

El paradigma de la escalabilidad conceptual y la profesionalización del diseño

The paradigm of conceptual scalability and the professionalization of design

Jennifer González Tellez^a, Martha Rocío Cisneros Contreras^b

Abstract:

This study analyzes the graphic identity of the 1968 Olympics (coordinated by Pedro Ramírez Vázquez and Lance Wyman), supporting the idea that its success represented a turning point for graphic design. Thanks to the work of various pioneers such as Vicente Rojo and the conceptualization of Luz del Carmen Vilchis and Juan José Troconi, graphic design was finally contextualized as a strategic graphic mediator (Troconi, 2010). The research used is Vilchis Esquivel's Design Object Understanding Matrix. The analysis results in the understanding that it resolved the complexity of the event, reconciling cultural discourses (pre-Hispanic heritage) and the functional needs (language barriers, communication, and mass production) specific to the era (Wyman, 2014). This project's success was not a coincidence, but rather a combination of factors that led to the transcendence of the image into a scalable method. It is not about replicating the image, but rather the replication of the systemic thinking behind the success of the Olympics, which was used through an interdisciplinary team and therefore used in different projects within (such as the CDMX metro) and outside the country (Munich 1972). (Metro CDMX, s.f).

Keywords:

Pedro Ramírez Vázquez, graphic design, 1968 Olympics, Lance Wyman.

Resumen:

Este estudio analiza la identidad gráfica de las olimpiadas de 1968 (coordinadas por Pedro Ramírez Vázquez y Lance Wyman), respaldando su éxito representó un momento de inflexión para el diseño gráfico que, gracias al labor de distintos pioneros como Vicente Rojo, la conceptualización de Luz del Carmen Vilchis y Juan José Troconi el diseño gráfico fue finalmente contextualizado como un mediador gráfico estratégico (Troconi, 2010). La investigación que se emplea es la Matriz de la Comprensión del objeto de diseño de Vilchis Esquivel, el análisis da como resultado el entender que resolvió la complejidad en la que estuvo el evento, conciliando discursos culturales (patrimonio prehispánico) y las necesidades funcionales (barrera del idioma, la comunicación y la producción en serie) propios de la época (Wyman, 2014). Este éxito del proyecto no fue una casualidad, sino más bien un cúmulo de cosas que llevaron a la imagen trascender a un método escalable. No se trata de la réplica de la imagen, sino más bien la réplica del pensamiento sistémico detrás del éxito de las olimpiadas, que fue usado a través de un equipo interdisciplinario y por ende usado en distintos proyectos dentro (como en el metro de la CDMX) y fuera del país (Múnich 1972). (Metro CDMX, s.f.)

Palabras Clave:

Pedro Ramírez Vázquez, diseño gráfico, olimpiadas 1968, Lance Wyman.

Introducción

El diseño gráfico para los Juegos Olímpicos de México 68 es un hito fundamental en la historia visual moderna.

Creada gracias a la coordinación de Pedro Ramírez Vázquez y quien trabajó en conjunto de forma creativa con Lance Wyman, logrando así la adaptación de la cultura precolombina (uso geométrico e icónico) y la abstracción geométrica moderna, este proyecto marcó un antes y un

^a Autora de Correspondencia, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, ESAC | Mineral de la Reforma, Hidalgo | México | <https://orcid.org/0009-0009-4607-3671/0009-0009-4607-3671> Email: go381297@uaeh.edu.mx

^b Autora, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, ESAC | Pachuca, Hidalgo | México | <https://orcid.org/0000-0003-1497-2890> / 0000-0003-1497-2890, Email: marocic122@gmail.com

después en la consolidación del diseño como una herramienta estratégica de comunicación masiva, que fue un proyecto redondo en donde se pudo tener como resultado no solo de una iconografía memorable (logotipos, pictogramas, sistemas de señalización urbana, material impreso etc.) cuya trascendencia mediática impacto dentro y fuera del país. Creando desde un sentido de localidad y cultura, que fue adaptado a la modernidad, contribuyendo de forma paralela de forma estética, histórica y sistemática (Esquivel, 2016).

