

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA



DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN

COORDINACIÓN DEL ÁREA DE INVESTIGACIÓN

Proyecto de investigación

Las Olimpiadas México '68 como nuevo paradigma funcional en la comunicación, producción cultural y artística del país: muestreo sobre artes gráficas

Marcia G. Suárez Manzanero
177064-4

Mail: marsu712@hotmail.com

México D.F.

RESUMEN

El proyecto de investigación presenta un análisis y un muestreo del impacto social y cultural de las artes gráficas en México a partir de las Olimpiadas México '68.

Se presentará una síntesis del desarrollo del diseño gráfico en México a partir de esta década y el contexto social, cultural y político del mismo; así mismo la investigación se abordará de acuerdo a la relación bilateral tecnología–medios que interviene en la configuración positiva de la sociedad moderna a través de las diferentes ideas que propuso el teórico Marshall McLuhan.

INTRODUCCION

En esta investigación se busca proyectar el contexto y el impacto social y cultural de las artes gráficas en México a partir de las Olimpiadas México '68, así como la relación directa con el desarrollo de la tecnología y otros medios para analizar de que modo estás relaciones llegan a tener un efecto en la sociedad. Así mismo busca hacer un análisis sobre la efectividad sintáctica y simbólica de logos y otras producciones gráficas como elemento identitario de la sociedad mexicana y como éste fue parte del éxito en una urbe que vivía conflictos sociales y políticos, pero que apostaba a la modernización.

Es importante está investigación ya que este suceso contribuyo decisivamente al desarrollo y modernización de los mensajes visuales emitidos desde entonces por televisión, prensa, revistas, imagen corporativa, empaque y programas de señalización y constituye así una revolución imprevisible que ha puesto al diseño gráfico en una posición estratégica privilegiada.

Por otra parte la imagen para las Olimpiadas de México resultó muy impactante, ya que se conjuntaron los conceptos tradicionales mexicanos con los ideales olímpicos al desarrollar símbolos y pictogramas para representar los deportes y la señalización; esto logró superar las barreras del lenguaje de los primeros Juegos Olímpicos que se realizarían en un país hispanoparlante.

Los problemas lingüísticos que planteaban la información y orientación de los participantes y del público en general, se resolvieron en parte con la creación de una serie de símbolos y pictogramas. Varios diseñadores del Programa de Identidad Olímpica trabajaron en la formación de símbolos para indicar las manifestaciones e instalaciones de los programas artístico y cultural. (Wyman, 2005, p. 22).

Las Olimpiadas representaron una labor y el contexto de producción de un proyecto unitario que probablemente siga siendo el mayor logro de

comunicación visual que se ha originado en México, además de que marca el nacimiento del diseño contemporáneo mexicano.

La campaña comunicativa y de diseño de las XIX Olimpiadas en México fue expresión de una súbita transformación cultural que tuvo como base un drástico rompimiento generacional con los viejos paradigmas de cohesión social.

Las Olimpiadas México '68 representaron la aplicación de un sistema de información visual completo, un programa de publicaciones, de diseño urbano, de modas, y demás estrategias comunicativas produjeron un concepto integral de diseño inédito hasta entonces y aún vigente, que es referencia nacional y mundial obligada hoy en día.

México '68 por su eficiente programa de información y difusión, merece un lugar importante en la historia del diseño contemporáneo y corrobora el rol protagónico que desempeña el diseño en el mundo, no sólo para satisfacer necesidades prácticas y económicas, sino principalmente para la creación de símbolos culturales que configuran a las diversas sociedades.

La información aquí presentada constituye un enfoque y una perspectiva diferente que le agregara valor a diferentes investigaciones sobre diseño gráfico y sobre las Olimpiadas México '68. Será una fuente que enriquecerá positivamente ideas, investigaciones y proyectos de comunicólogos, artistas, sociólogos y diseñadores a partir de la concepción del evento a través de la teoría de *Las extensiones del ser humano* que afirmara la importancia del desarrollo de la imprenta y de las artes gráficas como medio masivo de comunicación, así como la evolución social que éstas generan.

Por otro lado contribuirá a la idea de que la tecnología contribuye a generar nuevos medios de comunicación y a acelerar el desarrollo industrial y creativo de un país, como sucedió en México a partir de los Juegos Olímpicos de 1968.

METODOLOGIA

La siguiente investigación documental surge del interés por las artes gráficas como medio masivo de comunicación y como objeto de estudio de la misma, delimitado por un ámbito temático que incluye evidentemente la comunicación y la sociología.

