890
1234567890(\$£€.,!?)**

Ilustración 31: Tipografía Eroika Slab black. (Fuente: <http://www.identifont.com/similar?1NR>.)

3.3.3.7. Forma: Striker es un animal que representaba lealtad y trabajo. Adicional a ello genero un cambio drástico en el diseño que permitiría un progreso a futuro de los siguientes mundiales, tras diferentes mascotas protagonizadas por niños, vegetales u otras figuras geométricas como Ciao.

3.4. MUNDIAL DE FRANCIA 1998

3.4.1. ISOLOGO DE MUNDIAL DE FRANCIA 1998

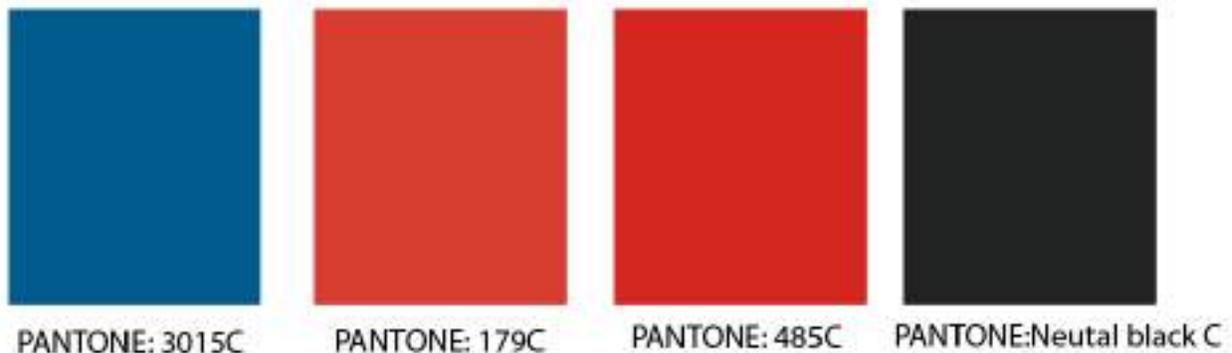


Ilustración 32: Logo mundial de Francia 1998. (Fuente: <https://tentulogo.com/todos-los-logos-del-mundial-de-futbol-desde-sus-inicios-a-la-actualidad/>)

3.4.1.1. Diseñado Por: ADSA Company

3.4.1.2. Estilo de Arte: Figurativo, en el podemos observar figuras minimalistas del balón oficial y la silueta del país galo.

3.4.1.3. Composición: Francia 1998 se destacó por tener una identidad visual muy marcada en cuanto a fútbol y simbolismo patrio, en el Isologo se ve representado un sol representado por el balón oficial del mundial iluminando la



tierra, más concretamente Francia se manejaron colores muy fríos y simbólicos de su bandera nacional (Azul, Blanco, Rojo)

3.4.1.4. Relación Cromática: Francia sería muy minimalista dando a conocer más el evento deportivo, pero en cuanto a color usaría los de su bandera (azul, blanco, y rojo) utilizándolos en diferentes partes para resaltar más en su imago tipo, PMS:

Ilustración 33: " Pantone de logo mundial Francia 1998". / Fuente: archivo personal.

3.4.1.5. Tipografía: con una tipografía elaborada especialmente para este evento con un estilo gótico y más bold de lo que se había usado hasta entonces se observa la palabra FRANCE 98 con colores particularmente

franceses esto le da más importancia al país anfitrión esta tipografía se encuentra bajo el nombre de (Eras Std Bold). Dejando la palabra (WORLD CUP) con una tipografía más sencilla y menos elaborada. Esta tipografía también es de la rama tipo Eras Demi de Adobe.

**ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀÁ
abcdefghijklmnopq
rstuvwxyzàáéíöøü&
1234567890(\$£.,!?)**

Ilustración 34: "Tipografía Eras Std Bold." (Fuente: <http://www.identifont.com/similar?1NR.>)

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀÁ
abcdefghijklmnopq
rstuvwxyzàáéíöøü&
1234567890(\$£.,!?)

Ilustración 35: "Tipografía Eras demi." (Fuente: <http://www.identifont.com/similar?1NR.>)

3.4.1.6 Forma: todo ese Isologo en un fondo blanco donde se puede ver un gran equilibrio, se puede observar que tanto el balón del mundial y la palabra FRANCE 98 serán los objetos más visibles con los colores adecuados para representar la cultura francesa.

3.4.2. POSTER MUNDIAL DE FRANCIA 1998

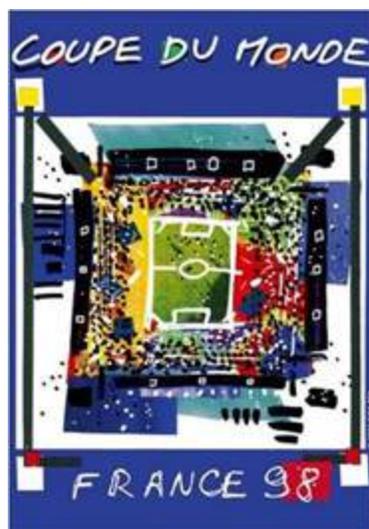


Ilustración 36: " Poster mundial de Francia Año: 1998" / Autor: Natalie le Gall. (fuente: <https://www.eltiempo.com/deportes/futbol-internacional/los-afiches-de-los-mundiales-de-futbol-desde-uruguay-1930-a-rusia-2018-156190>)

En el mundial de Francia de 1998, fue creado bajo un énfasis en el arte abstracto, aunque la tecnología había avanzado²⁵ permitiendo con ello realizarlos de manera digital, ellos decidieron realizar la tipografía e ilustración a mano alzada. Maneja un estilo de vista cenital relacionado con el afiche de Italia 1990. La figura principal es la chancha, y se representa la audiencia a través de puntos de colores, la colorimetría que utilizan al igual que otros mundiales está basada en los colores de su bandera.

3.4.2.1. Diseñado por: Nathalie le Gall.²⁶

3.4.2.2. Obras Principales:

Artista visual, ilustradora y pintora. Reconocida por sus exposiciones en el arte de La pintura, en lo que lleva a realizado exposiciones de sus obras, entre ellas podemos encontrar:

Salle Peschot - Sète - Mayo 2009

Hotel de aglomeración de Montpellier - diciembre 2008

e Corum - Montpellier - Abril 2007

²⁵ Digitalización e impresión de imágenes. Software de dibujo vectorial. Software de ilustración, retoque fotográfico y comunicación multimedia en Internet. VEGA Eugenio (Diseño e Introducción...) agosto de 2017 Párr. 7. Enlace disponible: <http://www.eugeniovega.es/asignaturas/design/design.htm>

²⁶ En 1997, después de estudiar artes gráficas en París, Nathalie se matriculó en las bellas artes de la ciudad de Montpellier. Al año siguiente ganó el concurso para el póster oficial de la Copa mundial de fútbol France 98. Gracias a esta distinción, se establece como ilustradora independiente y desarrolla muchas creaciones gráficas Artmajeur.com (Nathalie le Gall) S.F. enlace disponible: <https://www.artmajeur.com/es/legalnati/presentation>

"El Polo Sur celebra su vigésimo aniversario": Lansargues - Nov 2005

3.4.2.3. Contexto colombiano mundial Francia 1998:

Para el mundial de Francia 1998²⁷ Colombia dirigida por Hernán Darío Gómez tenía una base muy juvenil y de poca experiencia internacional exceptuando al por ese entonces Faustino (El Tino) Asprilla quien era considerado el mejor delantero colombiano. En el partido debut contra Rumania siendo total dominador del partido Faustino sería remplazado al minuto 85 según *asprilla* "En el partido contra Rumania hubo jugadores que actuaron peor que yo. Además, es una falta de respeto que Hernán Darío me hubiera sacado faltando cinco minutos para terminar el partido. Yo no me considero un jugador intocable. Sin embargo, el técnico al parecer sí tiene unos jugadores que son intocables." (Buitrago Cristian). 2014 párr. 19. Enlace disponible: <https://www.vavel.com/colombia/futbol-colombiano/2014/06/12/359155.html>

Demostrando que el seleccionado no pasaba por un buen momento el técnico Hernán Darío Gómez decidió expulsar de la selección al tino.

²⁷ El campeonato mundial de Francia fue el primero en disputarse con el formato que conocemos ahora: 32 equipos divididos en ocho grupos de cuatro de los cuales pasan a la siguiente ronda los dos primeros, y también fue el último en el que se empleó la definición por gol de oro, en el partido en el que Francia venció 1-0 a Paraguay en octavos de final. BUITRAGO Cristian (Mundial Francia 98...) junio de 2014 Párr. 1 Enlace disponible <https://www.vavel.com/colombia/futbol-colombiano/2014/06/12/359155.html>

En su último partido contra Inglaterra finalizaría con una derrota (2-0) en un partido en el que el portero colombiano Farid Camilo Mondragón tendría una tarde de ensueño y evitando que el marcador fuese mayor a favor de los ingleses.

3.4.2.4. Jugador destacado:

Zinedine Zidane (FRANCIA), El astro francés quien llevaría a Francia consagrarse campeona en su propia tierra y demostrando su gran técnica y siendo destacado entre los mejores jugadores de la historia futbolística mundialista.

Ya era figura indiscutible en su club la Juventus de Italia, para su selección sería uno de los grandes estandartes junto al capitán y actual director técnico francés Didier Deschamps con quien también compartiría camerino en el mismo club.