Al igual que figuras como Vicente Rojo con el uso de las formas geométricas, signos y color de la mano de su rigurosa forma de trabajar a través de retículas y conceptos que dan como lugar a la conceptualización de la forma en como se conoce y aplica a través de múltiples técnicas de diseño (Munae, 2023).

Sin embargo, el presente artículo plantea la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo el diseño de las olimpiadas de México 68 trascendió lo estético para convertirse en un sistema conceptual de identidad visual adaptable y escalable? La bibliografía existente aborda de manera variada entre los aspectos estéticos, simbólicos y el contexto sociopolítico surgido en 1968 (México frente a la represión) (Arts. and Culture, s.f.).

Los estudios suelen enfocar el qué y el quién, sin profundizar en el cómo el sistema de identidad logró funcionar de manera consistente y adaptable en una gama de soportes tan diversa, desde un boleto hasta la señalización del estadio. Este artículo tiene el objetivo no solo del análisis de los elementos formales, simbólicos y funcionales dentro de la identidad de México de 1968, sino principalmente el estudio de la lógica conceptual que fundamento el éxito del evento. Se busca replicar no el cómo en el ámbito estético, sino más bien el propio pensamiento sistemático que hay detrás de la ejecución del resultado. Usando como metodología una combinación de un análisis visual-formal y un análisis contextual-metodológico, esta investigación se sitúa dentro de la evolución disciplinar del diseño gráfico mexicano, con el marco teórico de Vilchis Esquivel y Troconi. Los hallazgos buscarán validar la tesis en la que el diseño en México del 68 es un modelo escalable cuya replicabilidad es su mayor aporte teórico a la disciplina (Irigoyen, 2016) (Troconi, 2010).

Metodología

I. Marco teórico

El diseñador no crea, sino concilia signos, discursos, procesos y significantes, a través de interpretar la realidad y traduciendo complejos significativos, por consecuencia el diseño debe de ir más allá de la reproducción de significados precisos, debe segmentar el problema (problemas de comunicación), analizar las partes (códigos culturales y lingüísticos) a través del entendimiento de estas dos contrapartes que hace el entrecruzamiento de

códigos. El 12 de octubre de 1968 se celebraron los juegos olímpicos en la ciudad de México, para lograr presentar al mundo la identidad de la cultura mexicana, se realizó un trabajo previo con un récord de 27 meses de la mano de 200 profesionistas, entre directores, escritores, correctores de estilo, traductores, fotógrafos, diseñadores gráficos, diseñadores industriales, arquitectos, impresores, productores e investigadores. Siendo el presidente del Comité Organizador Pedro Ramírez Vázquez, el Departamento de Diseño, que tuvo como director general artístico y coordinador a Eduardo Terrazas y como directora de publicaciones a Beatriz Trueblood. Los diseñadores gráficos fueron Lance Wyman, Beatrice Colle, Nancy Earle, Michael Gross, David Palladini, Bob Pellegrini y Susan Smith. Tuvo como propósito enfocar la expresión gráfica de los juegos de la XIX Olimpiada a un solo estilo formal con un repertorio visual particular en los mensajes, siendo la “propaganda de identidad”, éste surge no como un hecho al azar, ya que en los setenta en el siglo XX, los sistemas de identificación visual programados fueron tendencia en diversas corporaciones en todo el mundo, por ello estos sistemas de identidad o diseño corporativo tuvieron como objetivo el combinar diversas partes en un todo unificado, como consecuencia esta escalabilidad se trasladó a los programas a servicios aéreos como Lufthansa que tuvo como un icono de trazos isométricos y líneas negras creó la configuración y estandarizó el diseño por medio de un sistemas de redes, para poder calcular cada especificación tipográfica y poderla aplicar en formatos de papelería, distintos empaques de alimentos, horarios, identificación de aeronaves, uniformes de personal, carteles de anuncios, interiores de naves y sobres de azúcar (Becerra, 2009).