Por la naturaleza de mi objeto de estudio se realizó una investigación de tipo documental a través de una estrategia metodológica cualitativa ya que la investigación y la clase lo requerían de ese modo. La estrategia se llevó a cabo mediante la búsqueda de diferentes fuentes, documentos y libros durante varios meses que requirieron la lectura para el análisis, la estructura y la teorización de la investigación.

Al ser un tema tan amplio se tuvo que requerir a la especificidad por lo que se leyeron varios documentos y artículos en la red previos al establecimiento del tópico que generaran interés; todo esto con la finalidad de aproximarse superficialmente al suceso gráfico de las olimpiadas de forma muy general y así definir tentativamente el tópico y el título y subtítulo de la investigación.

Al cabo de varios días de lectura se definió el título de la investigación: *Las Olimpiadas México '68 como nuevo paradigma funcional en la comunicación, producción cultural y artística del país: muestreo sobre artes gráficas.*

La investigación se comenzó a realizar a principios de Septiembre todos los viernes de 11:00 am a 3:00 pm, sin embargo se dedicó tiempo fuera de clases a la investigación y búsqueda de libros y fuentes.

El primer paso fue buscar antecedentes en las bases de datos universitarias de donde solo se obtuvieron 2 artículos referentes a mi investigación. Sin embargo para abordar la investigación teóricamente existen bastantes libros teóricos sobre medios masivos de comunicación que nos acercan a la comprensión de

estos en diferentes contextos; aproximadamente 6 libros del teórico de la comunicación Marshall McLuhan, que permitieron abordar mi investigación desde el punto de vista mediático.

Se contaba con 3 libros sobre sintaxis y semiótica de la imagen y con 2 acerca de la historia del diseño gráfico en México que resultaron innecesarios al realizar el reporte final ya que se decidió abordar preferentemente el tema desde el punto de vista tecnológico más allá de la significación técnica que el tema conlleva.

En la biblioteca y hemeroteca se encontraron videos, noticias y artículos acerca de Las Olimpiadas de México '68 que me permitieron aproximarme y conocer mejor el contexto y la producción gráfica.

Finalmente, como complemento, asistí al Museo de Arte Moderno de la ciudad de México, ya que al haber exposiciones sobre este tema existen registros, videos y libros sobre las Olimpiadas del '68 y gracias al centro de documentación y a la servicial ayuda de la gente encargada de las fuentes pude acercarme a diferentes documentos que enriquecieron mi investigación en diferentes aspectos.

Al ser una investigación documental, cualitativa y al no presentar estudios de campo no se requirió la presentación de resultados sino la estructuración de una discusión y una conclusión.

1.1 El contexto social y político en el desarrollo del diseño gráfico en Mexico

La década de los sesenta fue un período de revolución de los esquemas de pensamiento en todo el planeta, principalmente por lo que se refiere a la población joven que protagonizó los conflictos y movimientos que se generaron en esos años. En México los estudiantes resultaron ser el segmento de la población en la que se hizo notar la presión provocada por la estructura de control del gobierno gracias al contacto que tenían con las grandes obras de pensamiento y motivados por su carencia de dependientes económicos y oportunidades. La inconformidad económica, social y política de muchos sectores de la población mexicana generó un movimiento encabezado por estudiantes que se manifestaban contra el sistema y la represión en todos los aspectos. A este movimiento se le conoce como *El movimiento estudiantil de 1968* en el que además de estudiantes de la UNAM y del IPN, participaron profesores, intelectuales, amas de casa, obreros y profesionistas en la Ciudad de México y que fue dispersado el 2 de octubre de 1968 por el gobierno mexicano en la matanza en la Plaza de las Tres Culturas de Tlatelolco.

Es por eso que al verse sumido en conflictos y movimientos sociales y políticos graves, el país decide reivindicarse ante el mundo con la celebración y organización de los XIX Juegos Olímpicos de la era moderna; y al ser el primer país Latinoamericano de habla Hispana y en vías de desarrollo en organizar una Olimpiada todo tenía que ser planeado y mostrar resultados estratégicos y efectivos que hablaran bien de la organización para así desviar la atención de todos los conflictos sociales y políticos que le antecedían.