3.4.2.5. Estilo de arte: Abstracción. Este afiche fue una obra abstracta de un estadio de fútbol donde las personas representadas por figuras icónicas están redondeando al campo de fútbol.

3.4.2.6. Forma: Para este cartel con un manejo digital más elaborado se ve representado un estadio donde el público está expectante para ver el inicio del mundial estas personas están representadas con puntos blancos y negros, se

visualizan los trazos a manera de un trabajo por pinceladas donde está el estadio y se ve reflejado la fiesta de este gran evento.

El cartel busca expresar dos conceptos, el del artista franceses Yves Klein (con el uso de su famoso azul Klein) y el de Niki de Saint Phale, quien busca realizar de manera divertida esculturas con conceptos geométricos.

3.4.2.7. Relación cromática: el poster de Francia 98 destaca por su diversidad de colores, usando el azul (PANTONE 2935U) característico de Francia, además se encuentra el uso de otros colores diferentes bandera francesa como lo son los amarillos y morados, un punto destacado ya que usualmente solo se usaban colores simbólicos de cada país anfitrión. PMS:



Ilustración 37: Pantone de poster mundial Francia 1998. / Fuente: archivo personal.

3.4.2.8. Tipografía: La tipografía es realizada a mano alzada, de la familia itálica para la palabra (coupe du monde), genera una cierta relación con un tipo de firma o sello personal, así como se había utilizado en el mundial de USA 94. Para las palabras (France 98) se dejaría ver trazos del pincel después de este mundial se empiezan a observar los primeros inicios de usar dos tipografías o combinaciones diferentes.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ÀÁÊËÏÏÏØABCDEFGH
HIJKLMNQRSTU
VWXYZÀÁÊËÏÏÏÜ&1
234567890(\$€€.,!?)

Ilustración 38: Tipografía Inkslinger BB (Fuente: [http://www.identifont.com/similar?1NR.](http://www.identifont.com/similar?1NR))

3.4.2.9. Forma: Su principal enfoque fue resaltar el arte abstracto. Un poster muy colorido y muy pesado, en cuando a que son pocos los espacios en blanco que se ven, con un fondo estático de color azul que enmarcara todo el arte abstracto en la zona central, también se puede ver que ya se le da más manejo a la identidad visual ya que el imagotipo está haciendo parte de este diseño.

3.4.3. MASCOTA: FOOTIX



Ilustración 39: Mascota mundial 1998. (Fuente: <https://tentulogo.com/galeria-con-todas-las-mascotas-del-mundial-de-futbol-desde-1966/>)

A diferencia de otras mascotas este sería el primero que no llevaría uniforme o alguna prenda de vestir tan solo su balón de fútbol, el oficial para el mundial de Francia 1998 (El Adidas Tricolore).

3.4.3.1. Diseñado Por: Fabrice Pialot²⁸

Luego de ser un reconocido saxofonista de música jazz, tomo un nuevo rumbo en su vida, y comenzó a realizar ilustraciones. Estas tenían un enfoque de diseño para niños, trabajo en agencias graficas en Francia.

3.4.3.2. Obras Principales:

²⁸ Músico en su tiempo libre, Fabrice PIALOT es el creador de la mascota del fútbol mundial: Footix, una pequeña polla dibujada en la computadora. Reportaje para página web INA.fr (Fabrice Pialot, el inventor de la mascota Footix.) Mayo de 1996. Enlace disponible: <https://www.ina.fr/video/CAC96021553>

Wondercat (T. 2). Viaje en el tiempo. Marzo 2017

Wondercat. Un chat bleu très très spécial. Septiembre 2016

3.4.3.3. Estilo de arte: ilustración infantil, su autor Fabrice Pialot, destacaba en sus trabajos, objetos elaborados con el énfasis en niños por medio de una mascota muy amigable.

3.4.3.4. Composición: En este mundial crearon un personaje un poco fuera de lo convencional, un gallo llamado FOOTIX,²⁹ un animal antropomorfo, el cual estaba vestido con el uniforme de los colores de la bandera de Francia.

3.4.3.5. Relación Cromática: La mascota de Francia no es más que un gallo moderno, modelado en dos colores (cuerpo azul y cabeza roja) luciendo con orgullo la palabra Francia 1998 en su pecho.



²⁹Footix supuso la continuación del concepto de un animal antropomorfo como emblema de una copa del mundo, una idea que empezó con "World Cup Willie" (1966) y retomaría "Striker" (1994), pero esta vez sin el atuendo de futbolista PIEDRAFITA Andrés (Historia de las mascotas de los mundiales Footix Francia 1998) JUNIO 1 – 2018 enlace disponible: <https://www.mundiario.com/articulo/deportes/historia-mascotas-mundiales-footix-1998/20180601144427123625.html>

Ilustración 40: "Pantone de mascota mundial Francia 1998". / Fuente: archivo personal.

3.4.3.6. Tipografía: La emblemática palabra de país anfitrión que siempre va estampado en el pecho de las mascotas mundialistas no sería excepción para Francia 98, a pesar de no llevar ningún tipo de uniforme o vestimenta la palabra (France 98) sería parte de Footix en una tipografía Eras Std Bold, la misma que se usó en el isologo.

**abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
0123456789 !@£&?;**

Ilustración 41 : Tipografía Tang Bold ([https://www.myfonts.com/fonts/suomi/tang/.](https://www.myfonts.com/fonts/suomi/tang/))

3.4.3.7. Forma: Con el nuevo siglo se marcaría el uso de animales antropomórficos como mascotas para este evento, Footix sería un gallo en representación al que hace parte del escudo francés.

3.5. MUNDIAL DE BRASIL 2014

3.5.1. IMAGOTIPO DE MUNDIAL DE BRASIL 2014



Ilustración 42: Logo Mundial Brasil 2014 (Fuente: <https://tentulogo.com/todos-los-logos-del-mundial-de-futbol-desde-sus-inicios-a-la-actualidad/>)

3.5.1.1. Diseñado por: Agencia de diseño África. Está entre las más grandes agencias de Brasil. Su nombre es en mención al pueblo africano quien mucho insidido en tierra brasileña.

Según la página web que se consultó Arteneo formación en artes visuales quien realizo una publicación llamada (El Diseño de Logotipo del Mundial Brasil 2014) donde dice que

“El Diseño del emblema oficial del Mundial 2014 fue encargado a 25 agencias brasileñas que enviaron más de 125 diseños a la FIFA. El proyecto ganador, bautizado con el nombre de Inspiración, resultó ser el de la Agencia de Diseño África.” (ArteneoEscuela de formación en artes visuales. Madrid-España). 2014, Párr. 1. Enlace disponible: <https://www.arteneo.com/blog/el-diseno-de-logotipo-del-mundial-brasil-2014/>

3.5.1.2 Obras Principales:

- Brahma Viola
- Publicaciones Irresistibles Heinz
- El debut Budweizwer

2.5.1.3. Estilo de Arte: Grafico, este tipo de estilo de arte hace referencia al sector que maneja o el producto que quiere dar a conocer. En esta ocasión es la de hacer una realización cultural con la forma de la copa del mundo. Además, que su elaboración da un mayor impacto visual al público y genera recordación.

3.5.1.4. Composición: Para dar inicio al primer mundial del siglo xx esta última época, Brasil decidió tomar la idea de un Imagotipo de simplicidad y sencillez fueran los rasgos más importantes, tomando una representación de la figura oficial de la copa del mundo³⁰ donde dos figuras se ven sosteniendo el mundo represento la unión y la humanidad donde manos de diferentes etnias se entrelazan para abrazar al mundo demostrando su apoyo, representadas por los colores del país anfitrión deja un mensaje muy profundo pero a la vez muy

³⁰ Se estructura sobre la base del trofeo que se utiliza desde 1974, el ya clásico orbe sostenido por dos figuras y diseñado por Gazzaniga; en este caso, solo la forma subyace a tres manos que se buscan, se entrelazan y, juntas, le dan forma, abrazan, acarician, cubren, el mundo que subyace, que se presiente, aunque más palpable, más pequeño, más conectado. Los colores son los del anfitrión; manos verdes y amarillas, y la fecha de fuego, rojo intenso, a un lateral. (Datos, historia y diseño del logo y afiche del mundial de Brasil 2014.) Publicación Disponible: <https://www.infotopo.com/esparcimiento/deportes-juegos/historia-y-diseno-del-logo-y-afiche-del-mundial-de-brasil-2014>

orgullosos donde se ve reflejado los 5 trofeos que la selección brasileña de fútbol posee y que le da el título al país que más veces ha logrado tener esta copa.

3.5.1.5. Relación Cromática: Siendo el mundial de Brasil el primero que se celebraría en el Siglo XXI se decidió tomar la silueta del trofeo dándole los colores del país anfitrión, Brasil usaría con mayor fuerza los amarillos y verdes dando a entender su importancia por el medio ambiente, la alegría y diversidad que se maneja en dicho país. PMS:



Ilustración 43: Pantone de logo mundial Brasil 2014. / Fuente: archivo personal.

3.5.1.6. Tipografía: Quebec serial black

Como ya es costumbre se ve la palabra FIFA WORLD CUP en una tipografía Quebec serial estilo bold para dar mayor cuerpo a la palabra y con un toque más serio, a diferencia de la palabra "Brasil" donde usan una

tipografía más elaborada con más ritmo y en un color verde, dando a conocer la fiesta y alegría que se daría en esta temporada en tierra sudamericana.



Ilustración 44: "Tipografía Quinec serial black". (Fuente: <http://www.identifont.com/similar?1NR>.)