Este mismo sistema se aplicó posteriormente en dos instancias puntuales, el que merece la pena mencionar y en donde se evidencia la escalabilidad, fue en el transporte colectivo del metro de la Ciudad de México, en donde se debía mover una gran cantidad de personas; como consecuencia de esta efectividad, se aplicaron dentro de las olimpiadas para resolver problemas de identificación: información, hospedaje, transporte, mapas, rutas, ubicación de sedes deportivas, actividades, precios y lugares para un público de diferentes nacionalidades e idiomas. El diseño gráfico creado desde la identidad cerrada de los XIX juegos Olímpicos en México 1968, se basó en dos conceptos importantes, el primer concepto es la modernidad que se aprecia con la influencia del op art (arte óptico norteamericano) y el geometrismo europeo; y el segundo concepto que se comunica es la tradición, con la utilización de los motivos prehispánicos con grecas, sellos relacionados a los aztecas y glifos, el uso de los relieves que se intercalan de forma vigorosa en las líneas hendidas, por otro lado el uso cromático derivado del logotipo está asociados por trabajos elaborados en estambre por la comunidad indígena huichol (Olympics, s.f.).

II. Análisis de la escalabilidad conceptual- matriz de Vilchis (5 niveles como herramienta de análisis)

El éxito de las olimpiadas del 68 se sitúa por un conjunto de diferentes factores tomando en cuenta el objeto del diseño como la imagen de las olimpiadas y su propio contexto en el que se realiza, se tiene como resultado diferentes formas de comprensión como lo menciona Vilchis, con las variantes de acercamiento al objeto de diseño tomando sus 6 variantes, siendo la primera la comprensión visual aplicando las leyes de la Gestalt como la ley de cierre o clausura (aplicado en la tipografía y el logotipo), Ley de continuidad (aplicado en las líneas paralelas usado en el op-art) y ley de figura fondo (con los pictogramas usado en los juegos olímpicos para y el mismo logotipo logrando una densidad de la lectura y que su legibilidad sean correctas), el uso cromático dividido en dos aplicaciones, el primero siendo el uso de los colores primarios siendo rojo, amarillo y azul, por ultimo secundarios como verde y neutros como negro usada por los aros olímpicos y el segundo usando un aspecto cromático funcional, su labor no solo era estético si no también con el motivo de codificar las múltiples sedes, zonas centro del complejo olímpico, eventos que se celebrarían, como diferenciador (con el programa cultural de los Juegos Olímpicos que se celebraba a la par) y con los diferentes deportes a través de los pictogramas (Esquivel, 2016)

Su organización reticular tiene el mismo sentido de minuciosidad con la que trabajaba Vicente Rojo a través de retículas geométricas y módulos las que fueron base para los pictogramas y el logotipo, tomando en cuenta además que estos pictogramas serian usados en espacios urbanos y con un límite del idioma gracias a las personas extranjeras posicionadas en un lugar estratégico alrededor de diferentes estaciones de la ruta de la amistad y de los juegos olímpicos. Como segunda variante es la comprensión histórica ubicada temporalmente como que cumplió con la identificación de la cultura en la que pertenece, entiendo así mismo que en términos de narrativa sociopolítica está perfectamente situado en su época (con el op-art, la narrativa de "todo es posible con la paz", siendo también un diseño centralizado y vertical, sin embargo también responde con un diseño anacrónico gracias a su sistema, rigurosidad, codificación de la identidad y la resolución de problemas (del idioma y señalización) con la fusión de la historia con la modernidad (Pulido, 2019).

Elemento	Referencia visual	Simbólica (Hermenéutica/ semiótica)	Conceptual (Traducción objeto/ isomorfismo)	Valorativa
Logotipo del 68		Hermenéutica: Lance Wyman utilizó un sistema	Traducción n objeto: escalabilidad	Con una dualidad ya que se