Las transformaciones sociales, culturales y políticas que ocurrieron en el occidente en la década de los 60 se reflejaron también en la expresión gráfica y la comunicación visual. Sobre la influencia creciente del diseño gráfico en la sociedad, Enric Satué reflexiona:

"En efecto, este servicio a la comunicación, recluido y fragmentado principalmente en la edición de libros, la industria de la impresión y las agencias de publicidad cobra a mediados de los años sesenta una nueva dimensión y se proyecta con fuerza multidisciplinar, contribuyendo decisivamente al desarrollo y modernización de los mensajes visuales emitidos desde entonces por televisión, prensa, revistas, imagen corporativa, empaque –o imagen de producto- y programas de señalización. Para ello, ha sido determinante la incorporación decisiva de técnicas de expresión gráfica como la fotografía, la pictografía, la señalética, la fotocomposición y la infografía, con las que se ha constituido el cuerpo casi místico de la informática". (Satué, 1997, p.16)

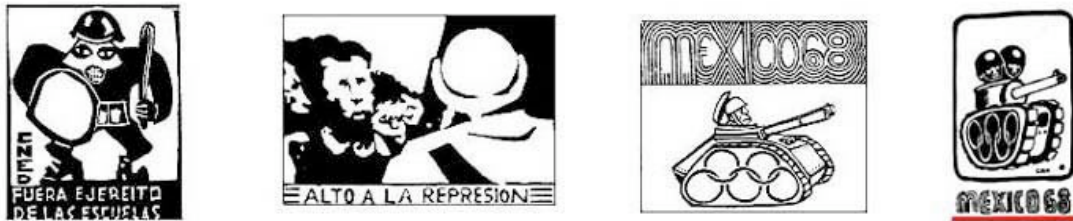
En el caso concreto de México, los Juegos Olímpicos celebrados durante 1968 constituyeron la mayor y más efectiva campaña gráfica y de publicidad que se haya hecho en el país dando pie al surgimiento la identidad gráfica de las Olimpiadas de 1968. Los Juegos Olímpicos por sus dimensiones comunicativas fueron un importante fenómeno de producción, de semantización de valores pero también de contravalores sociales que trascendieron a la práctica deportiva estrictamente considerada.

En la XIX Olimpiada *México 68* el imaginario visual urbano se dividió en dos. Por una parte, se produjo una gráfica olímpica impecable a través del mundo del diseño institucional que pudiera decir que México era un país moderno capaz de albergar los Juegos Olímpicos. Pero, por otra parte, surgieron artistas que interpretaron la protesta obrero estudiantil con un tono de demanda y transgresión, realizando intervenciones con graffiti e impresiones clandestinas distribuidas en distintos lugares de la ciudad.

Dos tipos de artistas con tendencias estilísticas e ideológicas muy diferentes definieron la plástica mexicana en 1968: los que realizaron sus obras a través de máquinas de imprenta y los que trabajaron con estenciles, unos que hicieron sus imágenes en los espacios oficiales y otros que intervinieron espacios públicos, aquellos que buscaron dar una imagen del país frente a los extranjeros y aquellos que se preocuparon

por mostrar otra realidad que se encontraba debajo de este retrato internacional. (Ragasol, 2007, p. 31)

Ilustración 1.



Reinterpretaciones de la gráfica olímpica México68. Imagen tomada de: www.exploramex.com/epocalndep/Mexico68.htm

1.2 Influencia de los elementos identitarios en la creación de un diseño

En la década de 1960, la definición de la identidad cultural nacional era un tema inapelable, que contaba con una influyente tradición en la reflexión artística e intelectual del país. El contrastado pasado histórico del país y su rica herencia aunado al re-descubrimiento de las etnias autóctonas había puesto el tema de la identidad nacional en el centro del debate cultural mexicano.

Por otro lado la adopción de modelos económicos (Desarrollo Estabilizador) que permitieron la inserción del país en la economía mundial habían suscitado varios cambios políticos y sociales que requerían un replanteamiento y una nueva definición de la identidad nacional que resultara congruente con la nueva experiencia de la modernidad.

“En la misma década se crearon museos e instituciones dedicadas a promover y estudiar el folclor, a rescatar culturas indígenas y urbanas, símbolos por excelencia de las raíces ancestrales de la rica y variada cultura mexicana que entonces suscitaba gran orgullo y admiración.”
(Jake, 1968 , p. 27)

El estudio del diseño asociado con los juegos olímpicos modernos ofrece una gran oportunidad para interpretar las características de construcción de los símbolos culturales del mundo contemporáneo. Específicamente en este trabajo, se analiza el diseño creado para el encuentro XIX de los Juegos

Olímpicos de México 1968, como ejemplo perfecto de semantización de valores sociales, que trascienden al evento deportivo del que parten, para redefinir la importante cuestión de la identidad nacional.