Ilustración 45: "Tipografía Brasil 2014". (Fuente: <http://media02.hongkiat.com/world-cup-2014-design-resources/pagode-font.jpg>)

3.5.1.7. Forma: El imagotipo del mundial de Brasil al igual que el poster fueron claros ganadores en un concurso donde la agencia áfrica³¹ se encargaría de

³¹ El proyecto ganador, de la agencia áfrica fue bautizado con el nombre de Inspiración, resultó ser el de la Agencia de Diseño África. Representa tres manos elevando el trofeo del

elaborar dos conceptos importantes: modernidad y diversidad, aunque siguiendo un estilo muy caricaturesco algo que no fue bien visto por muchas personas y críticos del diseño, quien tuvo su inspiración por medio de la fotografía de tres manos que juntas levantaban el trofeo más famoso del mundo, también buscaba representar una noción humanitaria con manos entrelazadas. Según el presidente Lula Dasilva (2010) mostro su punto de vista diciendo que "El mundial brasileño será verde y una "oportunidad para invertir y mejorar la infraestructura", Queremos dejar un legado que se refleje en la mejora de las condiciones de vida de nuestros ciudadanos", afirmó Lula, quien dijo creer en el poder del deporte para unir a hombres y mujeres y para eliminar prejuicios" LULA Dasilva Luis Ignacio (s.f) *"Queremos dejar un legado que se refleje en la mejora de las condiciones de vida de nuestros ciudadanos"*

Mundial de Fútbol a la vez que simbolizan la unidad. Los colores predominantes son el verde y el amarillo que, además de ser los colores de la bandera brasileña, recuerdan los bosques tropicales, las playas y el sol. Arteneo.com (El diseño del logotipo del mundial 2014) Publicación en línea. Año I Número 1. junio de 2014

3.5.2. POSTER MUNDIAL DE BRASIL 2014



Ilustración 46: "Poster mundial Brasil Año: 2014" / Autor: Agencia creativa CRAMA (fuente: <https://www.eltiempo.com/deportes/futbol-internacional/los-afiches-de-los-mundiales-de-futbol-desde-uruguay-1930-a-rusia-2018-156190>)

3.5.2.1. Diseñado Por: Karen Haidinger de Crama Agency³²

3.5.2.2. Obras Principales: La diseñadora gráfica Karen Haidinger, aparte de sobresalir por su trabajo realizado en el mundial de Brasil de 2014, es destacada

³² Cartel conceptualizado y diseñado por Karen Haidinger (Crama Agency en ese momento), diseñadora digital e interactiva. En el afiche se observan claramente dos jugadores disputando el balón y cada uno conformado por diferentes símbolos del país anfitrión. Asimismo, el logo cuenta con los colores de la bandera de Brasil y las fechas de la justa deportiva. Existe una segunda versión con diferentes tonalidades, pero igual de alegre. GARCIA Alejandra (Rusia y el arte...) junio de 2018 Párr. 9. Enlace Disponible: <https://mishtech.com/mishtalks-blog/detail/rusia-2018-y-el-arte-del-futbol-parte-2>

también por su trabajo en identidad visual, infografías, Pixelart³³, ilustraciones y animaciones.

3.5.2.3. Contexto colombiano mundial Brasil 2014:

Luego de 16 largos años de ausencia en los mundiales. Colombia llegaría a Rusia dirigida por un extranjero, el argentino José Néstor Pekerman sería quien ayudara a la selección a hacer un mundial que marcaría historia. Superando la época dorada Colombia terminaría en quinta posición y siendo reconocida con el premio Fair Play de la FIFA³⁴ y rompiendo un record, el legendario portero Farid Camilo Mondragón de 41 años sería nombrado el jugador más veterano en jugar un partido (Colombia vs Japón).

La selección colombiana perdería el partido correspondiente a cuartos de final con la selección anfitriona, a pesar de hacer un gran partido así se despedía esta nueva selección histórica.

3.5.2.4. Jugador Destacado:

James David Rodríguez (COLOMBIA), el mediocentro atacante jugaba su primer mundial con 24 años de edad y sería una pieza fundamental para Colombia en este mundial logrando no solo un mundial de ensueño para su

³³ Técnica de dibujo artístico mediante ordenador, donde la mayor parte de la imagen es editada pixel a pixel. Fue la primera forma de dibujo con ordenador, por lo que era muy frecuente en máquinas con resoluciones bajas. Publicación diccionario online Gamer Dic (Pixel art) S.F. p Enlace disponible: <http://www.gamerdic.es/termino/pixel-art>

³⁴ El Premio Fair Play de la FIFA se entrega al equipo con el mejor registro disciplinario del torneo. FIFA página disponible: <https://es.fifa.com/>

selección si no para su carrera siendo uno de los más destacados de Brasil 2014 y llevándose el premio Bota de oro.

3.5.2.5. Estilo de arte: Primitivismo, en esta imagen encontramos una serie de objetos que hacen alusión a la naturaleza, por medio de jeroglíficos pintados como en pared, compuesto por flora y fauna del país anfitrión.

3.5.2.6. Composición: La composición del cartel para el mundial de Brasil 2014³⁵ hace referencia a la silueta del mapa de Brasil, y a su vez dos jugadores que disputan por un balón de futbol. Esta composición utiliza un contexto cultural de flora, fauna, música, como se puede detallar en la composición, y utilizan los colores de su bandera.

En este cartel se puede destacar la creatividad en la composición, al lograr resaltar características propias del país como son sus colores, la flora, la fauna, la música, íconos turísticos. El mapa del país se encuentra de una manera poco evidente pero representativa, y la clara pasión por el futbol que este país maneja.

³⁵ Después de 16 años de no asistir a una copa del mundo, el 12 de noviembre de 2013, con un reñido partido contra la selección de Chile, que finalizó con un empate 3 a 3, que le dio los puntos a la selección Colombia, para pasar con un honroso segundo lugar después de Argentina. Periódico Deportivo - El Espectador 12 de octubre de 201 Enlace disponible: <https://www.elespectador.com/deportes/futbolcolombiano/recuento-de-clasificacion-de-colombia-al-mundial-2014-articulo-451948>

3.5.2.7. Relación Cromática: usando los colores representativos de Brasil con mayor enfoque en los verdes para representar su importancia y llevar el mensaje ecológico a los demás. PMS:

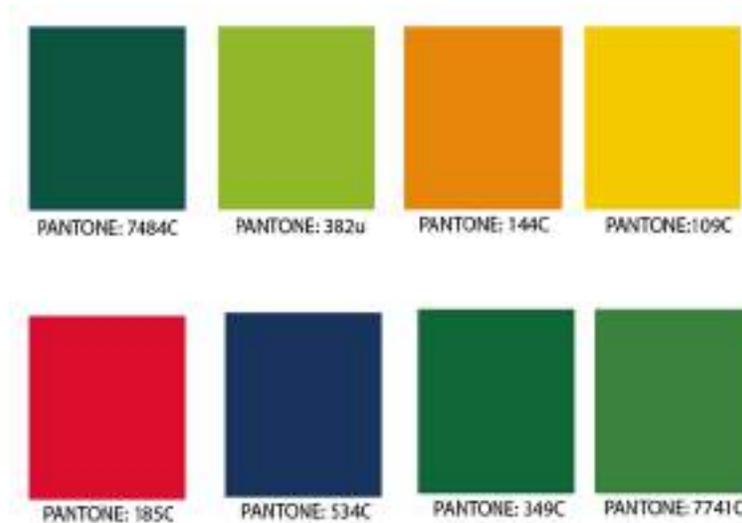


Ilustración 47: "Pantone de poster mundial Brasil 2014". / Fuente: archivo personal.

3.5.2.8. Tipografía: Es realizada de forma asimétrica y étnica, usando una tipografía que represente la cultura brasileña de la samba y la alegría. Parte de esta tipografía no lleva ningún color plano ya que tendría formas representativas al igual que los otros dos elementos que representan a los jugadores.



Ilustración 48: “Tipografía Brasil 2014”. (Fuente:<http://media02.hongkiat.com/world-cup-2014-design-resources/pagode-font.jpg>)

3.5.2.9. Forma: El afiche esta realizado con un sentido ecológico, y una temática moderna que está relacionada con el estilo think green (piensa verde). Se destaca en este diseño la utilización de los logos de los patrocinadores. Según RONALDO Luis Nazario “Es importante para transmitir el mensaje de un país que es moderno” (s.f)

“El póster oficial constituye un paso importante para exhibir a Brasil y la Copa Mundial de la FIFA en el país organizador y el extranjero. Es importante para transmitir el mensaje de un país que es moderno, innovador, sostenible, feliz, está unido y, por supuesto, siente pasión por el fútbol” (RONALDO Luis Nazario) 2013. Párr.6. Enlace disponible: <https://es.fifa.com/worldcup/news/los-embajadores-brasil-2014-presentan-poster-oficial-1998160>

3.5.3. MASCOTA: FULECO



Ilustración 49: “Mascota mundial Brasil 2014”. (Fuente: <https://tentulogo.com/galeria-con-todas-las-mascotas-del-mundial-de-futbol-desde-1966/>)

3.5.3.1. Diseñado por: La agencia África, después de un concurso donde participaron más de 6 agencias de diseño brasileñas, el resultado final fue elaborado por más de 20 personas.

3.5.3.2. Obras principales: Entre sus clientes reconocidos se encuentran empresas reconocidas como o son Itaú, Heinz y Budweiser entre otras.

3.5.3.3. Estilo de arte: Figurativo, intentando basarse en un personaje caricaturesco antropomórfico con rasgos de armadillo, una figura muy plana pero muy llamativa.