		de codificación que convierte un símbolo culturalmente arraigado (culturas precolombinas) en un índice funcional y escalable Semiótica: Fusión entre las culturas precolombinas y la modernidad con el Op-art	d, modernidad y sistema de comunicación masiva Isomorfismo: enfrentándose a problemas como la multiculturalidad con la solución gráfica	diseño como propaganda teniendo como valor estético la belleza, modernidad y sociopolítico
Tipografía		Hermenéutica: Lance Wyman utilizó un sistema de codificación que convierte un símbolo culturalmente arraigado (culturas precolombinas) en un índice funcional y escalable Semiótica: Fusión entre las culturas precolombinas y la modernidad con el Op-art	Traducción n objeto: escalabilidad, modernidad Isomorfismo: enfrentándose a problemas como el lenguaje gráfico común (imprescindible para el evento)	Con un valor estético como la belleza, modernidad
Pictogramas deportivos		Hermenéutica: usando de forma simbólica una parte del cuerpo o el equipamiento deportivo Semiótica: retomando la forma de glifos y resignificando en la forma de los pictogramas	Traducción n objeto ideal: escalabilidad, modernidad Isomorfismo: enfrentándose con las barreras de comunicación, idioma y ubicación	Con una dualidad ya que se diseñó como forma para ubicar al usuario durante el evento y que contiene un valor estético como la belleza, modernidad
Pictogramas culturales		Hermenéutica: Usando de forma icónica el evento o el lugar donde se haría la actividad cultural Semiótica: su forma irregular se debe a él retome de glifos prehispánicos	Traducción n objeto ideal: escalabilidad y modernidad Isomorfismo: teniendo como limitantes las barreras de comunicación, idioma y ubicación	Con una dualidad ya que se diseñó como forma para ubicar al usuario durante el evento y que contiene un valor estético y sociopolítico (ya

			Perspectiva sociopolítica: usado por el movimiento estudiantil del 68	que el símbolo de la paloma de la paz sería resignificada a través del movimiento estudiantil del 68 en forma de protesta).
Boletos		Hermenéutica: usados para los eventos, solventando la necesidad de comunicación visual y la barrera de idioma Semiótica: usando meramente iconos para la identificación de lugares y filas, pictogramas para identificación del evento al que se compró el boleto, con el logo y el lugar donde sería Por último, la fecha con una abreviación de OCT (para abarcar los 3 idiomas principales inglés, francés y español)	Traducción objeto ideal: escalabilidad y modernidad Isomorfismo: adaptándose para aquellas personas que quisieran asistir, pero sus limitantes eran el idioma, personas que no pudieran leer y de forma organizacional	Creado para darle información de una forma lo más breve y concisa al usuario con un valor funcional.
Estampillas		Hermenéutica: de forma promocional al evento Semiótica: coincide con la imagen gráfica del logo del 68, mostrando diferentes deportes, con las instalaciones olímpicas, mapa de México y la paloma de la paz y con fondos de distintos colores	Traducción objeto ideal: escalabilidad, adaptabilidad	Contiene un valor estético y cultural

Tabla 1

Matriz de análisis sistémico y referencial de los elementos gráficos de México del 68. En la siguiente tabla se profundizará las variantes tomando en cuenta la matriz de Vilchis y la comprensión: simbólica, conceptual y valorativa. Teniendo en cuenta los distintos elementos más usados que se trabajaron alrededor del evento de los Juegos

Olímpicos del 68. Nota: Tabla, elaboración propia con las referencias textuales de (Arts. and Culture, s.f.) (Arts. and culture, s.f.) (Becerra, 2009) (Esquivel, s.f.) (Irigoyen, 2016) (Lizárraga D. M., 2012) (MUAC, 2018) (MUAC, 2020) (Olympics, s.f.) (Vilchis, 1999) (Téllez, 2016) y fotográficas de (Andere, 1968) (Excelsior, 2020) (Hidalgo, 2013) (Lizárraga D. M., 2018) (Utopix, 2020).