Las imágenes de las olimpiadas de 1968 fueron el resultado de una mezcla estilística que unió a lo más innovador del arte internacional con la estética indígena mexicana. Las similitudes entre las formas de una imagen huichol con el logotipo de la Olimpiada *México 68* construyen una identidad gráfica en la que se reafirma el origen híbrido de México, aquello que lo hace diferente a los demás países, por la mezcla de los modos visuales indígenas con los de la vanguardia europea y norteamericana. La gráfica olímpica se apropió del Op-Art para producir imágenes con una carga de efectos cinéticos obtenidos por medio de la combinación y repetición de líneas y formas. Pero, al mismo tiempo, también nos encontramos, en esta vasta producción de imágenes, con referencias a la tradición plástica popular e indígena mexicana:

“En ese momento el arte de moda era el Op [...] Me di cuenta de que el Op usa líneas convergentes, paralelas y concéntricas, tal como lo hace el arte de los indios huicholes. Hacia finales de los 60 los dos estilos chocaron. Se podía decir que el concepto surgió de esta coincidencia temporal.”

(Arquitecto Pedro Ramirez Vazquez, 1987.).

Ilustración 2.



El emblema que se muestra en la Ilustración 2. sirvió asimismo, como punto de partida del alfabeto olímpico, uno de los principales elementos del Programa de Identidad Olímpica. El logo de las olimpiadas en México hasta ahora, ha sido el logo más original e innovador y no ha habido ningún país que pueda identificar mejor sus características nacionales para combinarlas con la esencia de las olimpiadas. El logo, no solo definía al país, si no que también se notaba la calidad del trabajo y lograba el objetivo presentado por Pedro Ramírez Vázquez (coordinador del programa olímpico).

“Del cartel que se hizo a partir del logo se crearon, cerca de 25,000 copias. Se produjeron en uno de los siguientes colores: azul, rojo, amarillo, verde o negro. Un total de 1,591,000 carteles fueron producidos en los siguientes temas: 18 carteles de deportes: 287,000 ejemplares, 19 carteles culturales: 190,500 ejemplares y 99 carteles de diversos temas: 1,114,000 copias.” (Sanz B., 2009, p. 65)

Básicamente por la magnitud del proyecto y lo que se debía de realizar, este fue el primero dentro de México en el que tantos diseñadores se reunieron como equipo para lograr el cometido. Hubo una organización grandiosa en la que se implemento una investigación rigurosa para poder sacar el proyecto adelante.

“Después de que el proyecto estuvo terminado, las empresas en México se empezaron a interesar más por tener un buen diseño. Esto creó que las escuelas abrieran la carrera de diseño gráfico. El éxito del diseño en las olimpiadas fue tan grande que inauguró el diseño moderno en el país y lo posicionó, hasta la fecha, como un referente para cualquier diseñador gráfico, arquitecto o urbanista a escala internacional.” (Hernández, E., 2008, p.136)

2.1 El papel de la tecnología y otros medios de comunicación en las Olimpiadas México '68

En los años sesenta el diseño gráfico se posicionaba como parte de la cultura. Sin embargo a pesar de la existencia y evolución de las tecnologías de comunicación, los desarrollos todavía eran sorprendentemente localizados en determinados países y la mayoría de los diseñadores trabajaban como parte de un equipo.

La revolución electrónica dio al mundo y a México la posibilidad de utilizar imágenes almacenadas y de transformar sus contenidos en algo contemporáneo, a través de la manipulación digital. La evolución de la comunicación impresa se debió a los avances de la tecnología informática, los cuales entregaron al diseñador el control sobre los medios gráficos de producción y reproducción. Pero los cambios de estilo estuvieron provocados, más allá de los avances de la tecnología y de los medios de comunicación, por las mudanzas en el comportamiento de la sociedad como ya se había comentado en los capítulos anteriores.

Las Olimpiadas de México '68 fueron un gran motor para que el país, ya que además de construir una identidad e imponer una imagen cohesiva y contemporánea del país presentaron a un México desarrollado industrial y tecnológicamente en cuestiones de informática y en materia de televisión. Es precisamente en 1968 cuando el país incursiona en la era de las comunicaciones vía satélite, al transmitir a todo el mundo los diversos eventos de la XIX Olimpiada México 68 dando lugar a que 17 años después, en 1985, se coloquen en órbita los primeros dos satélites nacionales de comunicaciones, Morelos I y II.