3.5.3.4. Composición: Un armadillo vestido con una camiseta alusiva al evento mundial y una pantaloneta de color verde, este personaje hacía alusión a un mensaje ecológico y cultural.

3.5.3.6. Relación Cromática: usando primordialmente el verde y amarillo siendo estos colores los utilizados para todo su identidad visual y línea grafica respecto al logo, y afiche, y el azul, representando el cielo y el agua que los rodea. Para ser más exactos usando PMS:



Ilustración 50: "Pantone de mascota mundial Brasil 2014". / Fuente: archivo personal.

3.5.3.7. Tipografía:

ABCDEFGHIJKLMNOP
 OPQRSTUVWXYZÀÁ
 abcdefghijklmnopqr
 stuvwxyzàáéíõø&12
 34567890(\$£€.,!?)

Ilustración 51: " TC American Typewriter". (Fuente: <http://www.identifont.com/similar?N4>)

3.5.3.8. Forma: La mascota del mundial de Brasil, fue Fuleco, un armadillo de la especie *Tolypeutes tricinctus* (armadillo de tres bandas brasileño). Su nombre atribuye a la unión de palabras Fútbol (Ful) y Ecología (Eco). Su conciencia

ecológica resalto a los personajes realizados con anterioridad el cual fue elegido por votación en el país anfitrión.

3.6. MUNDIAL DE RUSSIA 2018

3.6.1. IMAGOTIPO DE MUNDIAL DE RUSSIA 2018



Ilustración 52: "Logo del mundial de Rusia 2018". (Fuente: <https://tentulogo.com/todos-los-logos-del-mundial-de-futbol-desde-sus-inicios-a-la-actualidad/>)

3.6.1.1. Diseñado por: Agencia consultora de marcas Brandia Central (Lisboa, Portugal)

Para el Imagotipo de Rusia varios creativos de diferentes países, se dieron cita para plasmar una idea de modernidad manteniendo el mismo estilo figurativo y así lograr representar una ilustración de la copa del mundo.

3.6.1.2. Obras Principales:

- identidad Visual de la copa américa 2015

- Rediseño Identidad Redknee
- Imagen visual Eurocopa 2016

3.6.1.3. Estilo de arte: Figurativo, en este imagotipo se ven representados varios elementos que representan la cultura rusa de una manera sencilla y digna de admiración.

3.6.1.4. Composición: El Imagotipo de Rusia 2018 tiene muchos elementos que representan la cultura popular rusa, como también que simbolizan el futbol. Para el Imagotipo Rusia quiso recordar al mundo que fueron los primeros en salir al espacio exterior. Según una agencia privada de noticias española que realizó una publicación la que llamo (61 años del lanzamiento del Sputnik 1, primer satélite artificial) “la Unión Soviética lanzó el Sputnik 1, primer intento no fallido de poner en órbita un satélite artificial alrededor de la Tierra.”

“La Unión Soviética lanzó el Sputnik 1, primer intento no fallido de poner en órbita un satélite artificial alrededor de la Tierra. Sputnik 1, que significa en ruso "compañero de viaje" ("satélite" en astronáutica), colocó en franca ventaja a los rusos en la carrera espacial con Estados Unidos, donde la noticia causó una auténtica conmoción en el contexto de 'Guerra fría'. Europa-press (4 de Octubre de 2018) Enlace disponible: <https://www.europapress.es/ciencia/misiones-espaciales/noticia-61-anos-lanzamiento-sputnik-primer-satelite-artificial-20181004123305.html>

3.6.1.5. Relación cromática: Usando los colores nacionales de la bandera rusa (Blanco, Rojo, Azul) con un toque dorado en mención al ave de fuego otro

elemento de la cultura rusa y unas pequeñas zonas de negro para resaltar más los óvalos azules. PMS:



Ilustración 53: "Pantone de logo mundial Rusia 2018". / Fuente: archivo personal.

3.6.1.6. Tipografía: Usando la característica palabra "FIFA WORLD CUP" de igual manera que el mundial pasado para dar relevancia al máximo comité internacional y organizador del mundial, se usó una suma de dos tipografías la Quebec serial y una helvética sans serif ambas ya conocidas para formar una nueva y originaria de Rusia que funcionaría para darle un toque de seriedad pero sin romper con el diseño del Imagotipo, y una fuente extra que sería creada especialmente para seguir con el mismo contexto popular y de tradición como lo es Rusia (Dusha Font).



Ilustración 54: "Tipografía Quinec serial black". (Fuente: <http://www.identifont.com/similar?1NR>)

ABCDEFGHIJKLMNOP
 OPQRSTUVWXYZÀ
 ÅÉÎÏabcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 opqrstuvwxyzàåéîï&
 1234567890(\$£.,!?)

Ilustración 55: "Tipografía Helvética sans serif." (Fuente: <http://www.identifont.com/similar?1NR>.)

ABCDEFGHIJKLMNOP
 OPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmn
 opqrstuvwxyz
 1234567890
 (!?) ~ / | \ ' . : ; *
 АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМ
 НОПРСТУФХЦЧШЩЪ
 ЫЬЭЮЯ
 а б в г д е ё ж з и й к л м
 н о п р с т у ф х ц ч ш щ ъ
 ы ь э ю я

Ilustración 56: "Dusha Font". (Fuente: <http://www.catedracosgaya.com.ar/tipoblog/2018/la-tipografia-mundialista/>)³⁶

3.6.1.7. Forma: El uso de colores planos quedaría atrás por primera vez, para Rusia se tomaría un rumbo diferente el uso de fondos de agua donde deja representado otros elementos con referencia de los huevos de Fabergé, la Catedral de San Basilio en la Plaza Roja y la sonda espacial Sputnik dejan claro toda la magia que trae un mundial, con colores llamativos que simbolizan la victoria. Además de imponer un nuevo rumbo y desafío para los próximos diseños mundialistas que están por venir.

Siguiendo con el concepto de simbolizar la cultura de un país, Rusia diseña un logotipo donde quiere ver representado por medio de colores llamativos y formas culturales. Según Brandia central agencia que realizo la creación de este imagotipo. *"La parte superior del logo posee unas "ventanas mágicas" que sugieren a adentrarse en la Copa del Mundo, pero a la vez evoca un balón de fútbol e igualmente, a la nave espacial Sputnik, un elemento identificativo ruso. " Imágenes de Rusia 2018 (Mayo 30 de 2018. El*

³⁶ La fuente fue diseñada por Dino dos Santos, el cual forma parte de DStype (Es una fundición de tipo independiente, fundada en 1994) para el uso de la FIFA para la Copa Mundial 2018. Se realizó a través de una base con diferentes series de bocetos proporcionados por el estudio de branding portugués Brandia Central, es un tipo de fuente sans serif.

Se construye un tipo de letra unificado, estructurado y completo, con caracteres latinos y cirílicos, a pesar del hecho de que la mayoría de las letras no comparten ningún principio geométrico, sino relaciones puras entre ellos. CHAVEZ Giselina (La Tipografía mundialista) junio de 2018 Párr. 1,2,3. Enlace Disponible: <http://www.catedracosgaya.com.ar/tipoblog/2018/la-tipografia-mundialista/>

diseño según Bandia Central, [Imágenesderusia2018.com](http://imagenesderusia2018.com). Enlace disponible:
<http://imagenesderusia2018.com/logo-mundial-rusia-2018-significado/>

3.6.2 POSTER MUNDIAL DE RUSSIA 2018



Ilustración 57: "Poster mundial Rusia Año: 2018 " /Autor: Igor Gurovich (fuente:
<https://www.eltiempo.com/deportes/futbol-internacional/los-afiches-de-los-mundiales-de-futbol-desde-uruguay-1930-a-rusia-2018-156190>)

Rusia volvió al estilo retro manejados en los posters de la Unión Soviética. En este se realiza un homenaje al arquero Lev Yashin quien participo durante 4 mundiales (1958, 1962, 1966 y 1970), Inspirado en el constructivismo ruso³⁷,

³⁷ El constructivismo ruso característicamente tenía paletas de colores mínimos. En general, solo utilizaban el rojo y negro, y a veces amarillo. Eran comunes los elementos diagonales con tipo e imágenes circulares y en ángulo. CASTILLO Isabel (Constructivismo ruso historia, características...) S.F. Párr. 7 publicación en línea disponible: <https://www.lifeder.com/constructivismo-ruso/>

3.6.2.1. Diseñado por: Igor Gurovich. Trabaja principalmente en el desarrollo de libros, posters. Actualmente es miembro de la academia Rusa de arte gráfico desde el 2007

3.6.2.2. Obras Principales:

- . 200 latidos por minuto
- . Renacimiento soviético

3.6.2.3. Contexto colombiano mundial Rusia 2018:

Para el mundial en territorio ruso Colombia llevaría una base juvenil y experimentada, jugadores tan importantes como el portero David Ospina quien sería el colombiano con más partidos disputados (9) hasta el momento.

Los jugadores Juan Guillermo Cuadrado y Juan Fernando Quintero serían los colombianos en marcar en dos diferentes mundiales.