Elemento	Referencia visual	Gramática técnica (técnicas/procesos de producción)	Gramática visual	Códigos
Logotipo del 68		Técnicas: El uso de retículas y de círculos para que los aros pudieran encajar en el "68", teniendo como resultado líneas quebradas o multi angulares y curvaturas, usando la ley de figura fondo Soporte y sistemas de impresión: aunque el logo no tuvo modificación como tal, lo que sí hubo una variable fue en el uso cromático ya que se modifica dependiendo los soportes, formatos, especificaciones de impresión, tintas, patrones y prototipos	Alfabeto visual: línea, plano, volumen, textura Fragmentación geométrica Secuencia Ley de cierre, figura fondo Abstraccionismo	Código morfológico: Geométrico Código cromático: usando el negro y blanco, complementándolo con los colores clásicos usados en los aros olímpicos Código tipográfico: La tipografía es sans serif, con un valor (blanco y negro) grano (interferencia blanco y negro bien definidas), orientación de los caracteres (angularidad, cuyos distintos grados da como resultado líneas quebradas o multi angulares y curvaturas, efecto de la presión en forma de arco)
Tipografía		Técnicas: El uso de retículas y de círculos para que los aros pudieran encajar en el "68", teniendo como resultado líneas quebradas o multi angulares y curvaturas, usando la ley de figura fondo Soporte y sistemas de impresión: Usado principalmente en material como estampillas, postales, calcomanías, credenciales y	Diagramación: geométrica Alfabeto visual: líneas, plano, volumen, textura Fragmentación geométrica Secuencia Ley de cierre, figura fondo, abstraccionismo	Código morfológico: geométrico Código cromático: uso de blanco y negro (originalmente) Código tipográfico: La tipografía es sans serif, con un valor (blanco y negro) grano (interferencia blanco y negro bien definidas), orientación de los caracteres (angularidad, cuyos distintos grados da como resultado líneas quebradas o

		todo documento u objeto que se vincula al comité Organizador, usando también soportes digitales como el cine, televisión, exhibidores plegables		multi angulares y curvaturas, efecto de la presión en forma de arco).
Pictogramas deportivos		Técnicas: también existió el uso de reticulación, usando la ley de figurando fondo Soporte: usados comúnmente para indicar que deporte se celebraría en el día, pero también se pudo ver en folletos, libros y programas.	Diagramación: Simetría en alguno de los casos y geométrica Alfabeto visual: plano, tono Ley de figura fondo, abstraccionismo.	Código morfológico: geometría y en algunos casos simetría Código cromático: el uso de colores fu gracias a la inspiración de distintos trabajos elaborados en estambre por la comunidad indígena huichol.
Pictogramas culturales		Técnicas: Uso de reticulación y leyes como figura fondo, en algunas ocasiones simetría Soporte y de impresión: utilizados comúnmente para la ruta de la amistad y señalización (casi en su totalidad fue usado en soportes físicos)	Diagramación: Simetría en alguno de los casos y geométrica Ley de figura fondo y el uso de abstraccionismo	Código morfológico: diseño orgánico, geométrico, regulares, alto grado de iconicidad Código cromático: a diferencia de los pictogramas deportivos y para poderlos diferenciar, estos solo son en blanco y negro
Boletos		Técnicas: usando un sistema de 3 bloques agrupando distinta información que pudiera otorga (primero logo, lugar, evento, segunda fila, asiento y por ultima con la fecha y hora) Soporte: solamente fueron físicos	La diagramación se basó en la división de 3 bloques principales, con una jerarquía en el diseño de la información, usando mayorme	Código morfológico: iconos con un diseño regular Código cromático: se dividió en dos colores para los iconos y el texto (blanco y negro a manera practica) y el color principal del boleto estaba relacionado con el deporte con el que tuvo la

			nte la ley de figura fondo, usando acentos a través del color y un nivel de abstraccionismo	competencia Código tipográfico: basado en la tipografía principal
Estampillas		Técnicas: adaptándose al tamaño y haciendo el uso de estas líneas geométricas y circulares, además de usar fotografías de las distintas instalaciones (haciendo un contraste entre blanco y negro con colores utilizados durante los eventos) Soporte: meramente físico	Dependiente a las condiciones del formato, usando elementos estructurales como la dirección Ley de continuidad Abstraccionismo	Código morfológico: orgánicas, irregulares, iconicidad media/alta Código cromático: usando los diferentes colores usados en el evento (como referencia a los estambres y el uso de blanco y negro fue generalmente empleado para las diferentes instalaciones que aparecen) Código tipográfico: haciendo uso únicamente de la tipografía principal del evento

Tabla 2

Gramática visual y procesos técnicos (Detalle formal). En la siguiente tabla se profundizará las gramáticas técnicas, la gramática visual y los códigos. Teniendo en cuenta los distintos elementos más usados que se trabajaron alrededor del evento de los Juegos Olímpicos del 68.