“La XIX Olimpiada, la primera en toda Latinoamérica fue realizada con inteligencia y sobre todo con un gran esfuerzo, a pesar de que la tecnología de aquél entonces no se compara con la del siglo XXI, se pudieron realizar apropiadamente todas las pruebas y sobre todo, la

ceremonia de clausura fue la primera en televisarse a color, fue vista por más de 600 millones de espectadores, sin duda, la más alta audiencia en Juegos Olímpicos hasta entonces. A la ciudad de México asistieron más de 9 millones de extranjeros y se hablaron 36 idiomas.” (Isaac, 1969)

Para ese año, la sociedad ya se mostraba adaptada y “en forma” tecnológica e industrialmente y se veía interesada por las corrientes culturales, económicas y tecnológicas internacionales más actuales. La sociedad estaba abierta al cambio y a lo moderno en cuanto a medios y tecnología se refiere.

”El crecimiento del poder adquisitivo general de la población redundó en la consolidación de una clase media con un nivel de vida alto, con trabajo, acceso a la salud, a la educación, a la tecnología y a otros servicios; desarrolló el gusto por las corrientes internacionales del momento.”
(Isaac, 1969)

Las Olimpiadas, sin duda, fueron una motivación especial para la adquisición y el desarrollo tecnológico que desde finales de los 50's se había dado en el país. Hubo una mejora de los transistores computacionales, que permitieron un mejor funcionamiento de las máquinas y los programas para que éstas trabajaran de forma más rápida, eficiente y económica dando lugar a que en 1959 México se firmara por primera vez un coloquio sobre computadoras electrónicas y sus aplicaciones. Estos años fueron detonantes

En México se instalaron en 1960 algunos equipos de cómputo que fueron utilizados en forma experimental por diversos organismos federales y privados, como preámbulo para que estos contrataran sus propios equipos, tal fue el caso de PEMEX, CFE, Ferrocarriles Nacionales, Compañía de luz, Banco Nacional de México y de algunas grandes industrias. Para 1965, el número de computadoras instaladas alcanzaba la cifra de 50. Estas tendencias de crecimiento se mantuvieron hasta fines de la década de los sesentas y se ven reflejadas directamente en los juegos olímpicos de 1968 en acciones como la introducción por primera vez del tablero electrónico.

“En 1968 México destacó las dimensiones del mundo moderno a través de cifras impresionantes, una vez obtenidos los resultados de cada prueba estos se reproducían para transmitirse de inmediato por conductos electrónicos a todos los centros de competencia y de prensa... Mientras 6059 atletas competían, 4374 informadores de prensa, radio, televisión y cine difundieron las noticias en el ámbito internacional con la ayuda de complejos equipos técnicos...” (Isaac, 1969)

Independientemente de los avances tecnológicos, México logro convocar a varios medios de comunicación para promover esta imagen positiva de México, en especial a la radio internacional:

“El compromiso de México es, en realidad, un compromiso hecho por todas las países que hablan español, especialmente aquellos en América Latina. Es por ello que el comité quiere a la mayoría de americanos posibles para dar una demostración de lo que pueden realizar a través de México. Por lo tanto, el comité quiere que emisoras de radio americanas tomen algunos minutos para informar a sus escuchas sobre lo que sucede en México y demostrar la eficacia de la organización y la capacidad de los Latinos. (Brewster, 2010, p.38)

Sin duda, en aquella época México era otro, el mas vanguardista, innovador y de primer mundo, un espejo de la sociedad de su tiempo. El mundo vio nacer todo un nuevo sistema en tecnología para su época que beneficio y facilito en gran medida a la expresión gráfica contemporánea. México dio de si mismo todo su empeño y dedicación en los 4 años de preparativos, introduciendo la mas basta expresión de tecnología y arte.

DISCUSION

En los años 60's entre tantas revoluciones y movimientos sociales, el diseño gráfico fue llamado a solucionar problemas de comunicación y acabó siendo reconocido por los consumidores como sinónimo de moda y buen gusto.

En esa época, varios académicos profundizaron en los estudios sobre la influencia de la comunicación en la sociedad. La teoría "el medio es el mensaje", del canadiense Marshall McLuhan, acordó que: ***“La tradición tipográfica comenzada con Gutenberg pertenecía a la edad mecánica...”*** (McLuhan, 1998, p.76) ;por lo que esto fue un hecho que condujo a modelos de pensamiento que fomentaban la especialización y la alienación, lo que de alguna forma justifica la parición del diseño gráfico, al ser este un nuevo medio de comunicación visual que sin duda cambio los esquemas de pensamiento, percepción y expresión. ***“La civilización da al hombre bárbaro o tribal el ojo por el oído, y ahora se encuentra en pugna con el mundo electrónico.”*** (McLuhan, 1998, p.151)

Los medios de comunicación cobran un sentido importante para magnificar las posibilidades de expresión y de comprensión de un mensaje a lo que McLuhan llama “Las extensiones del ser humano”. Marshall McLuhan habla del ser humano nuevo como consecuencia de la evolución y de los cambios que han ocurrido a lo largo de la historia de los medios de comunicación y de la tecnología.