Además para el partido de octavos de final contra Inglaterra partido que dejaría afuera al seleccionado colombiano se implementó una de las nuevas reglas que promovió la FIFA (El cuarto cambio) ya que se descubrió que sumar 30 minutos más es un desgaste considerable implementaron el uso de este cuando el partido se va a tiempo suplementario.³⁸

³⁸ Los tiempos extra consisten en dos tiempos de 15 minutos cada uno para un total de 30 minutos donde cualquiera de los dos equipos puede anotar. Esto se emplea generalmente cuando están en ronda eliminatoria y debe haber un ganador. Si en los tiempos extra ninguno de los equipos anota se van a los famosos “tiros de penal” que son tiros directos a la portería para anotar un gol. Archivo en línea starmedia por EDIVALDO (Qué es y cuándo hay tiempo extra...) Junio de 2014. Párr. 2 Publicación en línea disponible: <https://www.starmedia.com/sin-categoria/que-cuando-hay-tiempo-extra-en-futbol/>

3.6.2.4. Jugador destacado:

VAR (Video Assistant Referee) Con la constante evolución de la tecnología para el mundial de Rusia 2018 la FIFA decidió implementar la video asistencia que ya se venía ejerciendo en otras ocasiones pero sería la primera vez que se usaría para un evento de esta magnitud. Pese a las duras críticas para esta implementación el VAR fue implementado para la ayuda arbitral dejando a muchos inconformes, pero siendo un mundial para la historia según *INFANTINO Giovanni* *Présidente de la FIFA* "el VAR es ya parte del fútbol."

El VAR solo falla un 1 % y es para que escriban los periodistas", afirmó Infantino. Por otra parte, Infantino aseguró que el que el video arbitraje será totalmente beneficioso para el mundial: "Era una responsabilidad nuestra tomar una decisión tan importante y el VAR es ya parte del fútbol. Tendrá un impacto positivo en el fútbol y en los partidos del Mundial, y nos ayudará a tener una Copa del Mundo justa". Giovanni (Vincenzo Infantino) 2018 Párr. 9. Enlace disponible: <https://latinamericanpost.com/es/19987-rusia-2018--por-que-la-fifa-aprueba-la-implementacion-de-var>

3.6.2.5. Estilo de arte: Constructivismo Ruso, fue desarrollado principalmente en los años 20 y 30, donde se inicia con el desarrollo de propagandas, a través de carteles gráficos, se destacó por el deseo del servicio comunitario. Este utilizaba diferentes épocas, realizando un estilo vintage. En la mayoría de las obras se encuentra artículos en tercera dimensión, arquitectura, formas geométricas y esculturas.

3.6.2.6. Composición: El poster oficial de Rusia basado va en una línea clásica y recuerda a los carteles de los primeros Mundiales de fútbol, con una

diagramación muy simple con una imagen del deportista como eje central y su implementación que lo caracterizaban este esté estirado alcanzando un balón en forma de planeta tierra donde se resalta el contorno del mapa de Rusia. De este globo terráqueo salen varios rayos de luz de color naranja que representan cierta estética de constructivismo ruso, además dan forma al primer satélite artificial construido por la humanidad, el Sputnik 1 soviético.

3.6.2.7. Relación Cromática: Este poster manejado en colores naranjas, amarillos y un verde de fondo donde las líneas que lo atraviesan son los 12 estadios que estuvieron disponibles para este evento, además el negro y una tonalidad de grises para el personaje del portero quien dará un punto focal mayor.



Ilustración 58: "Pantone de poster mundial Rusia 2018". / Fuente: archivo personal.

3.6.2.8. Tipografía: Una composición tipográfica muy sencilla donde no se le da mucha relevancia al evento deportivo como a Rusia y su cultura al igual que todo el estilo clásico se manejó una tipografía Arial Helvética. La fecha de este evento también se puede observar.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀ
ÅÉÎÏØabcdefghijklm
nopqrstuvwxyzàåéïø
&1234567890(\$£.,!?)

Ilustración 59: "Tipografía Helvética". (<http://www.identifont.com/similar?1NR>)

3.6.2.9. Forma: Se busca manejar formas geométricas, líneas y colores. Su jugador Lev Yashin considera una leyenda en el deporte, divide la imagen en manera diagonal en búsqueda de alcanzar el balón (en él balón representara el globo terráqueo donde se ve claramente la bandera de Rusia).

3.6.3. MASCOTA: ZABIVAKA



Ilustración 60: “ Mascota mundial Russia 2018”. (Fuente: <https://tentulogo.com/galeria-con-todas-las-mascotas-del-mundial-de-futbol-desde-1966/>)

3.6.3.1. Diseñado por: Ekaterina Bocharova (Estudiante de diseño)³⁹

3.6.3.2. Obras Principales: Entre sus trabajos más destacados se encuentran la elaboración de ilustraciones tanto digital como a mano.

3.6.3.3. Estilo de Arte: Ilustración vectorial, para la realización de zabivaka la artista Ekaterina Bocharova, uso un tipo de ilustración muy familiar para realizar sus trabajos universitarios. Basado en las película de aventura infantil “Balto” de

³⁹ Ekaterina radica la ciudad de Strezhevoy estudiante de la Universidad de Tomsk dibujante desde su niñez eligió el diseño gráfico y al enterarse del concurso no dudo en intentarlo. Cuenta que sus profesores los animaron a concursar, pero no les dieron falsas esperanzas, nadie pensó que podrían ganar, la elección se hizo a través de internet, sin duda estará hoy más que segura que eligió la profesión adecuada. Publicación en línea para el Blog de koko cusco (Ekaterina Bocharova la hermosa creadora de Zabivaka la mascota del mundial) noviembre de 2017 enlace disponible: <http://kokocusco.blogspot.com/2017/11/ekaterina-borachova-la-hermosa-creadora.html>

1995 muy similar a los estilos de ilustración vectorial, donde las líneas del trazo son más gruesas y sus colores muy planos, En cuanto a antropometría es una línea más caricaturesca donde la cabeza es mayor a el resto de sus extremidades.

3.6.3.4. Composición: El nombre de la mascota del último mundial, Russia 2018, es llamado Zabivaka, su nombre significa pequeño goleador. Es un lobo que esta uniformado con los colores de la bandera del país. Demuestra su pasión por el futbol ya que va acompañado de un balón, El balón tendrá similitud al (Tricolor) el oficial para el mundial de Francia 1998.

3.6.3.5. Relación Cromática: El color de Zabivaka resalta más los colores del uniforme que son los de la bandera de Rusia. Estos PMS son:



Ilustración 61: "Pantone de mascota mundial Rusia 2018". / Fuente: archivo personal.

3.6.3.6. Tipografía: Dusha Font Usando la tipografía que fue creada para Rusia 2018 es manejada en la camiseta en color negro (Rusia 2018).



Ilustración 62: "Dusha Font". (Fuente: <http://www.catedracosgaya.com.ar/tipoblog/2018/la-tipografia-mundialista/>)

3.6.3.7. Forma: Vistiendo un uniforme de los colores de su país donde se ve reflejado la palabra Rusia 2018, y unas gafas deportivas para el frío clima ruso, además de ser una mascota oficial este tiene una historia detrás, algo que llamo mucho la atención de la FIFA Según MUTKO Vitaly Presidente del Comité Organizador local "Nuestra mascota debe inspirar a los aficionados, provocando que cada vez más personas se relacionen con el futbol"

Su rol ira mucho más allá de su popularidad entre los espectadores Nuestra mascota debe inspirar a los aficionados, provocando que cada vez más personas se relacionen con el futbol invitándolos a los estudios para que puedan crear recuerdos memorables. Millones de rusos tomaron parte de la votación del lobo, y esto significa que Zabivaka hara un gran trabajo representando a nuestro país en el mundo MUTKO

CAPITULO III

DISEÑO METODOLÓGICO

Pensando en abarcar el público objetivo, la publicación de las infografías se realizará por medio de una campaña inverosímil, contará con una periodicidad de 18 semanas, cada una de estas será dividida en tres partes (Logo, cartel, mascota), generando una publicación semanal con el periódico El Tiempo, brindando información gráfica y datos relevantes de estos eventos mundialistas en los que Colombia ha participado, con información minuciosa sobre todo el diseño que hizo posible que este evento.

Tipo de investigación

La metodología utilizada para el proceso de investigación, es de índole cualitativo, por medio de un estudio descriptivo, que identifique la historia mundialista, dando a conocer información pertinente de términos específicos del diseño gráfico, analizando la evolución del diseño al pasar de los años centrados en el análisis de las características y cualidades de logotipos, carteles y mascotas con el fin de brindar una información a manera de infografía.

Para llevar a cabo este proceso se tuvo una serie de tareas asignadas con un tiempo establecido como se encuentra a continuación:

TAREA	ACCIÓN	RESPONSABLE
Investigación	Búsqueda de la información y marco teórico, información relacionada con los mundiales de futbol y las piezas graficas a analizar. Se genera un concepto más exacto de lo que se desea realizar por medio de Consultas de libros, páginas web de la FIFA y otras, y psicólogo deportivo Gerardo Bolaños.	Luisa Briñez Henry Vargas
Consolidar Información	Resumen e introducción: gracias a la información consultada, y con un mayor conocimiento del tema se procede a realizar el resumen del proyecto a realizar	Luisa Briñez Henry Vargas
	Redacción cap. 1 y 2: se redactan las bases teóricas y fundamentales del proyecto, concretando los objetivos y la justificación. En el marco teórico se realiza el análisis de las piezas graficas bajo los siguientes puntos: Relación cromática, composición, forma, estilo de arte, tipografía, imagen, ilustración. Tanto de fuentes de información como de puntos de vista propios.	Luisa Briñez Henry Vargas
	Redacción cap. 3 y 4: Con el proceso de análisis realizado se realizan los resultados obtenido de la consulta. realización de diario de campo. esto nos permite iniciar con el proceso de las piezas gráficas, las cuales se encontraran a través de diferentes bocetos.	Luisa Briñez
Construcción de la herramienta	Creación diseño infografía: se realiza el análisis de la mascota, logo y cartel, y con ello se expresa la información por medio de la infografía. Se procede a realizar una infografía por cada tema a sustentar (mascota, logo y poster)	Henry Vargas
	Redacción capítulo 5: Luego de la consultas y proceso realizado en el diseño de las piezas gráficas, se genera una conclusión sobre el concepto del proyecto y del concepto propio sobre el mismo, logrando demostrar la importante labor de un diseñador gráfico.	Luisa Briñez
	Redacción capítulo 6 Resumen de fuentes de información.	Luisa Briñez
	Proceso de creación de la infografía y entregables adicionales	Luisa Briñez Henry Vargas

Tabla 1. Cronograma diseño metodológico proyecto de grado. Elaborado por los Autores.

