

# Cómo se creó la identidad de los Juegos Olímpicos México 68

---

Por Mario Balcázar

La visión de un arquitecto, un indio huichol, un grupo de diseñadores y una escuela de diseño gráfico, todos colaborando en la creación de la gráfica que marcó a un país.



Hace medio siglo, el 12 de octubre de 1968, la ciudad de México inauguró la celebración de

los Juegos de la XIX olimpiada, parteaguas en la historia de la ciudad. Fue la primera vez que esta justa deportiva cuatrienal, se celebró en una ciudad latinoamericana. La oportunidad para innovar se dio en muchos aspectos, más allá de lo deportivo. La organización aprovechó la oportunidad para innovar en urbanismo y movilidad, en cultura, moda y especialmente en diseño. La identidad resultante no solo sirvió como modelo de un evento de clase mundial, sino que se impregnó en el ADN de todo un país, que hoy se identifica y lo reconoce como la presentación formal del Diseño Gráfico en México.

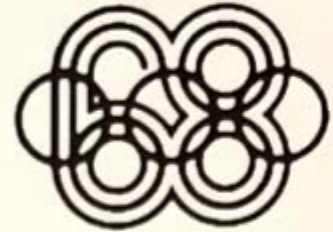
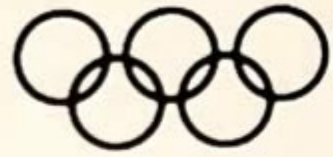
¿Y quién realmente diseñó esta imagen? En los últimos años viene dando vueltas la controversia en torno a ello. En 1999 se publicó en la revista *Creación y Cultura* una entrevista al Arq. Pedro Ramírez Vázquez, presidente del Comité Organizador de los Juegos Olímpicos México 68, realizada por su director, D.I. Sergio Rivera Conde, donde narra con gran lucidez la forma en la que se organizaron los juegos.

La presidencia del comité organizador inicial de los juegos fue dada a quien, mientras fue presidente, logró la sede: Adolfo López Mateos; pero debido a su precaria salud, tuvo que hacerse a un lado. Fue la visión de Pedro Ramírez Vázquez quien encaminó cada una de las tareas de diseño, delegando cuidadosamente los procesos. Había una sola escuela de diseño en el país, la Universidad Iberoamericana, donde, de la mano de Manuel Villazón, su director, se comenzaron a enfocar los esfuerzos para arrancar un proceso creativo que hoy celebramos como parte intrínseca de la identidad de la ciudad.

En la antigua Grecia, los Juegos Olímpicos consistían en cinco pruebas deportivas y cinco eventos culturales. La era moderna de los juegos únicamente pone el foco en lo deportivo. Pedro Ramírez Vázquez decidió retomar aquella costumbre, que fue la que le ayudó a financiar parte de los juegos. Debían organizarse veinte disciplinas deportivas, así que los empató con el mismo número de eventos culturales de danza, música y pintura, entre otros, surgiendo la Olimpiada Cultural, primera en su clase de la era moderna. Participaron el Ballet Bolshoi, la Orquesta Sinfónica de Londres, entre otros, y sirvió como base para lo que después evolucionaría en el Festival Internacional Cervantino en Guanajuato y el del Centro Histórico de la Ciudad de México.

Ramírez Vázquez acababa de terminar la construcción del Museo de Antropología e Historia, y tenía muy fresca en la cabeza la cultura prehispánica e indígena. Era una magnífica oportunidad de trabajar de la mano con indígenas, historiadores, antropólogos, artistas y un desfile interminable de personas involucradas. Por lo tanto se esgrimía como el candidato ideal para presidir la organización de los Juegos Olímpicos. En una plática con Matías Goeritz sobre el Op Art —movimiento en voga en esos días—, llegaron a la conclusión que el arte huichol se le asemejaba mucho. De modo que se acercó a Pedro Diego, un indio que había colaborado en la construcción del museo y le pidió que escribiera la palabra «México 68» sobre un tablero huichol. El resultado fue la versión inicial de este diseño, que posteriormente terminó de trazar Eduardo Terrazas, pieza clave en la adaptación del diseño a la versión que hoy conocemos, terminada por Lance Wyman. Posteriormente Jesús Vírchez, Sergio Chiappa de la Ibero y un muchacho apellidado Ponce, se incorporaron al equipo y crearon la primera serie de carteles alusivos, con toda la Escuela de Diseño trabajando en el tema.