Nota: Tabla, elaboración propia con las referencias textuales de (Arts. and Culture, s.f.) (Arts. and culture, s.f.) (Becerra, 2009) (Esquivel, s.f.) (Irigoyen, 2016) (Lizárraga D. M., 2012) (MUAC, 2018) (MUAC, 2020) (Olympics, s.f.) (Vilchis, 1999) (Téllez, 2016) y fotografías de (Andere, 1968) (Excelsior, 2020) (Hidalgo, 2013) (Lizárraga D. M., 2018) (Utopix, 2020).

III. Escalabilidad conceptual

El análisis formal, fue plasmado en la matriz anterior, demostrando así que el proyecto realizando en las olimpiadas del 68 fue el resultado de una exégesis del problema de comunicación, tal como lo describe y define Vilchis, el papel que tiene Lance Wyman fue la de un mediador que concilió la complejidad de los discursos culturales y funcionales propios de la época. Esta mediación tuvo dos vertientes con grandes significados: la cultura prehispánica (signos, símbolos, glifos precolombinos) y la modernidad (op-art combinada con la

funcionalidad de las Leyes de la Gestalt), este proyecto no solo fue la creación de un estilo sino más bien un sistema universal capaz de desafiar la barrera del idioma y la comunicación con personas analfabetas o extranjeras (Vilchis, 1999).

El objetivo principal es el enfoque en la expresión gráfica no es solo un estilo formal, sino más bien un sistema de replicabilidad de los sistemas y estandarización.

1. El código sintáctico (morfológico y tipográfico): La solución a través de líneas paralelas aplicada a través de la tipografía y el logotipo, trascendiendo del auge del Op-art para adaptarse en un código, a través de rigurosas técnicas como reticulaciones moderadoras, resolviendo el problema de comprensión sensorial (legibilidad inmediata) y comprensión técnica (producción a gran escala) permitiendo la estandarización y replicabilidad a cualquier escala y soporte (anticipando inclusive posibles problemas) desde una estampilla hasta la arquitectura (Esquivel, s.f.)

2. Código cromático (sensorial/técnica) haciendo uso de una paleta cromática amplia y vibrante con el motivo de optimizar la impresión en distintos sistemas de impresión (serigrafía, offset), manteniendo la saturación y brillantez en la impresión, que gracias a esta garantizaba la visibilidad y cohesión del sistema en todos los medios en los que serían reproducidos (como en TV ya que serían los primeros juegos olímpicos transmitidos en televisión y los primeros juegos olímpicos celebrados en Latinoamérica) (Olympics, s.f.)

El diseño del objeto implicó la transcripción del reto de la comunicación a una estructura conceptual concisa:

1. Soporte simbólico: realizando una síntesis en los elementos culturales (tales como los glifos prehispánicos, bordados y el arte prehispánico) mezclándolo con códigos modernos e identitario, resolviendo el dilema de la identidad nacional (Quiénes somos con el arte prehispánico y como nos vemos con el Op-art) persuadiendo al receptor con una imagen de México alejada de los estereotipos (Esquivel, 2016) (Vilchis, 1999).

2. Tensión conceptual y valorativa: De la mano con la frase oficial del evento "Todo es posible en la paz" frase que generó revuelo durante el evento. Esta tensión se manifestó con el icono de la paloma de la paz que fue resignificado y apropiado durante el movimiento estudiantil del 68 (a través de su gráfica) convirtiéndose así en un símbolo de resistencia y protesta. Este al ser un proyecto estatal, cumple con la comprensión valorativa al exponer valores, aunque exista un contraste con la realidad social (Rodríguez, 2019) (Schara, 2015).

El éxito de las olimpiadas del 68 no se limitó en el uso e impacto estético sino más bien su diseño se construyó a través de un modelo metodológico que abarcó los cinco niveles de comprensión del objeto de diseño.