El proceso de investigación es documental con énfasis en creación, nos permite realizar una investigación de hechos por medio de recolección de información suministrada en documentos que permitan realizar un análisis de los mundiales. Esta información es consultada por medio de libros, textos electrónicos y consultas con personas especializadas en el deporte, con el fin de realizar una infografía que permita exponer esta información recolectada.

Población

Iconos, Historia gráfica y analítica de Colombia en su paso por los mundiales de futbol es un proyecto de diseño gráfico pensado en brindar una información deportiva y de análisis gráfico de las piezas fundamentales usadas para el manejo de la publicidad de este evento. Dando a conocer la importancia del diseño gráfico y la magnitud de información visual que esta profesión expresa.

Este proyecto tiene como fin llegar a todo el público apasionado por el deporte rey, dado que la incidencia estética, da un margen de diseño contemporáneo con manejo de historia de información tradicional, la infografía que se maneja es informativa y creativa, por lo mismo podrá llegar tanto a niños, jóvenes amantes del deporte independientemente su carrera o profesión

y adultos coleccionistas y amantes de la historia, que les permita recordar buenos momentos.

Personas que quieran conocer más de la historia que hay detrás de la composición grafica que se manejó para los elementos (Logos, afiches, mascotas) y la historia participativa de la selección Colombia en los mundiales.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En el proceso de recolección de información, se realizó la consulta de fuentes de la información que pudiera encontrar datos destacados, entre este proceso de investigación se realizó una consulta con Gerardo Bolaños, gerente y psicólogo deportivo, a quien se le realizaron consultas dirigidas al área del deporte. También realizamos investigación por medio de Medios electrónicos (páginas web,) y libros digitales, donde se encontró información futbolística y de diseño del proceso de creación, entre ellos podemos encontrar:

50 Grandes momentos de los Mundiales. Pablo Alejandro Lisotto

Atlas mundial del fútbol. Gabriel García de Oro

Página oficial de la FIFA

CAPITULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Se logró tener un alcance de influencia en el target group, entre los lectores y consumidores a través del diseño deportivo, que permitió sobre un icono de mensaje se maneja y dividen

los iconos de información, desglosando los elementos. enlazar las nuevas generaciones con la historia de su país. Agradeciendo al diseño gráfico como principal como el responsable del desarrollo visual de la identidad y pertenencia a un país.

Resultados del objetivo específico no. 1

Este trabajo se desarrolla en el segundo capítulo. En el marco teórico, con el desarrollo de la investigación del tema, enfocados en la participación de nuestra selección colombiana de futbol y como el diseño gráfico ayudo a publicitar los mundiales de futbol y de qué manera. Dando a conocer información pertinente de términos específicos del diseño gráfico, analizando la evolución del diseño al pasar de los años.

Teniendo en cuenta cual el proceso desarrollado para la de creación de la infografía, fue clave realizar el análisis de los componentes gráficos encontrados en las piezas publicitarias

En este análisis encontramos puntos clave que nos permitió indagar sobre como fue el proceso de creación de las campañas publicitarias de los mundiales de futbol, estos puntos clave son: estilo, grafica, tipografía y detalles. Así mismo logramos destacar a los jugadores y el contexto colombiano que se presentaba durante el mismo.

Para cumplir nuestro objetivo general, tras este proceso de investigación, se comienza a trabajar en la pieza grafica (infografía) que será utilizada para comunicar la información obtenida en el proceso de proyecto. A continuación, se encontrarán los bocetos de creación:



Ilustración 63: "Primer boceto infografía". Elaborado por Autores



Ilustración 64: "Primer boceto infografía Escala de grises". Elaborado por Autores.

El primer boceto que se trabajó, estuvo basado en una línea grafica vertical, tomando como ejemplo el mundial de Rusia 2018. Cada página tamaño carta llevaría la información dividida en logotipo, afiche, y mascota. Con la información suministrada por medio de las páginas. Se utilizaría el color primario para cada evento mundialista, en este caso el mundial de Rusia 2018 de color rojo y blanco de fondo. Al realizar la suma de cada infografía se coleccionaría como revista.



Ilustración 65: "Segundo boceto infografía". Elaborado por Autores.

Segundo Boceto que se trabajó: al igual que la primera idea tomando como ejemplo el mundial de Rusia, se encuentra un poco de la ilustración que desea utilizar. En este ejemplo encontramos la caricatura de Carlos "El pibe" Valderrama, utilizando el espacio que ocuparía el personaje destacado del mundial en esta infografía.

El estilo que se trabajó, a diferencia del anterior, es de forma horizontal, usando los colores principales de cada evento mundialista. En este caso la infografía fue pensada para ser plegable en cuatro partes, cada página estaría la información pertinente.



Ilustración 66: "Tercer boceto infografía". Elaborado por Autores.

Tercer Boceto (modificación del segundo). En esta infografía se presentaría a manera plegable en tres partes, dividiendo la información, en cada página se encontraría la información pertinente de personaje, afiche, contexto colombiano, mascota y logo.

Para esta ocasión escogimos el mundial de Italia 90 y dejaríamos ver una línea que atravesara esta infografía con los colores de cada país anfitrión además del título del evento, en este caso (Mundial Italia 90).



Ilustración 67: "Modificación Cuarto boceto infografía". Elaborado por Autores.

Continuando con la idea del plegable, se modifica la línea que realiza la división, ubicándola en la parte superior, y permitiendo aumentar el espacio de la misma para una mejor ubicación de la información, también se usaría la caricatura ya elaborada para conocer el espacio de la caricatura oficial de cada evento, además se maneja la bandera del país anfitrión.



Ilustración 68: “Quinto boceto infografía mascota”. Elaborado por autores.

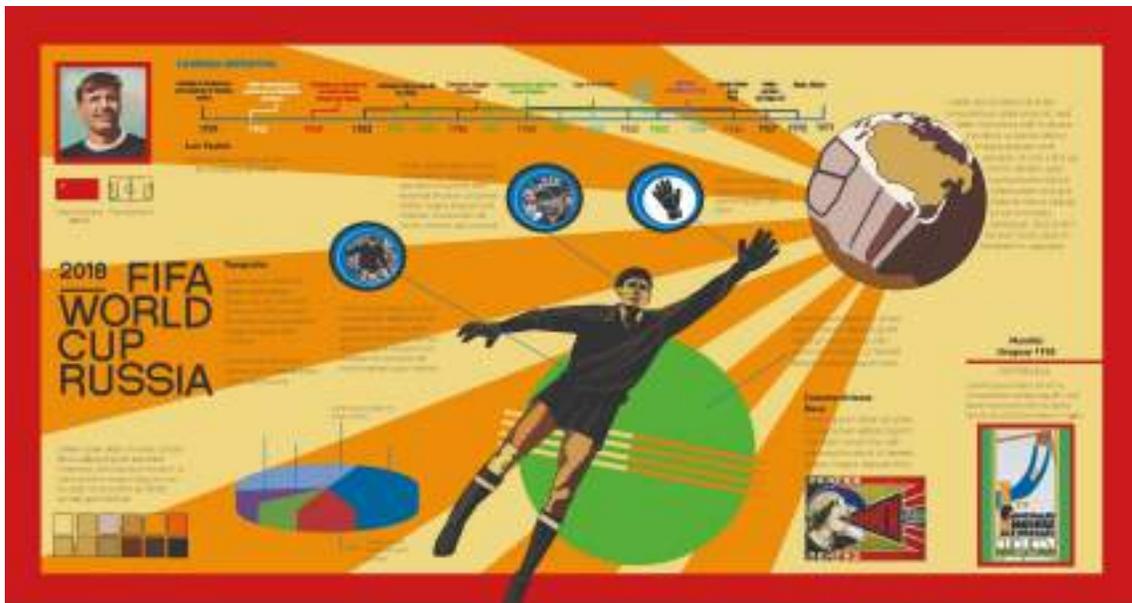


Ilustración 69: “Boceto infografía cartel”. Elaborado por Autores

Para el Quinto Boceto, la elaboración fue pensada para páginas individuales como la idea original. En un marco de color del evento (rojo) para Rusia se

empezarían a desglosar cada elemento que compone al afiche y la mascota oficial, por medio de iconos e imágenes se daría la información y significado. Además, se verían nuevos elementos estadísticos como el diagrama tipo torta que indicaría una información más específica, una línea de tiempo que brinda una información de la carrera deportiva del deportista (figura principal del poster). Los círculos azules con negro que se usaron para el Imagotipo de Rusia Se usarían como iconos para llevar estas imágenes de la información.