Primero McLuhan (1996) postula: ***“El medio es el mensaje”***, que significa que un ambiente nuevo ha sido creado, que el ser humano nuevo ya existe, pero aún no se reconoce a sí mismo. Y en segundo lugar, entender que el ser humano ve su propio cuerpo prolongado y transformado en todos y cada unos de los medios, pues todos son extensiones de alguna facultad humana, las cuales alteran nuestra manera de pensar, actuar y la forma de percibir el mundo. Las tecnologías no están sujetas solo a las necesidades del hombre, sino también al régimen de la cultura dominante que se ha desarrollado

tomando la forma de consumismo, diariamente surgen nuevos medios que extienden cada vez más las facultades del hombre mientras que dejan obsoletas otras.

Mcluhan habla sobre el desarrollo y poder de la imprenta, que se desarrolló para democratizar sistemas orales y escritos, y es en ese momento cuando empieza a cambiar la orientación de la cultura hacia el paradigma lineal que domina hasta la fecha. ***“La imprenta y las tipografías extendieron la capacidad expresiva del lenguaje y la propagación del saber, desbancando el dominio de los medios orales. (Mcluhan, 1996, p.72)***

El caso de las Olimpiadas México '68 es preciso para ser analizado desde las ideas de Mcluhan, ya que él reconoció la intersección entre tecnología y cambio social y político, proponiendo que los nuevos medios desarrollados por la tecnología electrónica acabarían por crear una "aldea global" que desde su punto de vista sería: ***“...donde todos los ciudadanos del mundo, sin importar la ubicación geográfica, estarían interconectados en una verdadera sociedad de la información.” (Mcluhan, 1996, p. 36)***

Esta idea se confirma en el caso de México, donde a partir de las Olimpiadas México '68, la tecnología, la electrónica y el diseño lograron que se generara un lenguaje en común y las noticias sobre el programa, competencias y diseño se transmitieran a todo el mundo.

*Las Olimpiadas de México '68 como nuevo paradigma funcional en la comunicación y producción cultural y artística del país: muestreo sobre artes gráficas, se puede estudiar a partir de Mcluhan y hacer diferentes analogías a través de 2 capítulos importantes de su libro *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano* en donde se afirma que si una nueva tecnología extiende uno o más de nuestros sentidos fuera de nosotros en el mundo social aparecen en esa cultura particular nuevas proporciones entre todos nuestros sentidos: ***“Cuando la tecnología amplía uno de nuestros sentidos, ocurre una nueva traslación de la cultura tan pronto como la nueva tecnología se interioriza.” (Mcluhan, 1996, pág. 168)****

Por un lado tenemos *La imprenta, cómo captarla*, ya que ésta ha actuado como medio importante de almacenamiento, masificación y consolidación de la información a través de los tiempos, además de que el factor visual es algo importante para la sociedad. ***“El hecho de que la información visual sobre flores y plantas no pueden almacenarse verbalmente apunta al hecho de que, en el mundo occidental, las ciencias llevan muchísimo tiempo dependiendo del factor visual.” (McLuhan, 1998, pág. 172)***

En 1968, para asegurar la eficiencia comunicativa del programa de identidad durante las Olimpiadas, los diseñadores a cargo no se conformaron con el diseño del logotipo y del cartel principal del evento, si no que se abocaron a la creación de un sistema completo de comunicación encargado de difundir los juegos Olímpicos desde mucho tiempo antes de su inauguración. ***“Para la difusión se emplearon todos los medios de comunicación masiva de la época: prensa, radio, televisión, publicaciones, murales, carteles, timbres postales, conferencias, exposiciones, audiofilms, , entrevistas, y algunos otros menos convencionales.” (Castañeda, 2010, p. 105)***

Las Olimpiadas permitieron que en la década de los setenta en México el diseño gráfico se involucrara de mayor forma en el proceso de comercialización de productos y posteriormente se convirtiera también un elemento importante para la industria de ocio y de otros medios.