Figura 1

La matriz de Vilchis y los 5 niveles como herramienta de análisis da como resultado la solución gráfica. En la siguiente figura se muestra como los 5 niveles dan como resultado la solución gráfica y que da como consecuencia la creación de los signos, símbolos y señales.

Esta no es solo una clasificación, sino un modelo de gestión de diseño. Nota: Gráfico, elaboración propia con referencias textuales de (Vilchis, 1999).

Conclusiones

El sistema de identidad de los juegos olímpicos de 1968 representó un momento de inflexión para el diseño gráfico en México. Gracias a la labor de diseñadores pioneros como Vicente rojo, Lance Wyman y la conceptualización de Luz del Carmen Vilchis y Juan José Troconi el diseño gráfico fue finalmente contextualizado como un mediador gráfico estratégico, conciliando discursos culturales (patrimonio prehispánico) y las necesidades funcionales (barrera del idioma y comunicación y la producción masiva) propios de la época (Becerra, 2009).

Bajo la matriz de comprensión del objeto de diseño de Vilchis Esquivel, trascendió para ser reconocido como funcional de la mano de lo estético. Punto de inflexión cultural y técnico: El diseño de las olimpiadas de México del 68 demostró el valor de la comprensión técnica y conceptual del diseño. A través de un sistema modular de líneas, que dio solución al problema de comunicación masiva, en donde la creatividad forma parte de la codificación del diseño (retícula, sintaxis, paletas cromáticas, hermenéutica) que permiten detectar problemas, adaptando soluciones a los distintos soportes y tamaños, haciendo uso de esta escalabilidad (Irigoyen, 2016).

La matriz de Vilchis representada con el gráfico 1 funciona a través de la comprensión y aplicación práctica de los 5 niveles (sensorial, simbólico, técnico, conceptual y valorativo) demuestra que la solución gráfica es el resultado conceptual de signos, símbolos y señales. Su valor para la práctica profesional se basa en el pensamiento sistémico y no en la imagen y es directamente aplicable para la identidad y Branding, garantizando la comprensión simbólica y comprensión conceptual (valores y el porqué de la marca) estén alineados con la comprensión técnica. Diseño de señalética a través de la comprensión sensorial (Gestalt, color) y Técnica (retícula modular) garantizando la legibilidad y escalabilidad) permitiendo el diseño de la señalética, la ergonomía o pictogramas que resuelvan la barrera del idioma en espacios donde es esencial (como transporte público, aeropuertos y plataformas digitales). Proyectos de comunicación interdisciplinaria como mediador estratégico, canalizando la información de sociólogos, ingenieros o urbanistas asegurando una respuesta integral y no una imagen estética (Vilchis, 1999).

Impacto metodológico y replicabilidad: Repercutiendo íntimamente en los posteriores juegos olímpicos que se celebrarían, un claro ejemplo fue en Múnich de 1972, en donde la metodología (análisis del receptor y la codificación a un sistema universal como lo plantea Lance Wyman). Lance Wyman participó nuevamente replicando el mismo sistema de propaganda de identidad a través de la matriz de los 5 niveles de comprensión del objeto de diseño, utilizando referencias propias del lugar ya sea un lugar histórico, barrio o identidad circunvecina, personajes ilustres, etc. Usando el mismo sistema metodológico en la resolución del problema de la comunicación. Confirmando el legado de México del 68 no se trata de la réplica de la imagen, sino más bien la réplica del pensamiento sistémico detrás del éxito de las olimpiadas, que fue usado a través de un equipo interdisciplinario (Metro CDMX, s.f.) (Wyman, 2014) (Vilchis, 1999).

Al operar de forma tan efectiva a través de los 5 niveles de comprensión (sensorial, simbólica, técnica, conceptual y valorativa) este proyecto demostró que el diseño es una disciplina proyectual con la capacidad de estructurar y ordenar sistemáticamente su entorno, dejando una base teórica que cimentó el desarrollo profesional de la comunicación gráfica en el país. Ofreciendo al profesional un marco de trabajo para enfrentar cualquier desafío de identidad o comunicación masiva (Vilchis, 1999).