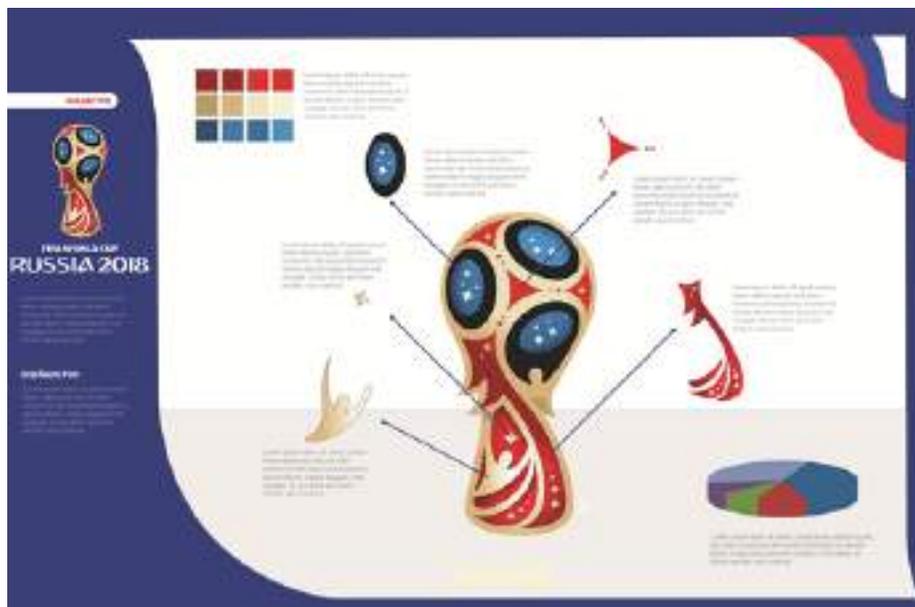


Ilustración 70: "Sexto boceto infografía Imagotipo". Elaborado por Autores.

En este boceto se utiliza una estética individual, donde el color azul predomina en la infografía, con un eje central que permita que Iconos de información de cada los elemento. Continuando con el ejemplo de Rusia, utilizando el imagotipo e información. Para este boceto se desea reflejar primordialmente el diseño y la estética en general, mas no la cantidad de información o ubicación de la misma.



Ilustración 71: "Séptimo boceto infografía Imagotipo". Elaborado por Autores.

Continuando con el formato de páginas por tema, se genera una composición de color azul sobre un fondo plano de color blanco, buscando resaltar la importancia de los iconos, y así mejorar la composición de este diseño. En este boceto el eje central no se ubicará en la mitad, sino es la esquina inferior derecha.



Ilustración 72: "Octavo boceto infografía Imagotipo". Elaborado por Autores.

Buscando resaltar las partes gráficas y deportivas, Iconos brindara la información por medio de una composición con opacidad baja sobre el fondo azul donde se dejará ver el imagotipo y el jugador más importante del evento esta vez no se trabajaría con una caricatura sino con una técnica mixta de imagen e ilustración este personaje está formado por iconos geométricos, haciendo referencia al proyecto, y a la información ya que este llevara.

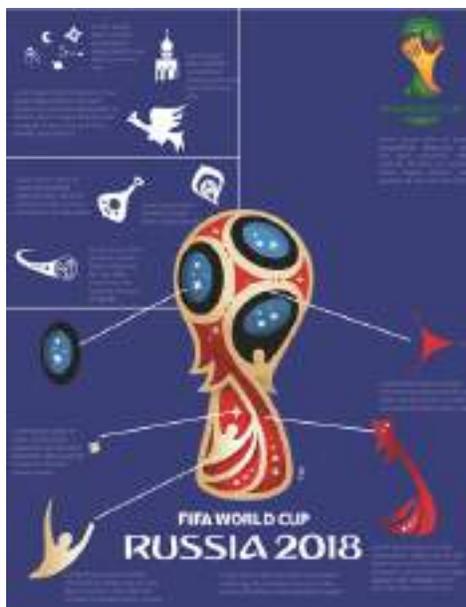


Ilustración 73: “Noveno boceto infografía Imagotipo”. Elaborado por Autores.

Para esta ocasión no se usarían dos colores, pues con un azul de fondo se maneja un texto blanco y sus imágenes o iconos del mismo color para dar más visibilidad. Generando más importancia al elemento ubicado como eje central. Manejando divisiones en la parte superior para dividir la información.

Para el estilo del diseño de ICONOS decidimos realizar una mención a los jugadores destacados de cada mundial independientemente que estos no fueran colombianos, para dar la información de estos personajes partimos de caricaturas e imágenes para darle nuestro toque personal.

Alguno de estos bocetos para el manejo de personajes sería:



Ilustración 74: "Boceto Primer personaje". Elaborado por Autores.

Se elaboró una caricatura de Carlos "El Pibe" Valderrama para dar una idea del tipo de caricatura y trazo que se usaría para estos personajes. Esta caricatura se encuentra algunos bocetos, como ejemplo de ubicación de los personajes.



Ilustración 75: "Boceto Segundo personaje". Elaborado por Autores.

Queriendo resaltar la importancia de los iconos para una información se dio a conocer otra manera de realizar una caricatura del mismo personaje emblemático de Colombia.



Ilustración 76: "Boceto Tercer personaje". Elaborado por Autores.

Personaje de caricatura del portero de la unión soviética y jugador destacado de Chile 1962. Usando otra línea diferente para usar en la infografía.



Ilustración 77: “Boceto Cuarto personaje”. Elaborado por Autores.

Usando una técnica mixta se usó una ilustración de una imagen usando iconos y figuras básicas en su elaboración.

Resultados del objetivo específico no. 2

El análisis gráfico, fue clave para la creación y fue fundamental para el proyecto Iconos, ya que a través de ella logramos evidenciar y comunicar de una manera amigable, cual ha sido el proceso de diseño en los mundiales, realizado a través de esta profesión, y como se ha visto reflejado en el transcurso del tiempo.

Encontramos que, por medio del diseño gráfico, es posible dar a conocer una cultura, país o tradición, como en el mundial de Brasil 2014, donde por medio de la imagen se reflejó, fauna, tierra, mares, océanos y su alegría.

También se logró evidenciar que, para el desarrollo de una imagen, no hay requerimientos de edad, estudios, o experiencia, lo importante es el de cumplir un objetivo, como lo demostró Ekaterina Bocharova estudiante de la Universidad Estatal de Tomsk, quien sin terminar sus estudios universitarios y a su corta edad logro que fuera elegida su mascota con un 52% de votaciones.

Resultados del objetivo específico no. 3

Para promover este producto, se realizó una campaña inverosímil. Esta nos permitió entregar a nuestros lectores infografías coleccionables, con la información relacionada con los mundiales de futbol en lo que la selección Colombia participo, realizada con el énfasis en el proceso de creación y desarrollo gráfico.

La campaña se realizó en el periódico El Tiempo, con una prioridad semanal, y duración total de 18 semanas. Adicional a este contenido infográfico, se entregará un cuadernillo de pasta dura en el que se permita guardar las piezas coleccionables

Resultado producto final

El diseño y estética que se decidió manejar será el mismo para la presentación de cada mundial. En cada una de estas se resaltará el estilo y los colores representativos que se usaron para cada mundial, desglosando pieza por pieza. Dando datos, información y análisis de cada icono individualmente.

Es importante destacar que Iconos se manejará a manera de fascículos coleccionables y para el final estará planeado la entrega de la portada, y con ella un pequeño álbum original para coleccionar fichas donde estarán los personajes más destacados de cada final a manera de caricatura con la información pertinente, el logo y el estadio de la final.

Esta portada y contraportada será de pasta dura donde se verá el logo principal de este proyecto (ICONOS), la portada está pensada para reunir los 18 fascículos infograficos en un solo libro donde se verá representado todo el trabajo y la información gráfica de todos estos eventos mundialistas en los que la selección Colombia tuvo participación.

CAPÍTULO V.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Como diseñadores gráficos, se realizar un proceso de comunicación, en el cual, a través de los diferentes medios de comunicación ya sean digitales o impresos, se pueda transmitir un mensaje directo a un público objetivo. A través de este proyecto se realizó un análisis, con el fin de reflexionar la importancia de

cada pieza gráfica, y por qué cada una de ellas fue necesaria en el desarrollo de cada evento deportivo.

Es por esto que podemos reconocemos el valor que ha temido cada artista o diseñador, es sorprendente que tras cada pieza (Poster, Logo y mascota), no solo inviten a participar de un evento deportivo, si no que exprese la cultura, tradición e historia de un país.

Es por esto que, en la creación de cada infografía, no solo se destaca una parte deportiva, por medio de datos curiosos, si no que el objetivo fue demostrar el proceso de creación para cada pieza, el porqué de los colores, la tipografía y cada estilo que caracterizo cada mundial, logrando comunicar la información oportuna del cada mundial futbolístico, permitiendo que nuestro público pueda recordar la historia colombiana, y que las nuevas generaciones tengan conocimiento de la misma.

BIBLIOGRAFÍA

PENTAGRAM. Agencia de diseño. Michaelgerucke en Nueva York-S.F. Párr. 1 recuperado de:<https://www.pentagram.com/about/michael-gericke>

Burri. A. (12 marzo 2018). La abstracción y la genialidad. Prr. 1. Recuperado de:
<https://trianarts.com/alberto-burri-la-abstraccion-y-la-genialidad/#sthash.rYpaYVk3.f9JXjdws.dpbs>

ALCARAZ. M. Agencia de Comunicación Gráfica BAETIKA (Madrid-España).