Los párrafos anteriores se pueden analizar desde la perspectiva de McLuhan en donde:

“La percepción de las letras como iconos grabados ha vuelto a manifestarse hoy en día en las artes gráficas y la exhibición publicitaria... Pero el ordinario estilo de los titulares de periódicos tiende a empujar las letras hacia la forma icónica, muy próxima a la resonancia auditiva y a las cualidades táctica o escultural. (McLuhan, 1996, pág. 139) y enfatizar en que la importancia del tema de la repetitividad en sentido icónico y técnico es parte importante del objeto de estudio y análisis del que hace mención McLuhan:

“El mensaje de la imprenta y de la tipografía es, en primer lugar, su repetitividad. Con la tipografía, el principio del tipo móvil introdujo la posibilidad de mecanizar cualquier artesanía mediante el proceso de fragmentación y segmentación de una actividad integral.”
(McLuhan, 1996, pág. 139)

McLuhan resalta la supremacía visual del alfabeto ante la palabra hablada por lo que se abordara un análisis del logo de las Olimpiadas a través de este presupuesto.

Por otro lado, McLuhan en *La Galaxia Gutenberg* nos da una idea de la evolución histórica de las tecnologías entre las cuales la más condicionante, según él, fue el desarrollo de la imprenta y su evolución en contraste con la cultura anterior que era oral. Los deterministas tecnológicos siempre han asumido que la tecnología puede avanzar tecnológicamente arrastrando a la sociedad y forzándola a adaptarse. McLuhan, en su obra afirma que los grandes cambios sociales tienen su origen en la evolución de las tecnologías y los nuevos medios de comunicación.

Según McLuhan, nuestra cultura tipográfica condiciona nuestra manera de pensar en forma lineal, anterior al desarrollo de nuestros medios electrónicos que lo harían en forma multifuncional, creando una especie de simultaneidad que modificaría dramáticamente nuestra percepción como individuos.

Para McLuhan los medios de comunicación tienen una importancia significativa en el lenguaje del hombre: ***“Las sociedades siempre fueron remodeladas mucho más por la naturaleza de los medios con que se comunicaban los hombres, que por el contenido de la comunicación.”*** (Vart, 1969, p. 17)

El desarrollo de la tecnología gráfica en México propició el control casi absoluto del diseñador sobre la producción, ya que antes sólo preparaba instrucciones para el montaje del trabajo y cualquier cambio en el tamaño o en la posición de

los elementos era difícil de realizar. Con la revolución de las computadoras y la digitalización de los datos, el diseñador pudo presentar el trabajo para impresión con todos los componentes definidos. Para Richard Hollis (1996) (autor del libro *Graphic Design - A Concise History*): ***“...los diseñadores gráficos fueron quienes quizás antes comprendieron que la comunicación iba más allá de su contenido obvio, porque su profesión resultó de los sucesivos cambios en la tecnología de impresión.”***

Los Juegos Olímpicos, como bien se menciona en capítulos anteriores constituyeron la libertad de expresión no sólo de las instituciones, sino que hicieron que el sector “underground” que no estaba de acuerdo con los aspectos sociales y políticos del país y que culpaban a las Olimpiadas de ser un distractor del mismo tipo, se manifestará a través de diferentes reproducciones gráficas (graffitis, stenciles e impresiones clandestinas) e hiciera de los símbolos olímpicos una protesta que representará su lucha durante esos años. Por lo que se vuelve a afirmar la idea de que la tecnología sin duda jugó un papel importante para todos los sectores de la sociedad.

“La fotocopidora extiende la capacidad de la pluma, el proceso de duplicación, la comunicación de ideas escritas, la autopublicación y la libertad de expresión y la libertad de prensa. Al mismo tiempo la fotocopidora revierte y hace posible el plagio, la infracción del copyright, la publicación de pavadadas, la propaganda y la distribución de material cuestionable/cuestionado. También el control de la agenda, al fijar, imprimir y distribuir la agenda en forma anticipada. Por otra parte la fotocopidora recupera los tipos móviles de Gutenberg, las funciones y los alcances de la prensa underground e independiente, así como la estratégica participación multipartita en eventos a través de la recepción de copias por adelantado. Por último la fotocopidora obsolece los medios anteriores de copiado, desde el papel carbónico, a la copia manuscrita, el control editorial y sobretodo y fundamentalmente la censura.” (McLuhan, 1996, pág. 5)

CONCLUSION

A partir de esta investigación se puede concluir que la teoría de las extensiones del ser humano de McLuhan confirma la importancia del desarrollo de la imprenta y de las artes gráficas como medio masivo de comunicación, así como la evolución social que éstas generan.