Referencias

- Andere, A. (1968). México 68 Xix Olimpiada Grupo Acero Hylsa. México: Grupo Acero Hylsa.
- Arts. and Culture. (s.f.). Obtenido de <https://artsandculture.google.com/story/1968-los-juegos-ol%C3%A9mpicos-en-m%C3%A9xico-fundacion-maria-y-hector-garcia/IgUhB2yJ6Ps7Q?hl=es-419>
- Arts. and culture. (s.f.). arts. and culture. Obtenido de <http://artsandculture.google.com/story/wQVxVUe4mF7ZlW>
- Becerra, G. (2009). Identidad gráfica en la olimpiada de México 1968. Espacio Diseño, 18-21.
- ESQUIVEL, D. L. (2016). ANÁLISIS FORMAL DE LA IDENTIDAD DE LOS XIX JUEGOS OLÍMPICOS. En L. F. Irigoyen, Extendiendo el espectro temático del diseño (págs. 97-112). Hermosillo: Qartuppi.
- Esquivel, L. d. (s.f.). LVC. Obtenido de <http://luzdelcarmenvilchis.com/2021/05/23/para-comprender-el-diseno-desde-el-diseno/>
- Excelsior. (12 de octubre de 2020). Excelsior. Obtenido de <https://www.excelsior.com.mx/trending/a-la-venta-boleto-de-la-inauguracion-de-mexico-68-che-ca-cuanto-costaria-actualmente/1410751>
- Hidalgo, S. (1 de octubre de 2013). nexos. Obtenido de <https://cultura.nexos.com.mx/la-identidad-olimpica-de-mexico-68/>
- Irigoyen, L. F. (2016). Extendiendo el espectro temático del diseño. Qartuppi, S. de R.L. de C.V.
- Lizárraga, D. M. (2012). Las olimpiadas "Hasta las estampillas". Espacio de diseño, 29-31.
- Lizárraga, D. M. (28 de septiembre de 2018). Reflexiones Marginales. Obtenido de <https://revista.reflexionesmarginales.com/grafica-del-68-en-estampillas/>
- Metro CDMX. (s.f.). Metro CDMX. Obtenido de Metro CDMX: <https://www.metro.cdmx.gob.mx/iconografia>
- MUAC. (2018). MUAC. Obtenido de <https://muac.unam.mx/exposicion/grafica-del-68>
- MUAC. (2020). MUAC. Obtenido de <https://muac.unam.mx/exposicion/imagenes-y-revuelta-la-grafica-de-l-68>
- muna. (2023). muna. Obtenido de <https://muna.inba.gob.mx/vicenterojo/>
- Olympics. (s.f.). Obtenido de Olympics: <https://www.olympics.com/es/video/design-focus-mexico-1968>
- Olympics. (s.f.). Olympics. Obtenido de <https://www.olympics.com/es/olympic-games/mexico-city-1968/logo-design>
- Pulido, J. P. (2019). Relaciones icono textuales en la comunicación de los Juegos Olímpicos de 1968. Ciudad de México.
- Rodríguez, S. E. (2019). México 68: las olimpiadas de la protesta y la violencia. Memoria Académica, 61-72.
- Schara, J. C. (2015). La Gráfica del 68. i+Diseño.
- Téllez, J. L. (10 de agosto de 2016). Revista .925 artes y diseño. Obtenido de <https://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/2016/08/10/xix-juegos-olimpicos-de-mexico-1968-parte-ii/>
- Troconi, G. (2010). 100 años de Diseño Gráfico en México. Artes de México.
- Utopix. (26 de octubre de 2020). Utopix. Obtenido de <https://utopix.cc/columnas/lance-wyman-sobre-el-emblema-olimpico-de-mexico-68/>
- Vilchis, L. d. (1999). Diseño: universo de conocimiento Teoría general del Diseño. Hermosillo, Sonora 83200 México: Qartuppi, S. de R.L. de C.V.
- Wyman, L. (28 de octubre de 2014). Time Out. Obtenido de <https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/arte-cultura/entre-vista-con-el-disenador-lance-wyman>