MEXICO 68



Lance Wyman se incorporó al equipo gráfico junto con otros expertos y artistas, recomendado por Paul Nelson, director de Yale que había colaborado en el Museo de Antropología. «Era un muchacho brillante», según Nelson, que acababa de montar una exposición en Moscú. Su primera actividad fue viajar un mes recorriendo el país. Ante las críticas, Ramírez Vázquez reviró con una de las frases más reveladoras en cuanto a la generación de ideas y metodología: «Necesito que se impregnen de México para que su creatividad y su tecnología se expresen en términos mexicanos. Cuando viajas, cuando vas a un lugar, ¿qué es lo primero que te brinca? Lo diferente. Eso es lo que van a captar, a eso van».

Tras recorrer ferias, etnias e impregnarse del folclor y el colorido mexicano, Wyman, ya como director de arte, se encargó de encajar el sistema gráfico sobre cada una de las aplicaciones, desde un programa de mano hasta los boletos para los eventos. Recordemos que la base de todo diseño era manual. Como en cualquier proyecto de diseño, el tiempo jugaba en contra, así que la tarea de generar más de 400 carteles, toda la memorabilia, el atuendo de las edecanes y la señalización para cada una de las sedes, implicaba no solo una visión artística o creativa, sino la dirección efectiva y enfocada de un equipo de trabajo grande y con las manos llenas.

Usando la idea de los sellos prehispánicos y bajo la necesidad de expandir este mismo estilo a cada una de las veinte disciplinas, Vírchez dijo: «Vamos a tomar la herramienta básica de cada deporte: la canasta en básquetbol, el spike en atletismo, el agua y el brazo en natación, para que haya unidad en el concepto», naciendo la iconografía que posteriormente se expandiría, no solo como identificación de las competencias, sino como un sistema de lenguaje mucho más complejo y universal.





México 68 fue la primera olimpiada en presentar recursos iconográficos completos como parte de la imagen.

El diseño de una tipografía fue el paso definitorio para redondear la identidad. Pedro Ramírez Vázquez lo reconoció de esta forma: «Si tú ponías la palabra «teatro» con esa tipografía, sabías que allí había algo olímpico». Su trascendencia pronto se vio contagiada en todos los ámbitos, como el diseño del Pabellón de México en la XIV Trienal de Milán, obra de Eduardo Terrazas, en el sistema de señalización del Metro de Wyman, los mundiales de México 70 y 86, y hasta el día de hoy, diseño retomado para la identidad —medallas incluidas— del Maratón de la Ciudad de México y el símbolo de México en la Selección

Nacional de Béisbol.

La identidad de los Juegos Olímpicos terminó siendo parte inherente de la identidad del diseño mexicano. Es nuestra Helvetica, y hoy nos sentimos identificados con ella, como si nosotros mismos la hubiéramos diseñado y podemos referirla como parte de nuestra cultura.



La identidad era tan fuerte y característica, que influyó no solo en el diseño gráfico, sino también en la moda.

Al mismo tiempo, los Juegos Olímpicos del 68 marcaron el establecimiento del Diseño Gráfico como profesión en México. La visión de Pedro Ramírez Vázquez, su capacidad de ejecución y liderazgo, la creatividad y dirección de Lance Wyman, así como de todos los diseñadores, de Eduardo Terrazas, de Jesús Vírchez, la conformación de un equipo de trabajo abierto, heterogéneo, lograron darle forma a un evento de clase mundial y dejar un legado que hoy reconocemos como la primer muestra de diseño gráfico de México para el mundo.

Publicado el 05/10/2018

---

## Referencias:

- Revista Creación y Cultura, núm. 1, 1999. Entrevista al Pedro Ramírez Vázquez por D.I. Sergio Rivera Conde.
- Memoria oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada publicada por el Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada, México, 1969.

Las imágenes fueron tomadas de estas publicaciones.

**FOROALFA**

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/como-se-creo-la-identidad-de-los-juegos-olimpicos-mexico-68>