Isotipo. Párr. 2 S.F. Recuperado de:

<https://baetica.es/logotipo-isotipo-imagotipo-e-isologo-se-diferencian/>

ARIZA Diego (12 Junio de 2014). Escobar, La Víctima. Párr 1 Tomado de:

<https://www.vavel.com/colombia/futbol-colombiano/2014/06/11/357375.html>

Archivo en línea Starmedia por EDIVALDO (Que es y cuando hay tiempo extra...) junio de 2014. Párr. 2. Recuperado de de:

<https://www.starmedia.com/sin-categoria/que-cuando-hay-tiempo-extra-en-futbol/>

Arteneo. (Julio de 2014) El diseño del logotipo. Recuperado de:

<https://www.arteneo.com/blog/el-diseno-de-logotipo-del-mundial-brasil-2014/>

AVILA Font Ernesto (Las nuevas tecnologías de la información...) Julio de 2003

Biblioteca Nacional de Chile. El mundial de futbol de 1962. S.F. Recuperado de :

<http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3618.html>

YEGÓROV Oleg Publicación de Rusia Beyond (7 datos sobre lev Yashin...) marzo de 2018 Tomado de:

<https://es.rbth.com/historia/80457-7-datos-sobre-lev-yashinvar>

SARAMOMPART. Blog diseñadora FreeLancer española (Diseño de logotipo "Lineal") septiembre de 2015. Párr.1 Tomado de:

<https://www.saramompart.com/2015/09/disenador-logos-graficos-abstractos-lineales-gestuales-tipograficos/>

BUITRAGO Cristian (Mundial Francia 98...) junio de 2014 Párr 1 Tomado de:

<https://www.vavel.com/colombia/futbol-colombiano/2014/06/12/359155.html>

CASTILLO Isabel (Constructivismo ruso...) S.F. Párr. 7 Tomado de:

<https://www.lifeder.com/constructivismo-ruso/>

CHAVES Cristóbal (Escultores- Galvarino Ponce Morel) S.F. Párr. 1,2. Tomado de: <http://www.chilesorprendente.com/galvarino-ponce-morel/>

CHAVEZ. G (junio de 2018) La tipografía mundialista.Prr 1,2,3. Tomado de:

<http://www.catedracosgaya.com.ar/tipoblog/2018/la-tipografia-mundialista/>

Consulta página Significados.com (Que es Logotipo) Párr. 2. S.F. Tomado de:

<https://www.significados.com/logotipo/>

Consulta página Significados.com (Tipos de Logotipo) Párr. 3. S.F. Tomado de:

<https://www.significados.com/logotipo/>

Cultural Pág. 21 Por 2 Tomado de:

[http://www.cap.cl/cap/site/artic/20160510/asocfile/20160510114006/cap_li
bro_nuestro_mundial.pdf](http://www.cap.cl/cap/site/artic/20160510/asocfile/20160510114006/cap_li
bro_nuestro_mundial.pdf)

(Datos, historia y diseño...) S.F Tomado de:

[https://www.infotopo.com/esparcimiento/deportes-juegos/historia-y-
diseno-del-logo-y-afiche-del-mundial-de-brasil-2014](https://www.infotopo.com/esparcimiento/deportes-juegos/historia-y-
diseno-del-logo-y-afiche-del-mundial-de-brasil-2014)

El Blog de koko cusco (Ekaterina Bocharova la hermosa creadora de Zabivaka la mascota del mundial) NOVIEMBRE – 20 – 2017 enlace disponible:

[http://kokocusco.blogspot.com/2017/11/ekaterina-borachova-la-hermosa-
creadora.html](http://kokocusco.blogspot.com/2017/11/ekaterina-borachova-la-hermosa-
creadora.html)

(El misterio de la copa...) Enero 2015 Párr. 2 Tomado de:

<https://www.ovaciondigital.com.uy/futbol/misterio-copa-jules-rimet.html>

Escuela de formación en artes visuales Arteneo (Madrid-España) (El diseño de logotipo...) junio de 2014 Párr. 1. Tomado de:

<https://www.arteneo.com/blog/el-diseno-de-logotipo-del-mundial-brasil-2014/>

(Evolución del logo de la FIFA WORLD CUP...) S.F.

<https://www.agenciatelling.com/evolucion-del-logo-de-la-fifa-world-cup-desde-1930-a-2010/>

FORERO Angela y RODRIGUEZ Adriana Junio de 2018 (SELECCIÓN COLOMBIA)

Párr. 2 Tomado de:

<https://www.eltiempo.com/deportes/futbol-internacional/colombia-en-el-mundial-chile-1962-primer-gol-olimpico-230944>

FIFA Página Oficial. Tomado de:

<https://es.fifa.com/>

GARCIA Alejandra (Rusia y el arte...) junio de 2018 Párr. 9 tomado de:

<https://mishtech.com/mishtalks-blog/detail/rusia-2018-y-el-arte-del-futbol-parte-2>

GRACE fusell (design.tutsplus) Estilos de diseño a través de 10 décadas Tomado de: <https://design.tutsplus.com/es/articles/10-decades-of-design--cms-29370>

GÜIZA, Laura y LEÓN Stefania. Diseño durante 1990-2000. Tomado de:
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/24819_81991.pdf
acceso: 17/09/2018

(La historia del diseño...) diciembre 2012 Prr 1,2. Tomado de:

http://hdgiesne.blogspot.com/2012/12/historia-del-diseno-grafico-en-la_19.html

Libro en pdf (Nuestro Mundial...) Publicado por: Artistas del Acero corporación

(LUCIO BOSCARDIN, EL PAPA 'DI CIAO...) S.f.Mayo de 2011 Prr 4. Tomado d :

<https://www.zeroventiquattro.it/cultura-e-spettacolo/lucio-boscardin-il-papa%E2%80%99-di-ciao-di-%E2%80%99Citalia-%E2%80%9990%E2%80%9D-si-racconta/#>

LULA Da silva Luis I. Reportaje gol Caracol TV. Enlace disponible en:

[https://gol.caracol.com/deportes/futbol/informaciongeneralfutbol/articulo-](https://gol.caracol.com/deportes/futbol/informaciongeneralfutbol/articulo-183239-la-copa-del-mundo-de-brasil-ya-tiene-emblema-oficial)

[183239-la-copa-del-mundo-de-brasil-ya-tiene-emblema-oficial](https://gol.caracol.com/deportes/futbol/informaciongeneralfutbol/articulo-183239-la-copa-del-mundo-de-brasil-ya-tiene-emblema-oficial)

MORENO Ivané (10 Curiosidades de la copa...) Julio de 2017 Párr 3 tomado de:

<https://www.futbolsapiens.com/10-curiosidades-de/10-curiosidades-la-copa-del-mundo-1994/>

Página web de arte Artmajeur (Nathalie el gall) S.F. Párr 1 Tomado de:

<https://www.artmajeur.com/es/legalnati/presentation>

Página web The Big Cartoon DATABASE (Listas de dibujos animados...) S.F.

Tomado de:

https://www.bcdb.com/cartoons/Warner_Bros_/

Periódico Deportivo El Espectador Octubre de 2013 Tomado de:

<https://www.elespectador.com/deportes/futbolcolombiano/recuento-de-clasificacion-de-colombia-al-mundial-2014-articulo-451948>

PIEDRAHITA Andrés (Historia de las mascotas...) junio de 2018 párr. 3 Tomado de:

<https://www.mundiaro.com/articulo/deportes/historia-mascotas-mundiales-footix-1998/20180601144427123625.html>

Tipos de Arte (2017). ¿Qué es el arte figurativo?. Prr 4 tomado de:

<https://tiposdearte.com/arte-vanguardista-que-es-caracteristicas-y-expresiones/>

Publicación (definición.de) S.F. tomado de Párr. 3 tomado de:

<https://definicion.de/minimalismo/>

Publicación diccionario online Gamer Dic (Pixel art) S.F. p Tomado de:
<http://www.gamerdic.es/termino/pixel-art>

Publicación para un blog en línea KOKO CUSCO (EkaterinaBocharova...) noviembre de 2017. Párr. 3,4. Tomado de:

<http://kokocusco.blogspot.com/2017/11/ekaterina-borachova-la-hermosa-creadora.html>

Publicación para un blog en línea (Peter Max. Artista...) agosto de 2010 tomado de:

https://www.taringa.net/+arte/peter-max-artista-psicodelico-y-mas_134hln

Publicación revista deportiva (Fuleco y todas las mascotas...) junio de 2014 párr. 7 Tomado de:

<https://www.sopitas.com/332179-fuleco-y-todas-las-mascotas-en-la-historia-de-los-mundiales/>

POZO.C. José (marzo de 2015)Diferencias entre logotipo, imagotipo, isotipo e isologo. Isologo, Párr.9. Recuperado en:
<https://www.somoswaka.com/blog/2015/03/diferencias-entre-logotipo->

Redacción de El Tiempo (Como Nació el logotipo...) Febrero de 1994 Tomado de: <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-47497>

Reportaje para página web INA.fr (Fabrice pialot...) mayo de 1996. Párr. 1. Tomado de:

<https://www.ina.fr/video/CAC96021553>

Tipos de Arte (Que es el arte figurativo) agosto de 2017. Párr. 1. Tomado de: <https://tiposdearte.com/arte-figurativo-que-es/>

Tomado de Publicación (Definición. De) S.F. Prr 5 Tomado de:

<https://conceptodefinicion.de/abstraccion/>

VEGA Eugenio (Diseño e introducción...) Agosto de 2017 Párr 7 Tomado de :

<http://www.eugeniovega.es/asignaturas/design/design.htm>

ANEXOS