En México a partir de las Olimpiadas se generan nuevos modelos de pensamiento, de educación y de expresión en todos los ámbitos intelectuales y artísticos, ya que la imprenta constituyó un valioso elemento para la difusión del conocimiento verbal y no verbal (gráfico).

La evolución e impacto de la producción gráfica en México confirma que a partir de las Olimpiadas '68, las nuevas tecnologías y técnicas gráficas modificaron en todos los sentidos la configuración en el ámbito social y cultural del país, desarrollando nuevas formas de pensamiento, nuevas tendencias e instituciones educativas, así como nuevas formas de producción mediática y el devenir de diversos procesos de comunicación visual. Por lo tanto, se reitera que las Olimpiadas México '68 fueron un detonador del proceso identitario, creativo, gráfico e industrial en el país.

Si de acuerdo con el destacado sociólogo Néstor García (1987), concebimos a la cultura ***“como el conjunto de procesos donde se elabora la significación de las estructuras sociales, se la reproduce y transforma mediante operaciones simbólicas, es posible verla como parte de la socialización de las clases y los grupos en la formación de las concepciones políticas y en el estilo que la sociedad adopta en diferentes líneas de desarrollo”***. Puede entonces afirmarse que a través del trabajo del equipo que conformó el Programa de Identidad Olímpica, se logró transformar y socializar a las distintas clases sociales y grupos de México y del extranjero, de forma armoniosa, eficiente y positiva.

LISTA DE REFERENCIAS

- Brewster, C. (2010). *Changing Impressions of Mexico for the 1968 Games*. Bulletin of Latin American Research, 2923-45.
- Castañeda, L. (2010). *Beyond Tlatelolco: design, media, and politics at Mexico '68*. (2010). Grey room, (40), 100-126.
- Satué, Enric. *El diseño gráfico en España, Historia de una forma comunicativa nueva*. Madrid, 1997, Alianza Editorial.
- Nuñez, L. (2000). *McLuhan es el mensaje*. Revisado el 17 de noviembre de 2011 <http://www.lnladeveze.com/articulos/McLuhan.pdf>
- McLuhan, M. *La Galaxia de Gutenberg :génesis del homo typographicus /Marshall McLuhan ; traducción de Juan Novella*. Madrid, 1998 , Editorial Aguilar.
- Benassinni, C. (2004). Marshall McLuhan : exploración de tres aportaciones. Revisado el 17 de noviembre de 2011 en <http://www.espacioblog.com/myfiles/cibercultura/McLuhan.pdf>
- Benveniste, E. (1978). *Problemas de lingüística general II*. México: Siglo Veintiuno.
- Meggs, Philip B. *Historia del diseño gráfico*. México, 1991, Editorial Trillas
- Ortega, M. y Ragasol T. *Diseñando México 68. Una identidad Olímpica. México*, 2007, Editorial: Museo de Arte Moderno
- García, N. *Políticas culturales en América Latina*. México, 1987, Editorial: Grijalbo.
- Bastos de Quadros, I. *El Diseño Gráfico: de las cavernas a la era digital*, en Revista Latina de Comunicación Social, número 19, julio de 1999 Revisado el 27 de octubre de 2011 en <http://www.ull.es/publicaciones/latina/a1999fjl/70ita.htm>.
- Mcluhan. M. *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. España, 1996, Editorial Paidós Ibérica.

- 11. Brown, J. *All set for México*, Design Magazine, no. 237, septiembre, 1968, pp. 26-33.
- Isaac.A. (Director). 1969. *Olimpiadas en México. México*.
- Hollis, R. *Graphic Design - A Concise History*. Londres, 1996, Editorial: Thames and Hudson
- Vart A. *Análisis de Marshall McLuhan*. Buenos Aires, 1969, Editorial: Tiempo contemporáneo.
- Ilustración 1. Y 2. *tomadas de Memorias de los Juegos Olímpicos de 1968*.
- Hernández, E. (2008) *Exhiben el éxito de la gráfica del 68*. Revisado el 9 de noviembre de 2011 en http://www.exonline.com.mx/diario/noticia/comunidad/expresiones/exhiben_el_exito_de_la_grafica_del_68/294658
- Sanz, B.(2009) *Olimpiadas*. Revisado el 9 de noviembre de 2011 en <http://miguelangelsanz.blogia.com/temas/olimpiadas.php>